





Docent Drama  
*met camera*

Titels van overige uitgaven:

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](http://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](http://www.luisterrijk.nl)

Educatief:

Leren Acteren *handboek*

Leren Acteren *voor de camera handboek*

Docent Drama *met camera handboek*

Al deze producties kunt u bestellen via:

[www.rutgerweemhoff.nl](http://www.rutgerweemhoff.nl)

Rutger Weemhoff

# Docent Drama

*met camera*

*Over alle aspecten van het lesgeven met behulp  
van de camera, ten behoeve van professionele  
docenten drama, inclusief oefeningen.*

Uitgeverij Partout

Titel: Docent Drama *voor camera*  
handboek voor dramadocenten

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

In de jaren '80 van de vorige eeuw heb ik tien jaar lang spelles gegeven aan de Hogeschool voor de Kunsten te Arnhem aan docenten drama in opleiding. In die tijd bestond er aan de Faculteit Theater een bloeiende audiovisuele afdeling, alwaar door een klein groepje van bevroren docenten geëxperimenteerd werd, om - tezamen met de studenten die facultatief op onze projecten inschreven - op zoek te gaan naar nieuwe werkvormen, waarbij de camera als een didactisch hulpmiddel ingezet zou kunnen worden bij de lessen van de toekomstige dramadocenten. Wie het in die tijd waagde tijdens zijn stage een camera mee een klas in te nemen, kon immers onmiddellijk en overduidelijk op een warm onthaal rekenen. Leerlingen van zes jaar trokken uiterst gemotiveerd de camera zelfs letterlijk uit je handen... We ontdekten dat we jonge kids zo op een geheel nieuwe wijze met drama en spel in aanraking konden brengen, waarbij het ontwikkelen van een eigen beeldtaal voor hen veel belangrijker was dan de woordenstroom van een zoveelste al dan niet goedgebekte aankomende docent drama met het hogere doel hen een boompje of bijtje te laten spelen..En op deze wijze leerden zij ook nog eens kritisch met het medium televisie om te gaan, omdat zij spelenderwijs de techniek ervan gingen doorzien.

Mooier kon het toch niet?

Ook in de hogere klassen maakte de camera als vanzelf van alles los: het zelf maken van een clip, een sketch, scène of zelfs een korte film, het behoorde al snel tot de mogelijkheden. Langzaam maar zeker werden de contouren zichtbaar van de schier oneindige mogelijkheden die de camera, c.q. het medium video bood: niet alleen met betrekking tot spel in allerlei onderwijssituaties, maar ook ver daarbuiten.

De Open Studio heeft hier vaak het taaie en zware pionierswerk verricht. Het vervaardigen van dramaproducties met de camera met amateurspelers en allerlei andere doelgroepen heeft later een enorme vlucht genomen. Ik denk hierbij ook aan de lokale omroepen. Resultaat: soms prachtige dramaserieën van lokale makelij! Van zo'n kwaliteit dat de landelijke televisie zich niet schaamde om het op prime-time uit te zenden. Extra vaardigheden op dit terrein worden in de beroepspraktijk van de docent drama dan ook tegenwoordig zonder meer als een pre gezien. In deze beroepspraktijk laat het consulentenschap dramatische vorming zich maar al te vaak goed combineren met een consulentenschap audiovisuele vorming. Over welke vaardigheden dient zo iemand dan te beschikken? Wat zijn de doelen? Men dient zelfstandig in staat te zijn om actief de camera als een didactisch hulpmiddel bij de spellessen te gebruiken in het werken met een (doel-)groep, al dan niet productiegericht. Enige basale kennis van de theorie (scenario, beeldtaal) om welk audiovisueel product dan ook kritisch te kunnen beoordelen, is noodzakelijk. Bestudeer daarom de theoretische achtergrondinformatie in dit boek a.u.b. Men zal verder voldoende technische bedieningsvaardigheid in huis dienen te hebben. Filmtechniek dus. Wie dit boek bestudeert en de oefeningen praktiseert zal na afloop zelfstandig in staat zijn een dramaproductie met de camera te realiseren, in opdracht van bijv. een school of instelling, of als een spelproductie met amateurspelers (vergelijkbaar met het amateurtoneel). Dat houdt in: een productieplanning maken, een eenvoudig scenario schrijven, een simpel draaiboek/storeyboard maken, spelmatig met een doelgroep werken, kortom: een dramaproject op video regisseren, zowel beeld - als spelregie.

Ook is men in staat op een eenvoudige werkset de productie te monteren en weet men het project postproductioneel ook zakelijk tot een goed einde te brengen. Ik denk hierbij weer aan een lokale omroep. Tenslotte zal men ook in staat zijn om zelf spelcursussen te geven m.b.t. het medium, bijvoorbeeld in het kader van de amateuristische kunstbeoefening en opleiding.

Ik wens de lezer alle succes om al deze eindtermen zo snel en goed mogelijk te realiseren.

*Rutger Weemhoff*



# SCHEMATISCH OVERZICHT VAN DE INHOUD

*Om goed overzicht te krijgen van de verdere inhoud van dit boek zet ik eerst de eindtermen uit de inleiding nogmaals, - maar nu meer schematisch, op een rij. Dit boek stelt zich ten doel dramadocenten die met de camera willen werken te professionaliseren op de navolgende niveaus:*

## I. Theorie:

Behandeling van theoretische onderwerpen in verband met het werken met camera en spel.

## II. Praxis:

Behandeling in twee delen van het praktisch werken met specifieke groepen, middels oefeningen en projecten.

NB.: Zowel in DEEL A als in DEEL B wordt eerst een hoofdstuk gewijd aan videotechniek.

*Het is belangrijk voor docenten die later zelf met groepen aan het werk gaan om zoveel mogelijk ook z e l f ervaren te hebben wat het spelen voor de camera inhoudt. Het verdient dan ook aanbeveling om de oefeningen zoveel mogelijk eerst zelf te praktiseren.*

## DEEL A.

*inzet van de camera als didactisch hulpmiddel.*

- \* de camera educatief ondersteunend inzetten bij spellessen als docent drama op scholen, toegespitst op de verschillende leeftijdscategorieën van leerlingen,
- \* het maken van spelproducties met de camera in het basisonderwijs,
- \* het maken van spelproducties met de camera in het voortgezet onderwijs.

## DEEL B.

*inzet van de camera bij een spelproductie*

- \* het maken van een spelproductie met de camera met beginnende/gevorderde amateurs,
- \* het maken van een professionele spelproductie/dramaserie voor een lokale omroep,
- \* het maken van een professionele spelproductie in opdracht van derden.

## DEEL C.

*inzet van de camera bij specifieke doelgroepen.*

- \* de camera ondersteunend gebruiken bij het werken met een speciale doelgroep, (bijv. gevangenen), door gebruikmaking van bijvoorbeeld interviews.

## DEEL D.

Appendix bevat Shortstories t.b.v.:

improvisaties/scenario's

Notities van eigen oefeningen

Bronvermelding en Dankwoord.

## INHOUDSOPGAVE

### CURRICULUM VITAE

Levensloop auteur, vrije versie

### INLEIDING

Korte toelichting op het boek door de auteur

### SCHEMA EINDTERMEN

Compact overzicht van de inhoud

## I. THEORIE

pag. 21

### HERPOSITIONERING DOCENT DRAMA

Beeldcultuur

Beeld en spel

Lokale televisie

Lokale dramaseries

Professionalisering

## II. PRAXIS DEEL A

pag. 30

### INZET VAN DE CAMERA ALS DIDACTISCH HULPMIDDEL

#### EERST ENIGE ELEMENTAIRE FILMTECHNIEK

Beeldterminologie

Het kader

Close-up

Medium

Totaal

Overige shots

P.O.V., beeldrijm, cues

Repetitio 1

Terminologie camerastandpunten en camerabewegingen

Camerastandpunten

Camerabewegingen

Repetitio 2

#### DOCENT DRAMA MET CAMERA IN HET BASIS- ONDERWIJS

Praktische tips bij het lesgeven

Het Project De Zandbak I

Het Project Fabels

Het vastleggen van het Project Fabels

Het Project Dingen

Het vastleggen van het Project Dingen

Het Project Circus

Het vastleggen van het Project Circus

#### DOCENT DRAMA MET CAMERA IN VOORTGEZET ONDERWIJS

Het Project De Zandbak II

Het project Hotel De Liefde

Het vastleggen van het Project Hotel de Liefde  
Het project De Babbelbox  
Het vastleggen van het Project De Babbelbox  
Het project Huis door de Eeuwen heen.  
Het vastleggen van het Project Huis door de eeuwen heen

## II. PRAXIS DEEL B

pag. 163

### INZET VAN DE CAMERA BIJ SPELPRODUCTIES

EERST UITGEBREIDER AANDACHT VOOR  
FILMTECHNIEK

Licht en geluid  
Decoupage en Montage

HOE ZET IK EEN SPELPRODUCTIE MET CAMERA  
OP MET AMATEURSPELERS?

Dramatiseren/improviseren  
Hoe stel ik een scenario, draaiboek, storeyboard samen?  
Valkuilen m.b.t. Opname, Beeldregie, Spelregie

NOODZAKELIJK INSTRUMENTEEL VOORWERK

Bewegen  
Stem  
Ontspanning  
Zintuigen  
Elementaire Speloefeningen  
Emoties  
Improvisaties  
Het project De Zondebok

Het vastleggen van het Project : De Bonte Avond  
Diverse fases van het project  
Het vastleggen van het Project : Reunie  
Kleine meisjes worden groot.  
Diverse fases van het project.

## II. PRAXIS DEEL C

pag. 221

### INZET VAN DE CAMERA BIJ SPECIFIEKE DOELGROEPEN

#### DOCENT DRAMA ALS SCHAAP MET VIJF POTEN

Het Project Levensgeschiedenisles, is een werkproject  
met gevangenen, onder gebruikmaking van interviews.

Biografie

Karaktereigenschappen

Emotionele binnenwereld

Emotioneel kruisverhoor

Echte emoties

Spontaan ontstaan van intimiteit

## II. PRAXIS DEEL D

pag. 236

Appendix bevat Shortstories improvisaties

Notities van eigen oefeningen

Bronvermelding en Dankwoord.

# I.THEORIE

## THEORETISCHE ONDERBOUWING MET BETREKKING TOT HET WERKEN ALS DOCENT DRAMA MET CAMERA

*Er komt een steeds duidelijker behoefte aan goed opgeleide docenten drama die niet alleen verstand hebben van het geven van spellen aan een groep, maar die ook kunnen werken met een camera en die in staat zijn om met zo'n groep een dramaproductie op video te realiseren.*

## HERPOSITIONERING VAN DE DOCENT DRAMA

### *Beeldcultuur*

Ooit veroorzaakte de uitvinding van de boekdrukkunst een alles bepalende verandering in de menselijke cultuur. Ineens werd het tot dan toe “geschreven” woord bereikbaar voor gewone mensen die zich inhoudelijk leerden ontwikkelen aan de hand van gedrukte manuscripten die op een steeds grotere schaal verspreid werden. Werd de cultuur tot dan toe op bescheiden schaal “in geschrifte” doorgegeven, meestal door nijvere monniken die de boeken minutieus kopieerden, ineens kon diezelfde cultuur zich nu in gedrukte vorm razendsnel verspreiden. Een ongekennde ontwikkeling met uiteindelijk onmetelijke consequenties, voor iedereen.

Iets dergelijks heeft zich in ons huidige tijdsgewricht in onze cultuur voorgedaan met de onvoorstelbare opkomst van de beeldcultuur, die een allesomvattende revolutie veroorzaakt. De afgelopen jaren is de beeldcultuur een steeds grotere rol gaan spelen in de intermenselijke communicatie. De belangrijkste vorm van vrijetijdsbesteding voor mensen is momenteel het kijken naar beelden. De oudere generatie kijkt dagelijks heel wat uren televisie, de jongere generatie raakte al op zeer jonge leeftijd meer en meer visueel ingesteld door het vele passieve kijken naar met name clips. Daarnaast werd men als vanzelf ook actief op internet, het surfen langs de talloze websites is ieders tweede natuur geworden en met name de jongeren halen hun informatie en amusement vooral van het net. Sommigen jongeren en ouderen zijn – zelfs tot op veel latere leeftijd - uiterst actief met games, die vaak de nodige vaardigheid en intelligentie vereisen. Op alle mogelijke manieren wordt men dus zowel passief

als (inter-) actief gebombardeerd met beelden en het is dan ook wetenschappelijk vastgesteld dat kleuters tegenwoordig allereerst in beelden denken. Alle informatie wordt tegenwoordig allereerst in beeld aangeboden, elke inhoud die zich daar maar enigszins toe leent wordt omgezet in beeld. Niet alleen heeft een gemiddelde televisiekijker tegenwoordig de keuze uit minstens veertig televisiekanalen, vooral het internet omvat zo langzamerhand een schat aan beeldende informatie, en dan echt niet alleen oppervlakkige info, men kan er ook uitstekend terecht voor meer encyclopedische kennis. De zoekmachines geven ons binnen luttele seconden antwoorden op de meest lastige vragen, daar waar men vroeger bij de Grieken een reis naar Delphi moest maken om het orakel te raadplegen. Onze routes bij het reizen worden voor ons in beeld getoond, we komen altijd op de plek van bestemming, als het in Alaska. Het zonder meer imposante universum met de inmiddels miljarden websites laat zich maar moeilijk als een wereldwijd virtueel vertakt netwerk voorstellen. Een sluipende ontwikkeling, maar met wat voor ontzagwekkende implicaties! De makelaar, de apotheker, de Gamma, de dokter en de notaris, de kunstenaar, allen geven virtueel acte de presence op eigen websites, ja zelfs schrijvers lezen tegenwoordig voor uit eigen werk, hun woorden in beeld gebracht. Er zijn mensen die er via hun eigen website voor gezorgd hebben dat zij - in elk geval virtueel - het eeuwige leven hebben..

De bijkans groteske opkomst van het Youtube kanaal, niet voor niets als een komeet omhooggeschoten in de wereldwijde, grenzeloze publieke belangstelling, is wellicht een van de meest indrukwekkende ontwikkelingen: iedereen is in principe zijn eigen filmer geworden. De moderne mens beeldt zichzelf uit, zoals ooit de Cromagnon mens in zijn grot in Lascalle dat deed. De gekraste tekens zijn maar al te vaak raadselachtig,

magisch en mystiek.

Er is sprake van een ware honger naar beelden, maar ook naar substantiële inhoud. De huidige spraarzame cultuurdragers dienen hun verantwoordelijkheid te nemen. Het zal u duidelijk zijn: het is de hoogste tijd voor (aanstaande) dramadocenten om zich intensief met die beeldcultuur te verstaan, voor hun toekomst is het van essentieel belang dat zij actief met beeld (c.q. de camera) om weten te gaan.

### *Beeld en spel*

Onder invloed van bovengeschetste ontwikkelingen werd er door steeds meer (onderwijs-) instellingen beeldapparatuur aangeschaft, om daar in zowel receptieve als in productieve zin mee te werken. Met name video is technisch steeds gebruiksvriendelijker want compacter geworden. Het is een relatief goedkoop medium en de camera kan steeds gemakkelijker als een initiërend of stimulerend middel aangewend worden om een achterliggend onderwijsdoel te bereiken. Ook anderszins laat de camera zich voor spel gebruiken: zoals men vroeger met een bepaalde doelgroep aan het werk ging om een toneelproductie te maken, zo komt het thans steeds vaker voor dat de te realiseren dramaproductie er één op video is. Daarbij is het dramatisch vormingsproces dat zo'n groep doormaakt niet wezenlijk anders dan in het theater. Ik denk hierbij allereerst aan individuele emancipatoire ontwikkeling, dankzij ieders zelfverwezenlijking door het spel voor de camera. Maar denk ook eens aan het - dankzij het intensieve spelproces! - als vanzelf opbloeiende vermogen tot onderlinge samenwerking met de acterende ander. Zaken als inhoudelijke ontwikkeling, rol- en taakverdeling, vormgeving, spelinzicht en spelplezier, kortom alle aspecten van een spelproces zorgen uiteindelijk voor een

hechte groep van deelnemers, onverschillig wie. Doelgroepen zijn vaak nog hetzelfde: werkende jongeren, bejaarden, plattelandsvrouwen, analfabeten, moeilijk opvoedbare kinderen, allochtone kinderen met een taalachterstand. Zelfs een project met de camera in bijvoorbeeld een gevangenis kan zeer goed uitpakken. Met name de mogelijkheid om naderhand nog iets met het eindproduct te doen in de zin van verspreiding en herhaalbaarheid is vaak bepalend voor de keuze van een project met camera. Het gehele werkproces wordt netjes gemonteerd en ingeblikt en is ten allen tijde beschikbaar. Waar leidt dit alles toe, wat wordt de context, wat zijn de afzetmogelijkheden van al die wonderschone producties die op deze wijze met amateur-spelers (zijn) ontstaan?

### *Lokale televisie*

In dit verband is de onontkoombare opkomst van lokale televisie interessant. In de grote steden worden elke dag uitzendingen verzorgd. Dat gaat van lokaal nieuws tot het geven van achtergrondinfo, van reli-zenders tot migranten-tv, van amusementsprogramma's tot dramaproducties. In de VS worden de echt interessante producties door lokale televisiestations geïnitieerd en uitgezonden. De grote commerciële zenders zenden immers allemaal dezelfde pulp uit, de lokale zenders kunnen daar wat tegenoverstellen en zelfs een buffer vormen omdat zij relatief veel goedkoper, dus onafhankelijker kunnen werken.

Nederland is het dichtst bekabelde land ter wereld, dat wil zeggen, als het zo doorgaat heeft straks werkelijk ieder zichzelf respecterende Gemeente zijn eigen lokale televisiestation. Al die uren dienen gevuld te worden, hier liggen dus kansen voor ondernemende types!

Immers, de mediawet is nu zo aangepast dat er ook steeds meer budget beschikbaar komt voor serieuze

programmering van de lokale zenders. Sterker nog: pulpzenders die doorgegeven worden op de kabel dienen een financiële bijdrage te leveren, geld dat uit deze vaak goed gevulde kassa voor een deel voor lokale televisie aangewend mag en moet worden.

In de grote steden zoals Amsterdam en Rotterdam pompt men ook nog eens geld in de ontwikkeling van lokale tv. Hoe dan ook: het maken van een televisieprogramma, en dan met name ook een dramaserie, is – in ieder geval op lokaal niveau – binnen ieders bereik gekomen.

Spel en beeld gecombineerd met een democratisch medium als lokale tv, dat is voor dramadocenten natuurlijk een geweldige ontwikkeling, daar ligt een enorme uitdaging!

### *Lokale dramaseries*

En waarom zouden er niet een flink aantal uren gevuld gaan worden met televisiedrama?

Het circuit binnen de lokale televisie is nog zo informeel dat er meer dan genoeg kansen liggen voor dramadocenten die eigenwijs genoeg zijn om zelf een dramaproductie met amateur-spelers voor een camera te ontwikkelen.

Hoe begin je? Als je een beetje terzake kundig en enthousiast bent draai je zo mee in een plaatselijke productie en doe je daarmee een hoop ervaring op.

Er zijn inmiddels voorbeelden van dergelijke series op lokaal niveau, bijvoorbeeld in Den Haag en Almelo, die gemaakt zijn door plaatselijke amateurspelers en die - lokaal op prime-time uitgezonden -, zelfs beter werden bekeken dan de drie Hilversumse zenders!

Want één ding is zeker: het spreekt mensen aan, het spel gaat immers over henzelf. En het speelt zich ook nog eens af in hun directe omgeving, in de eigen buurt of straat.

Het decor, de locatie is soms zelfs hun eigen woning..

De kijker vreet een lokaal gemaakte serie - het liefst

dagelijks - als warm vers brood, en men heeft altijd honger. Zoals u ongetwijfeld weet: Nederlandstalig drama behaalt altijd reeds, of het nu slecht is of goed, relatief hoge kijkcijfers.

### *Professionalisering*

Met professioneel begeleid spel voor de camera valt er een wereld te winnen voor dramadocenten die graag met amateurs werken... Er vindt niet voor niets in tal van zichzelf respecterende instellingen een hausse plaats aan talloze cursussen: “leren werken met video” of “leren acteren voor de camera”.

Vanuit particulier initiatief werden zelfs hele Academies Camera-acteren uit de grond gestampt, maar ook bij de Open Studio, bij de Nederlandse Vereniging voor Amateurtheater (NVA), het Cultureel Netwerk en in de talloze centra voor kunstzinnige vorming begint het erop te lijken dat iedereen wel “iets met camera en drama” wil doen. Een op zich heel goede ontwikkeling!

Wel is het zaak dat er een meer degelijke professionalisering komt, als het om de begeleiding van een en ander gaat. Er komt m.a.w. steeds duidelijker behoefte aan goed opgeleide docenten drama, die verstand hebben van het maken van een dramaproductie met een camera.

Voor iemand die niet vies is van in eerste instantie pionieren, vervolgens doorzetten en uitbouwen zijn er zeker kansen.

Creëer je eigen mogelijkheden, zou ik zeggen.



## II. PRAXIS

### PRAKTISCHE ONDERBOUWING M.B.V. OEFENINGEN MET BETREKKING TOT HET WERKEN ALS DOCENT DRAMA MET CAMERA

*Wellicht ten overvloede vestigt de schrijver er nog maar eens de aandacht op dat het proces van lesgeven als docent drama met behulp van de camera 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 het lesgeven als docent drama met behulp van de camera behelst.*

# DEEL A

## INZET VAN DE CAMERA ALS DIDACTISCH HULPMIDDEL

## EERST ENIGE ELEMENTAIRE FILMTECHNIEK

Nu eerst enige aandacht in dit hoofdstuk voor de elementaire techniek van het filmen met een camera. Wat houdt het werken met de camera technisch in? Enige basale kennis van filmtechniek is hoe dan ook voor elke docent noodzakelijk alvorens met een groep aan het werk te gaan. Laat je voorlichten over de techniek van de camera en het overige equipment waarmee je straks in de beroepspraktijk aan het werk wilt gaan.

*Benodigde apparatuur en terminologie:*

Camera  
Recorder  
Monitor  
Interne/externe microfoon.  
Koptelefoon (in ear)  
Statief  
(Cassette) band  
Losse accu (voor op locatie)  
Accu via netstroom  
10 pin-camerakabel  
VTR – on  
Stand-by  
Remote/select (bij opname)  
Camera/select (afkijken)

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 mooi wanneer er later (zie deel B en deel C) ook materiaal via een montageset gemonteerd kan worden. Laat deelnemers zoveel mogelijk om beurten

achter de camera ervaring opdoen, het zelf maken van beelden is de beste, want snelste leerschool om gevoel voor het medium te ontwikkelen. 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 de deelnemers te geven, slaat die bangigheid al werkend om in enthousiasme. Men pakt vanzelf de aangereikte verantwoordelijkheid met beide handen aan en gaat ermee aan de slag. Helemaal luxe is anders natuurlijk de inzet van een cameraman... Tip: kijk niet altijd alles terug, maar in principe alleen de laatste versie, dat scheelt weer tijd.

*Beeldterminologie:*

Kader/kadrering

Close-up

Ruime close-up

Full-close-up

Detail shot

Medium

Ruim medium

Totaal

Ruim totaal

Extreem totaal (establishing shot)

Single shot

Shot/tegenshot

Two-shot

Overshoulder

Getrokken shot

Topshot

Point of view

Beeldrijm

BeeldovergangSequens

### *Het kader*

De docent 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? Het gebruik van beeld, ook wel het kader genoemd, wordt straks alles bepalend. Elke opname voor de camera kent een specifiek kader, alnaargelang de handeling. Het kader is de uitsnede in beeld. Met het kader bepaal je als docent wat wel en niet in beeld is. Zoals we hierboven reeds ontdekt hebben: de termen die gebruikt worden zijn o.a. totaal, medium, close-up. Hoe verhoudt zich een totaalshot, hoe een mediumshot en hoe een close-up tot het te filmen object? Compositie is de term die we gebruiken voor de opbouw van het beeld binnen een kader.

## 01. kaders benoemen

allen 10 min

- |               |                                                                                                                                                    |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:         | analyse van (nu nog eenvoudige) kaders.                                                                                                            |
| kaders:       | divers: totaal, medium, close-up.                                                                                                                  |
| omschrijving: | vertoning van een willekeurige stuk 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?<br>zat er een zogenaamd establishing shot tussen? wat is dat precies?                        |

## 02. compositie: stillevens

allen 1/1 10 min

- doel: één helder beeld, in dit geval een stillevens maken, met aandacht voor je kader.
- kader: diverse. let op stabiliteit/rust, scherpste, beeldduitsnede, licht, kleur.
- omschrijving: zoek een paar voorwerpen bij elkaar en formeer er een stillevens mee.  
zet evt. deelnemers in 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, nu met deelnemers die jij 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 oftewel subjectieve kader te creëren?  
welke beelden spreken het meest tot de verbeelding en waarom?

### *Close-up*

Sterke troef in handen van de docent is later in tal van werksituaties de zg. close-up. De camera komt nu zo dichtbij dat in principe alleen een gezicht te zien is. Deze filmt de mimiek van degene voor de camera, d.w.z. dat hij de kleinste details van een gezicht zichtbaar maakt. De close-up is als een spiegel van het innerlijk van degene die gefilmd wordt.

We onderscheiden:

ruime close: je hoofd tot aan bovenkant schouders,

close-up: alleen je gezicht in beeld,

full close-up: alleen details van je gezicht.

### 03. leren kadreren van een close-up

allen 1/1 10 min

doel: technisch leren kadreren.

kader: ruime close-up en close-up.

omschrijving: neem frontaal/centraal een hoofd in beeld van een van de deelnemers, 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. 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 nu eens voor de camera 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.

## 04. wat doet de close-up

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 personen 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 full close-up!  
bij het televisiekijken zitten we elke avond  
letterlijk zo dicht op iemands lip.  
variatie: hetzelfde, neem nu in close-up een voor  
een de personen op met de camera.  
evaluatie: bekijk elkaar rustig en aandachtig, en voel  
hoe dichtbij en intiem je bent.

### *Medium*

Ook wel halftotaal shot genoemd, je bent tot aan je middel in beeld en kunt dus eventueel gebruik maken van gestiek, gebaren. Er ligt echter nog steeds een behoorlijk accent in beeld op het innerlijk van degene die gefilmd wordt.

We onderscheiden:

- medium: van je hoofd tot aan je middel,  
ruim medium: van je hoofd tot en met je middel.

## 05. leren kadreren van een medium

allen 1/1 5 min

- doel: technisch leren kadreren.  
kader: medium, later ruim medium.  
omschrijving: richt je 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 tijdens je verhaal een gek sprongetje, of ga ineens even op de hurken.  
evaluatie: je hebt dan voor het kader natuurlijk een iets ruimer medium shot nodig.  
nb. bij een medium is het niet nodig overdadig veel beeldruimte open te laten.

### *Totaal*

Bij een gewoon totaalshot zitten hoofd en voeten op de rand van het kader. Zo'n totaal is een opname van grotere afstand, de persoon 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.

We onderscheiden:

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

## 06. leren kadreren van een totaal

allen 2/2 10 min

- doel: technisch leren kadreren.  
kader: (ruim) totaal. nb.: het is echt lang niet altijd nodig ook benen/voeten te filmen.

- omschrijving: een deelnemer staat in een totaal te wachten bij de bushalte.  
vanaf de zijkant loopt een andere deelnemer het totaalshot in en deze omhelst deelnemer 1 op de zg.actielijn.
- varianties: een deelnemer staat te wachten, dan komt al snel in de cameralijn de geliefde op deelnemer 1 toegesneld (dus nu inlopend langs de camera) en deze wordt wederom innig in het totaalshot omhelsd, met hele draai: deelnemer 1 komt uit met het gezicht naar de camera. hou voldoende ruimte in het totaalshot i.v.m. de bewegingen.
- evaluatie: bij het opnemen van twee mensen in een totaalshot kun je beter voorkomen dat zij op een rij op de actielijn staan. twee of meer mensen kadreer je het mooiste wanneer men op verschillende afstand op de cameralijn opereert.  
(dit zorgt namelijk voor dieptewerking).

### *Overige shots*

Zoals al eerder bij de close-up beschreven: het belangrijkste van een te filmen beeld wordt als object lang niet altijd in het midden van het kader geplaatst, een goede compositeur 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 twee mensen recht van voren filmt geeft dat een veel te plat plaatje. Daarom werken - zeker met twee spelers of meer – overshoulder shots toch vaak het beste (dieptewerking via de diagonaal).

We onderscheiden verder nog:

twoshot: kader met twee personen in beeld,  
threeshot: idem met drie personen,  
overshoulder: over de schouder van een andere  
deelnemer op een persoon.

## 07. tweegesprek

allen 2/2 10 min

doel: technische vooroefening: twoshot.  
kader: medium, experimenteer daarna met  
verschillende camera standpunten.  
omschrijving: neem twee personen recht van voren in  
beeld. gesprekje over verliefdheid.  
experimenteer vervolgens 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?

## 08. eerste dialoogje

1/1 15 min

doel: technisch trainen en herhalen van een  
sequens (reeks beelden) i.v.m. 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.  
monteer een en ander na afloop.  
omschrijving: een jongen (A) is verliefd en zit duidelijk

omschrijving: 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 ineens haar arm om zijn nek.  
 jongen kijkt eerst nog strak voor zich uit.  
 dan kust hij haar voorzichtig.

variatie: speel hetzelfde, maar blijf nu bij een 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*

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 associatieve beeldovergang, is een mooie manier om van beeld te wisselen.

In sommige situaties wordt gewerkt met zg. cues.

## 09. P.O.V. op zoek naar de directeur

allen 1/1 10 min

- doel: point of view shot oefenen.
- kader: neem loopshots van een persoon afgewisseld met p.o.v. shots vanaf de schouder, monteer deze in de camera door elkaar heen (via record/pausestand).
- omschrijving: de persoon komt een (school-) gebouw binnen en is op zoek naar de directeur. hij maakt een tocht door het gebouw. we zien hem rondgaan en soms schakelen we naar een p.o.v. shot, waarbij we zien wat hij ziet.
- variatie: we zien hem een keer een deur openen, en dan 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?

## 10. P.O.V. filmpjes

allen 1/1 10 min

- doel: technische training POV.
- kader: totaal, medium en close op deelnemer, van daaruit P.O.V.
- omschrijving: een deelnemer 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: we zien hoe een deelnemer een korte fietstocht maakt. we zien hiervan beelden. we bezien ook de wereld om hem heen in beweging via zijn P.O.V.

evaluatie: kon je er geheel uit maken door in de camera te monteren?

## 11. 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 volgend 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.

## 12. reactie op cues

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

doel: leren 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 een deelnemer nu steeds op een cue van de camera man voordat hij een actie doet en/of tekst produceert.  
variatie: de cameraman vraagt tot slot nog om een aantal losse reacties.

evaluatie: is het lastig om je voor de camera te laten sturen in je activiteiten door technische zaken?

### *Repetitio 1*

Om te checken of we al enige grip hebben op de materie uit het hoofdstuk Elementaire Videotechniek volgt hier een korte herhalingsoefening omtrent kadrering.

## 13. repetitio 1

\_\_\_\_\_ allen 10 min

doel: herhaling van begrippen uit dit hoofdstuk: videotechniek - kaders

kader: divers.

omschrijving: iedere deelnemer krijgt om beurten een aantal technische opdrachten vanaf de kant om verschillende kaders maken: (gebruik personen 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/tegenshot  
two-shot  
overshoulder  
getrokken shot  
topshot

p.o.v.  
beeldrijm  
beeldovergang  
sequens  
variatie: je kunt dit ook andersom doen, een  
deelnemer maakt beelden en vanaf de kant  
worden deze benoemd.  
evaluatie: heb je al met al reeds meer technische  
basiskennis omtrent beeld opgedaan?  
je kunt er anders ook voor kiezen eerst zelf  
bepaalde zaken uit het voorafgaande nog  
eens extra te oefenen?

*Terminologie camerastandpunten/ - bewegingen*

Vast (vanaf statief)  
Los (vanaf de schouder)  
Vogelperspectief (van bovenaf)  
Kikkerperspectief (van onderaf)  
Camera op ooghoogte  
Cameraliijn  
Actieliijn  
Over de as gaan  
In- en uitzoomen  
Rijder  
Pannen  
Tilt (up/down)  
Zip  
Dolly

### *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.

## 14. oorlogsreportage maken

allen 10 min

- doel: verkenning van camerastandpunten vast en handhold, verdere functies.
- kader: ad lib.
- omschrijving: deelnemers lopen door elkaar heen rond in de ruimte, camera filmt deze actie.  
spelleider geeft een harde klap op een tafel  
o..i.d.: het betreft een bominslag!  
iedereen stuift alle kanten op. cameraman filmt e.e.a. zo adequaat mogelijk  
vanaf statief, en probeert een zo goed mogelijke oorlogsreportage te maken.  
gebruik diverse kaders, zoals totaal,

medium en close-up.  
probeer ook eens een tilt-up, te pannen,  
zippen, in- en uitzoomen, etc.  
variatie: hetzelfde maar nu met de camera  
handhold.  
evaluatie: welke opname werkt het beste als  
reportage?

## 15. kikker

\_\_\_\_\_ allen 1/1 3 min

doel: verkenning van camerastandpunt. actie  
afstemmen op camerastandpunt.  
kader: totaal, medium, close-up.  
omschrijving: deelnemer houdt een vlamme  
verkiezingstoespraak, camera zoomt in via  
totaal, medium naar close vanuit  
kikkerperspectief. cameraman geeft  
onderweg tekens als hij naar een volgende  
uitsnede inzoomt, zodat de deelnemer  
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?  
hoe was het om gelijk op met de techniek  
te werken?

## 16. vogel

\_\_\_\_\_ allen 1/1 3 min

doel: verkenning van camerastandpunt, actie  
afstemmen op het camerastandpunt.

- kader                    totaal, medium, close-up: vogelperspectief.
- omschrijving: een deelnemer speelt een jongetje dat zijn  
streng(!) moeder (= de camera) om chips  
zeurt, zoom in via totaal, medium naar  
close vanuit vogelperspectief.  
cameraman geeft onderweg tekens als hij  
naar een volgende uitsnede inzoomt, zodat  
de speler gelijk op met de camera/de zoom  
zijn spel 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 zg. 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 iemand b.v. loopt, rond rijden, tegengesteld rijden aan de beweging die iemand 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 zg springer in beeld.

## 17. pannen

allen 1/1 6 min

- doel: optimaal spanning suggereren, tot en met een spontaan moment, in spannende samenwerking met de mee 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 deze verstopt wordt. een deelnemer krijgt opdracht die bom te zoeken. de camera pakt eerst vanuit een totaal kader mee met de zoektocht door de ruimte, als de deelnemer echter “warmer” wordt gaat hij geleidelijk over naar een mediumshot, en als de deelnemer tenslotte de bom vindt is het beeld close-up. het gaat vooral om het laatste shot, het moment van het vinden.
- variatie: we doen exact hetzelfde, maar nu weet de deelnemer 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 deelnemer 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.
- 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?

## 18. zooms maken

allen 5 min

- doel: technisch trainen: camera in- en uitzoomen, om zo vanuit een vast camerastandpunt de illusie van beweging te suggereren.
- kader: medium.
- omschrijving: vraag de groep kris kras door de ruimte te lopen. kies een van de deelnemers en probeer deze zoveel mogelijk te volgen door op hem in- en uit te zoomen. deelnemers kunnen ook bukken, op hun hurken gaan, springen e.d., camera gaat daarin dan mee: via bijv. tilt up. idem maar met rennende deelnemers.
- 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?

## 19. inzoom of rijder?

allen 2/2 5 min

- doel: technische training. ook in spel: hoe spanning, dreiging oproepen.
- kader: totaal, medium, close-up.
- omschrijving: een deelnemer zit achter een tafeltje een kop koffie te drinken.  
een andere persoon 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 deelnemer die met zijn revolver inloopt, maar nu met een rijder (dolly).
- evaluatie: welk van deze twee shots vind je nu het beste werken? waarom?

## 20. 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.

### *Repetitio 2*

Om te checken of we al enige grip hebben op de materie uit het hoofdstuk Elementaire Videotechniek volgt hier een korte herhalingsoefening omtrent camerastandpunten en - bewegingen.

## 21. repetitio 2

allen 1/1 10 min

- doel: herhaling van begrippen m.b.t.  
camerastandpunten.
- kader: divers.
- omschrijving: de spelleider geeft aan de deelnemers om  
beurten een aantal technische opdrachten  
om camerastandpunten in te nemen en  
camerabewegingen te maken (gebruik  
personen 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 worden deze  
benoemd.
- evaluatie: heb je het idee dat je nu voldoende grip  
hebt op de techniek van camera?  
je kunt anders zelf bepaalde zaken uit het  
voorafgaande nog extra oefenen?

## DOCENT DRAMA MET DE CAMERA IN HET BASISONDERWIJS

### *Eerst enige praktische tips bij het lesgeven.*

- noteer van tevoren wat je van plan bent te doen in je les (daar hoeft je je niet exact aan te houden natuurlijk).
- begin op tijd, houd een presentielijst bij, geef geen pardon.
- leer snel de namen van de deelnemers uit het hoofd, in spelvorm.
- breng technische apparatuur in gereedheid voor aanvang van de les.
- stel jezelf voor in je eerste les als docent (neem ca 15 minuten om te vertellen wie je bent en wat je tot nu toe gedaan hebt).
- zet het doel van je dramalessen met camera uiteen, vergeet niet je uiteindelijke project toe te lichten.
- neem tijd om de gang van zaken rondom techniek toe te lichten, verantwoordelijkheden rondom apparatuur uiteen te zetten.
- geef theoretische toelichting op het werk, bijv. d.m.v. filmanalyse.
- noteer na afloop wat je goed/slecht vond gaan.
- houd kort een logboek bij van al je lesactiviteiten.

### *Dramalessen*

Op de valreep nog enige algemene noties met betrekking tot het spelles geven als docent drama, in het onderwijs als ook elders.

Ik heb zelf ooit toen ik nog op de Toneelschool Amsterdam zat, in Amsterdam-Noord spellessen gegeven aan klassen met wel veertig best lastige kids, in het kader van het Co van Calcar project.

Co was een wetenschapper die ontdekte dat de taalschat van kansarme kinderen bijzonder gering was en wilde deze vergroten door, onder andere, allerlei spelvormen. Ik heb sindsdien de grootste bewondering gekregen voor dramadocenten die het lukt om met zo'n enorme groep toch iets te doen met spel. Een niet geringe opgave! Stel jezelf om te beginnen duidelijke doelen. Het is belangrijk om je te realiseren dat je niet alleen met de grote groep te maken hebt, maar stuk voor stuk ook met individuele kinderen. Behandel een klas niet als een massa van kleuters, maar neem hen stuk voor stuk bloedserius. Bedenk oefeningen die je met de hele groep doet, bijv. het spelen van een station, maar laat ter afwisseling de kinderen juist ook soleren en naar elkaar kijken. Als je een oefening doet die veel rumoer met zich mee brengt, bijv. het met de hele klas spelen van een dierentuin, maak dan je opdracht zo specifiek mogelijk: hoeveel ruimte heeft ieder dier om zich heen, hoe beweegt het dier, wat voor geluid maakt het, hoe gedetailleerder jij aangeeft hoe je wenst te werken, hoe meer concentratie er bij de kinderen ontstaat. Werk waar mogelijk in kleinere spelgroepjes, met verschillende taken voor de diverse leden van zo'n groepje. Ik heb hierna m.b.t. de diverse leeftijdsgroepen nog een lesopzet samengesteld die je als voorbeeld kunt gebruiken hoe je een en ander opbouwt. Daarnaast tenslotte nog enige aandacht voor het opleiden van mensen die met spel en camera willen gaan werken.

## Het Project De Zandbak (I)

We gunnen onszelf hierna de luxe om helemaal vanaf het begin te beginnen. Stel je maar voor dat je als docent zelf 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 van kinderen 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 met de kinderen 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. Bij de navolgende oefeningen zijn de deelnemende kinderen vooral fysiek betrokken. We hebben niet alleen hersens, maar ook lichamen gekregen.

En zintuigen. Vraag de kinderen deze (5) op te noemen: zien met je ogen, horen met je oren, met je neus ruiken, tasten met je handen, proeven met je mond.

Je lichaam is als het ware ook één 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! Zie die camera steeds als je gelijke, hij is één van jullie!

### 22. zandbak 1

\_\_\_\_\_ allen 10 min

|        |                                                                                                                                                      |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:  | via elektronische weergave jezelf en de anderen leren kennen, als je immers vertrouwd raakt met je eigen beeld en met de camera kun je ermee werken. |
| kader: | er is een lege ruimte met een deur                                                                                                                   |

- waardoor de deelnemers binnenkomen.  
 de monitor staat op een tafel en de camera staat boven de monitor opgesteld, beide zijn gericht op de deur waardoor de kinderen binnenkomen.  
 de camera staat op ooghoogte. de entree van de deelnemers wordt opgenomen in een ruim totaal. de kinderen bepalen zelf hun kaders.
- omschrijving: vrije oefening, nieuwsgierigheid staat voorop, en experimenteerdrang.  
 wanneer de kinderen binnenkomen, zien zij onmiddellijk zichzelf op het televisiescherm, als in een spiegel. laat hen zelf ontdekken wat je kunt doen.
- variatie: de begeleider wijst een kind aan in het veld en wijst dan naar een plek op de monitor waar deze met zijn hoofd op het scherm terecht moet zien te komen. dit doet hij één voor één met alle kinderen in het veld: groepsportret!
- evaluatie: wat doet het beeld allemaal met je, 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?

## 23. zandbak 2

allen 10 min

- doel: angst voor techniek tackelen..  
 snel vertrouwd leren raken met je eigen

beeld en met wat je gedaan hebt.  
 kader: ad lib.  
 omschrijving: we zitten in een halve cirkel om de monitor. de groep stelt zich voor dat de camera een kostbaar buitenaards object is, dat de aarde kan redden. de groep is uitverkoren om uit te zoeken hoe het apparaat technisch werkt om straks de opname uit zandbak 1 terug te kunnen zien. de camera gaat van hand tot hand. de begeleider vraagt wie er aan nader technisch onderzoek wil meedoen? er gaan flink wat vingers de lucht in. de diverse technische mogelijkheden kunnen zo, mede dankzij de technische instructie door de begeleider, stuk voor stuk worden uitgetest door een aantal kinderen: in- en uitzoomen, pannen en zippen, versneld achteruit spoelen met weergave, op pauzestand zetten (zg. freeze, bijvoorbeeld op het beeld van de binnenkomst). de rest van de kinderen kijkt op de monitor naar de effecten van een en ander. uiteindelijk gaan we de opname uit zandbak 1 terugzien, het binnenkomen van de spelers. een van de kinderen brengt de camera daarvoor technisch in gereedheid (spoelt terug naar het begin en drukt op play). dit doen we voortaan altijd om/om. zo raakt ieder kind van de groep vanzelf vertrouwd met de techniek van het filmen. eerst dus terugkijken naar de eerste opnamen van het binnenkomen.  
 evaluatie: hoe is het om die diverse kaders terug te zien?

## 24. zandbak 3

allen 10 min

- doel: ontdekken van het medium
- kader: medium, monitor op een tafel, met daarachter op ooghoogte de camera.
- omschrijving: we zitten in een halve cirkel om de monitor. er staat een draaikrukje, een speler mag binnenkomen en gaan zitten en krijgt als opdracht om een gesprek met zichzelf te voeren. 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.

## 25. zandbak 4

allen 5 min

- doel: fysiek met elkaar samenwerken t.o.v. de camera.
- kader: ruim medium, camera filmt frontaal.
- omschrijving: we zitten met de groep in een halve cirkel om de monitor. er zijn zes spelers nodig. een speler gaat voor de camera staan, andere spelers gaan pal achter hem staan

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

## 26. zandbak 5

allen 10 min

- doel: kader verkennen.
- kader: vast topshot, ruim totaal.
- omschrijving: camera hangt aan het plafond o.i.d., lens is hoe dan ook 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. experimenter verder!
- variatie: ook de verticale actielijn uitproberen, door bijv. richting camera te springen.
- evaluatie: kijk terug en noteer welke shots je vindt werken, en waarom.

## Het Project Fabels

We gaan nu spel verbinden met de camera. Navolgend oefenmateriaal is bedoeld als een spelproject dat zich over meerdere lessen uitstrekt. De drie beschreven projecten zijn bedoeld als voorbeeldprojecten. Er worden o.a. concentratie, alertheid- en fysieke oefeningen in beschreven, oefeningen met geluid en ritme, fantasieoefening-en, spel oefeningen, solo- en groepsoefeningen, spel improvisaties. Al deze oefeningen zijn op een of ander wijze gekoppeld onder de projectnaam “Fabels” aan het thema “dieren” en aan nog twee andere dergelijke projecten, met het thema “Dingen”, en “Circus”. Zo krijg je geleidelijk aan idee hoe je uiteindelijk ook zelf eigen thematische lesprojecten kunt leren opzetten.

### 27. annemarie koekoek

\_\_\_\_\_ allen 10 min

doel: concentratie leren vasthouden.  
kader: vanaf de overkant wordt de groep in een ruim frontaal totaal gefilmd.  
omschrijving: in de ruimte staat aan de overkant speler 1 met zijn rug naar de andere spelers toe. alle andere spelers staan op een denkbeeldige startlijn, klaar om te gaan lopen. de spelleider geeft een teken en nu mogen de spelers zo dicht mogelijk naar speler 1 aan de overkant zien te komen, met de bedoeling om hem uiteindelijk aan te tikken. speler 1 mag zich echter omdraaien, op steeds willekeurige momenten: wie hij dan ziet bewegen is af \* en moet weer opnieuw beginnen bij de startlijn.

- wanneer een speler de overkant heeft bereikt en speler 1 heeft aangetikt, mag hij met hem wisselen. geen geluid maken, dit alles in diepe stilte uitvoeren!
- variatie: kies nu voor jezelf een dier en beweeg zoveel mogelijk als dat dier.
- evaluatie: kijk de laatste terug: hielp het dier zijn om je nog beter te concentreren?

\* in geval van twijfel is de spelleider scheidsrechter.

## 28. oerwoud

allen 10 min

- doel: vrije oefening met geluid.
- kader: ad lib.
- omschrijving: spelers bevinden zich ergens in de ruimte met gesloten ogen.  
draai een paar maal om je eigen as, ga dan liggen, zitten, of blijf staan.  
we gaan nu een oerwoud maken, maar alleen met geluiden en klanken.  
begin in de vroege ochtend en schets het verloop van de dag. de spelleider kan – zonder dat dit van te voren besproken is – een stel jagers laten verschijnen: hij geeft een paar harde knallen met een stuk hout op een tafel. er wordt geschoten: wat gebeurt er in het oerwoud?
- variatie: we doen hetzelfde maar kies nu voor een eigen (bestaand) dier.
- evaluatie: hoe “organisch” was het gebeuren met de schoten? raakte je uit je spel? heeft een dier een eigen taal?

## 29. apendans

allen 10 min

- doel: oefenen met een strak ritme.
- kader: frontaal totaal, beide groepen links en rechts in beeld.
- omschrijving: we zitten tegenover elkaar opgesteld in twee rijen, op ongeveer een halve meter afstand, we stellen ons voor dat we op Bali beland zijn, we gaan de apendans doen, elke groep krijgt zijn eigen ritme mee:
- groep 1: tsjak – tsjaaak – tsjak, tsjak - tsjaaak - tsjak, tsjak – tsjaaak – tsjak, enz.
- groep 2: tsjak – tsjak – tsjaaak, tsjak - tsjak - tsjaaak, tsjak – tsjak – tsjaaak, enz.
- voor alle duidelijkheid: bij groep 1 ligt het accent op de tweede,  
en bij groep 2 op de derde tsjaaak, oefen eerst even met je eigen groep,  
nu tegenover elkaar: je mag er natuurlijk ook bij bewegen,  
de dirigent kan door een groep aanwijzingen te geven het geluid sturen,  
de ene groep wordt bijv. harder, de andere groep vermindert dan het volume.
- variaties: \* versnellen / vertragen van het ritme,  
\* hard /zacht worden,  
fluisteren/schreeuwen.
- evaluatie: gaven de groepen elkaar voldoende ruimte?  
welke nuances zijn er nog meer te ontdekken?

### 30. zoek de schorpioen

1/1 5 min

- doel: concentratie leren vasthouden.
- kader: varieer totaal, medium, close.
- omschrijving: een speler krijgt zg. een schorpioen te zien, verlaat vervolgens de ruimte, het beest wordt vervolgens verstopt, speler komt de ruimte weer binnen en zoekt het voorwerp, eventueel geholpen door mensen aan de kant (“warm, koud”). hoe kouder hoe meer totaal, hoe warmer hoe closer speler gefilmd. Het moment van het vinden is dus in close-up.
- variatie: nu weet de speler waar de schorpioen verstopt zit: hij speelt de vorige situatie zo goed mogelijk na. probeer echt te zoeken en te vinden.
- evaluatie: de rest van de groep die op de monitor heeft meegekeken analyseert goed de verschillen: meestal is de eerste maal heel “naturel”, en de tweede “gespeeld”. 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 direct en impulsief moment in de eerste opdracht en dus moeilijk om geloofwaardig na te spelen.

### 31. dinosaurussen

allen 20 min

- doel: spectaculaire vormgeving van een

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kader:        | natuurfilm via “groeps”plastieken.<br>opdracht: camera maakt natuurfilm. maak ook aantal overshoulder shots.                                                                                                                                                                                                                                           |
| omschrijving: | ga met groepjes van ca zes spelers een fantasiedier maken in een hoek van de ruimte (uiteindelijk heeft ieder dier zo zijn eigen territorium),<br>maak er qua beweging een echt groepsdier van, doe onderzoek naar slapen, eten, drinken, bewegen, paren, vechten, geluiden/klanken.<br>camera (wissel af per dier) maakt zo goed mogelijke reportage. |
| 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 terug naar de beeldverslagen van elkaars dieren.<br>tot slot filmt de camera (wissel regelmatig) hoe de dieren 2/2 een ontmoeting hebben: gaan zij op pad om een nieuw territorium te bevechten of om te paren?                                                                                                                        |
| evaluatie:    | welk dier had het meeste identiteit?<br>waarom? welke beelden werkten het beste?                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## 32. 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: twee Ruiters bestijgen hun Paarden en gaan in gevecht met elkaar:  
alleen trekken is toegestaan.  
alle overige spelers vormen een arena.  
ook camera bevindt zich hiertussen (wissel regelmatig achter de camera).
- 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.

### 33. 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?

### 34. dieren en beweging

\_\_\_\_\_ allen 15 min

- doel: (voor-) onderzoek dieren: beweging en geluid
- kader: vanuit vast standpunt reportage maken in ruim medium.
- omschrijving: we gaan nu zelf met de groep dieren spelen. allen bewegen in de ruimte. geen tekst, wel geluid. laat de camera weer meespelen tijdens dit 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  
vleermuis  
rups  
mus  
mol  
steekvlieg  
uil  
sprinkhaan  
marmot  
adelaar  
slak  
hagedis  
o ....

evaluatie: hoe exact kun je werken aan de beweging?  
aan het geluid?\*

hoe relateer je je spel maximaal aan het  
beeldkader?

\* Toelichting ivm aandachtspunten:

de uil: kan zijn kop 360 graden draaien, knipoogt  
langzaam met zijn ogen, heen en weer met poten, de  
sprinkhaan: eet met zijn voorpootjes, ellebogen hoog in  
de lucht, kan verend hoge lichte sprongen maken, de

vleermuis: trekt gekke gezichten, fladderende vleugels, traag bewegen dan weer snel, de rups: simpele bewegingen, sferisch, abstract, minimal en traag bewegen, ook het gezicht en de vingers, het varken: je met drie knokels ipv met handen op de grond verplaatsen, zwaar dier, kan ook heel gevaarlijk worden, de mus: bangerig bewegen, veel huppen, beweeglijk kopje, de mol: graafhanden, gezicht met tuitmondje, knipperende ogen, bijziend, af/toe opzitten en rondkijken, steekvlieg: ogen op zoek naar prooi (heen en weer), kleeftpoten, giftig tongetje, de koe: gewicht in je rug, traag, tong, herkauwen, gaan liggen op je zij, de marmot: hoog tempo, kleine bewegingen dichtbij je gezicht, de adelaar: trotse houding, scherpe blik, klauwen, prooi verslinden, traag huppen op de grond, en vleugels soms uitslaan en daar houden, de pad: onafhankelijk ledematen bewegen, flappen met poten, ineens vliegje pakken, dan weer doodstil, niet bewegen met ogen, traag, de eekhoorn : verzamelen, nieuwsgierig, nerveus, rug rechtop.

### 35. diersmoelen trekken met geluid

allen 5 min

- doel: vrije oefening met klank (neptaal).  
 kader: vanaf statief vastleggen in close-up. bij de variatie pant de camera mee.  
 omschrijving: kies een plek en dier ergens in de ruimte en ga als je eigen dier smoelen trekken en laat je geluid /klank als vanzelf daarin meegaan.  
 variatie: in een kring om beurten elkaar een geluid doorgeven, eerst zo goed mogelijk nabootsen en dan pas doorgeven, probeer er ook een ritme aan mee te geven.

evaluatie: waarom lukt het ene geluid beter dan het andere?

### 36. gekooid dier

\_\_\_\_\_ allen 10 min

doel: je volledig identificeren met je rol  
kader: ad lib.  
omschrijving: bouw van tafels of schotten een kooi, wees je nu volledig je dier, op jezelf.  
opdracht is: doorleven, wat zijn je dagelijkse handelingen en bezigheden.  
camera filmt jou heimelijk, dwz, door bijv. een spleet, speel met de camera.  
variatie: word ook een keer heel agressief naar de camera.  
evaluatie: wat levert goede beelden op en waarom?

### 37. spiegel oefening met dieren

\_\_\_\_\_ 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, iets vreemds, 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 de  
 spiegel? nam je voldoende tijd, hoe  
 geleidelijk verliep dit proces?  
 heb je jezelf totaal gegeven in deze  
 oefening, er is echt moed voor nodig!

### 38. dieren en gedrag

\_\_\_\_\_ allen 15 min

doel: samenwerken bij het spelen  
 kader: totaal, medium, close-ups, vanaf statief.  
 omschrijving: we spelen een apenrots met de gehele  
 groep. onderzoek: bewegingen en klanken  
 van apen. is er een apentaal mogelijk?  
 onderzoek: groepsgedrag, eten, slapen,  
 paren, vlooiën... onderzoek:  
 de oerdrijfveren van groepsgedrag, bv:  
 \* territorium problemen (de “ranglijst”,  
 leiderschap)  
 \* relatie: moeder – kind  
 \* groep – versus (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:

\* leefgemeenschap

-- tehuis voor demente bejaarden

\* territorium problemen (de “ranglijst”,  
leiderschap)

-- 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 ?

### 39. diersolo

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

doel: menselijk personage vanuit een dier  
ontwikkelen.

kader: close-up.

omschrijving: je krijgt een minuut om je dier te spelen:  
let op beweging, geluid, gedrag.  
speel ook met de camera. we interviewen  
na die minuut jou vier minuten als dier,  
want je beschikt ineens over mensentaal.  
hou zoveel mogelijk vast aan het dier dat je  
gespeeld hebt. aan de kant raden we welk  
dier/mens wordt uitgebeeld.

variatie: je zit als mens in je rol als dier en je wil  
van alles zeggen, maar je hebt geen  
beschikking over menselijke taal. probeer  
je toch te uiten.

evaluatie: hoe ervaren je deze mix van het dierlijke en menselijke, welke voornaamste eigenschappen kun je benoemen van het (dier-)personage?

## 40. rolinterview

allen 2/2 10 min

doel: : deze oefening gaat over de relatie:  
personage – dieren.

kader: close-up.

omschrijving: hieronder staan een aantal personages met bijbehorende dieren. kies er een uit. oefen eerst op het dier: wat zijn de specifieke bewegingen en 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         |

- variatie: 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. ook vanuit de grote groep kunnen evt. nog enige vragen gesteld worden.
- evaluatie: let eens op bij het terugkijken waar je je het beste in je personage zit, en hoe zich dat verhoudt met het dierlijke element.

### *Het vastleggen van het Project Fabels*

We gaan nu de slotfase in van Het Project Fabels.

Fabels zijn verhalen over dieren, waarbij de dieren steeds meer menselijke trekjes gaan vertonen. Kinderen groeien graag op met verhalen over dieren. Zij zijn allereerst benieuwd naar de talloze verschijningsvormen zoals die in de natuur voorkomen. Daarnaast hebben dieren allerlei specifieke kenmerken en eigenschappen. Daarnaast is er bijna altijd uitgebreid sprake van een moraal in het verhaal. Het is aardig om even uit te wijden in de les over wat “moraal” nu eigenlijk is.

Wat is goed en kwaad? Wat is een geweten? Wat is het verschil tussen mens en dier? We kunnen als mensen toch ook iets leren van al die dieren, blijktbaar?

De begeleider leest nu eerst een aantal fabels\* voor.

Bijvoorbeeld uit:

\* Reinaert de Vos

\* M.J. Anschutz Schoorel Rotterdam 1976

\* Toon Tellegen diverse bundels

\* Rutger Weemhoff Dierenverhalen

Voor vaders en hun zonen

## 41. Het Eindproject Fabels

allen 5/5 100 min

- doel: leren samenwerken door de spelresultaten als productie op beeld vast te leggen.
- kader: ad lib.  
nb.: het verdient de voorkeur bij dit project met meerdere camera's te werken.
- omschrijving: we zetten ons in groepjes van 5 kids aan het maken van een korte ( 5min.) schets, een fabel. deze fabels worden straks allemaal achter elkaar opgenomen.
- \* twee kinderen zijn speler, (accent ligt op spel),
  - \* een kind is regisseur, (accent ligt op spelaanwijzingen),
  - \* een staat achter de camera, (accent ligt op de opname/beeld),
  - \* een kind doet de productieleiding, (accent ligt op organisatie).
- zij bedenken als ploeg samen:
- om welke twee dieren het gaat,
  - welk voornaamste karakterkenmerk de dieren hebben,
  - welke personages daaruit voort komen,
  - hoe de onderlinge relatie is,
  - wat (de moraal van) het verhaal is.
  - een duidelijk begin, een spannend verloop, een climax, en duidelijk einde.
  - hoe een en ander het beste in beeld gebracht wordt (noteren).
- laat de kinderen een uur lang hieraan in groepjes werken, onderbroken door een drietal momenten vanuit de begeleider die de groepjes steeds langsgaat :
- wijs er bijv. op dat de kinderen de

oefeningen gebruiken zoals deze eerder werden aangereikt, bijv. het rolinterview. de productie leider van elk groepje brengt steeds kort verslag uit. deze is ook verantwoordelijk voor een verder goede planning van het productieproces, (geef deze een stopwatch), en maakt notities in een werkschrift: omtrent de rollen, het verhaal, de benodigde kleding, attributen etc., de regisseur werkt met beide spelers gericht aan het verhaal en het spel, de cameraman probeert reeds allerlei kaders uit (maakt ook notities). daarna wordt de scene een keer gespeeld en als proef een keer opgenomen. een goede methode is : eerst iets spelen en dan kort technisch (kaders e.d.) doornemen. deze proefopnames worden vertoond aan de rest van de groep, die kort commentaar mag leveren en vragen mag stellen. dan volgen de echte opnames. laat de productie leider van elk groepje alles vlak voor de opname nog even goed op een rij zetten. de groepen nemen de verhaaltjes een voor een op. laat de andere groepjes op de monitor meekijken. zo leren de groepjes van elkaars werkwijze. er wordt in de camera gemonteerd. zorg voor een diepe concentratie bij de uitvoerenden, die dan vanzelf overslaat op de kijkers. uiteindelijk staan alle vijf – zes scènes achter elkaar en kunnen deze vertoond worden als eindresultaat van dit project..

variatie: probeer evt.te werken met meerdere karakterkenmerken, bijv de vos is niet alleen sluw maar ook charmant, de uil is

niet alleen wijs maar ook lui, de koe is niet alleen dom, maar ook lief, etc.

evaluatie: slotviewing (kan ook later plaatsvinden):  
laat ieder lid van de groep kort het eindresultaat en zijn eigen ervaringen bespreken, vanuit ieders functie, er kunnen evt. ook weer vragen door de andere groepjes worden gesteld.

Opmerking: Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën gesplitst worden. Ga dan tot en met bijvoorbeeld de proefopnames en neem dan ruim tijd voor de echte opnames in een volgende sessie.

## Het Project Dingen

Voorafgaand kun je het beste beginnen met het project De Zandbak. Dingen worden ook wel objecten genoemd.

We zijn ermee omringd in ons dagelijkse leven, maar krijgen de dingen wel de aandacht die zij verdienen?

Een ding, een voorwerp is blijkbaar niet zo belangrijk.

Je hebt het soms nodig. Maar een attribuut of rekwisiet is nooit zo maar iets, het leidt ook een eigen leven!

Dus wat als we nu eens zelf voorwerpen gaan spelen?

Dingen hebben ook een verleden. Een houten stoel bijvoorbeeld is ooit een boom geweest. Daarom is de keuze voor welk object, voor welk ding zo van belang, doe dit met liefde en kies niet zomaar wat uit. Er is maar één specifiek voorwerp dat geschikt is voor een bepaald personage, of in een bepaalde situatie. Daar moet je oog voor krijgen, een bewustzijn voor ontwikkelen.

In hoeverre is een voorwerp dat heel specifiek gekozen is inspirerend voor het te spelen personage? Je treft hierna weer oefeningen van allerlei soort, waarmee je zelf per lesblok een opbouw kunt maken: alertheid- en fysieke oefeningen, met name veel mime, concentratieoefeningen, oefeningen met geluid en ritme, geleide fantasieoefeningen, spel oefeningen, solo- en groepsoefeningen, spel improvisaties.

### 42. rollend ding

\_\_\_\_\_ allen 10 min

doel:                elkaar leren vertrouwen.

kader:             ruim totaal

omschrijving: we liggen met alle spelers op een rij op onze rug, dicht tegen elkaar aan.  
de eerste speler gaat met gestrekt lichaam over de anderen heen rollen en sluit weer

aan zodra hij aan de andere kant is beland,  
zo rolt dit ding door de ruimte.  
variatie: hoe langzaam of snel kan dit rollende tapijt  
gaan?  
evaluatie: heeft iemand zich pijn gedaan? waarom?

### 43. groepsding

\_\_\_\_\_ allen 5/5 10 min

doel: fysieke samenwerking in een ritme  
kader: totaal, medium, close-up.  
omschrijving: maak in groepjes van vijf met elkaar een  
fysieke machine die kan bewegen en  
geluid produceert.  
variatie: hoe langzaam of snel kan de machine  
draaien?  
evaluatie: hoe is de verhouding individu t.o.v. het  
collectief?

### 44. kauwgumdinges

\_\_\_\_\_ allen 2/2 5 min

doel: lichaam aan een ander toevertrouwen.  
kader: medium.  
omschrijving: speler 1 stelt zich voor dat hij van  
kauwgum is, je wordt echter door speler 2  
“gekneed”, je wordt helemaal uit elkaar  
getrokken in lange slierten en allengs  
verlies je steeds meer je vorm, net zolang  
totdat je een heel klein balletje bent  
geworden, dat kan rollen.  
variatie: wisseling van rol.  
evaluatie: deed je hoofd en gezicht mee?

## 45. van die dingen ja

allen 1/1 15 min

- doel: fysieke nabootsing van dingen.
- kader: totaal, medium, close-up.
- 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.
- variaties: 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 het beste?  
waarom?

#### 46. het luciferdoosje

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.  
kader: medium.  
omschrijving: je speelt ergens in de ruimte op een vaste plek in je eentje het aansteken van een lucifer uit een doosje, je speelt de scène mimisch, d.w.z. zonder tekst (geluiden toegestaan), bedenk ook hier weer zoveel mogelijk verschillende handelingen: doosje pakken, openschuiven, lucifer pakken, aansteken, uitblazen.  
variatie: doe het nu nog eens maar nu met een echt luciferdoosje en wees je goed bewust van alle verschillende acties, laat nu het doosje weer weg en doe de oefening opnieuw.  
evaluatie: ga bij jezelf na: hoe werkt je geheugen? visueel? anderszins?

#### 47. keukendingetjes

\_\_\_\_\_ allen 1/1 10 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.  
kader: 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), bedenk ook hier weer 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.

evaluatie: hoe precies kon je dit alles uitvoeren?

## 48. de paal

\_\_\_\_\_ allen 5 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.

kader: totaal, overshouldershots.

omschrijving: til met z'n allen een zeer zware paal op en verplaats deze naar de andere kant van de ruimte, alwaar hij rechtop gezet dient te worden, je speelt deze act mimisch, dwz: zonder tekst (klanken toegestaan).

variatie: laat de paal eens een keer per ongeluk omvallen.

evaluatie: vraagje aan de diverse spelers: hoe zwaar was de paal?

## 49. de rivier

allen 1/1 10 min

- doel: ontspanning van lichaam (en geest).  
kader: n.v.t.  
omschrijving: 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.  
varianties: 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 op de warmte te concentreren “verlies” je als het ware je lichaam.  
evaluatie: kon je de concentratie vasthouden, welke spanningen kwam je tegen?

## 50. de tas

allen 1/1 3 min

- doel: zintuiglijke training.  
kader: medium.  
omschrijving: speler 1 krijgt een tas aangereikt, hij mag er een minuut naar kijken, voelen, openmaken en controleren op inhoud enz. vervolgens moet hij zich omdraaien en zo exact mogelijk beschrijven wat hij zojuist

allemaal gezien heeft, materiaal, kleur,  
inhoud, vorm, enz.  
de anderen bekijken intussen de tas om te  
zien of het klopt.  
evaluatie: de kleinste details doen er (niet alleen in  
dit geval) toe.

## 51. helemaal mijn ding

allen 1/1 30 min

doel: je personage ontwikkelen aan de hand van  
een voorwerp..  
kader: ruim medium.  
omschrijving: de spelleider heeft een flink aantal  
voorwerpen meegenomen, b.v.  
een pakje sigaretten,  
een mes,  
een brief,  
een appel,  
een tas,  
een telefoon,  
....  
hij heeft tevens een paar lootjes  
geprepareerd met personages, b.v.  
een huisvrouw,  
een manager,  
een zwerver,  
een schoolmeisje,  
een boerin,  
een autoverkoper,  
trek een lootje en kies vanuit dat personage  
het voorwerp, dat je het meest met je  
personage associeert. concentreer je even  
heel goed op dat voorwerp, pak het vast en  
houdt het bij je, bekijk het op zijn vorm,

- geur etc. en doe dan een korte improvisatie met tekst, die direct voortkomt uit het betreffende voorwerp.  
blijf steeds bezig met het ding.
- variatie: kies zelf een personage met een specifiek voorwerp.
- evaluatie: hoe belangrijk was het voorwerp voor je?

## 52. ding spelen 1

\_\_\_\_\_ allen 1/1 15 min

- doel: je personifiëren met een voorwerp.
- kader: ad lib.
- omschrijving: groepsoefening. zoek een plek in de ruimte. de spelleider geeft opdracht om een voorwerp te spelen. we praten gewoon door elkaar heen. bv.:  
een oude piano  
een kaars  
stuk touw  
of: naar eigen keuze  
hou nu een monoloog, spreek hardop tekst als dat voorwerp, door elkaar heen. concentreer je eerst op de fysieke beleving, laat je innerlijke beleving vandaar uit ontstaan. om te voorkomen dat je steeds in eenzelfde concentratieniveau blijft: zoek steeds naar nieuwe lichamelijke impulsen die het object je ingeeft, baat deze dan ook eerst helemaal uit, alvorens weer naar een nieuwe impuls op zoek te gaan wanneer de spelleider STOP roept en jou eventjes zachtjes aantikt is iedereen stil en ga je alleen door met je tekst. wanneer hij TOE MAAR roept spreekt iedereen weer door

elkaar heen totdat de volgende aan getikt wordt.  
evaluatie: analyseer de geloofwaardigheid van de voorwerpen als personages.  
van welk materiaal zijn ze gemaakt?  
wat is hun geschiedenis, herinneringen?

## 53. ding spelen 2

allen 3/3 20 min

doel: je personifiëren met een voorwerp.  
kader: ad lib.  
omschrijving: drie bij drie krijgen spelers van de spelleider gefluisterd een situatie te horen met de bijbehorende voorwerpen die zij als personages gaan spelen.b.v.:  
oude zolder:  
oude hutkoffer, Mariabeeld, hobbelpaard, nachtclub:  
asbak, sigaret, aansteker,  
gevangenis: brits, raam, deur,  
na 20 minuten worden de scènes aan de hele groep getoond. na afloop van een scène krijgen we aan de kant gelegenheid om te raden waar een en ander zich afspeelde en om wat voor voorwerpen het ging.  
variatie: idem als 1. verzin nu zelf in groepjes van 3 spelers een situatie met 3 bijbehorende voorwerpen. en speel deze aan elkaar voor.  
evaluatie: in hoeverre werden de voorwerpen werkelijk personages? was er sprake van verstarring in het spel, c.q. gebruikten de spelers elkaar voldoende? samenspelen!

## 54. dingsolo

allen 1/1 5 min

- doel: menselijk personage vanuit een ding ontwikkelen.
- kader: close-up.
- omschrijving: je krijgt een minuut om je ding te spelen:  
let op beweging, geluid, gedrag.  
speel ook met de camera. we interviewen je na die minuut vier minuten als ding, want je beschikt ineens over mensentaal. hou zoveel mogelijk vast aan het ding zoals je dat eerder gespeeld hebt. aan de kant raden we welk ding/mens wordt uitgebeeld.
- variatie: je zit als mens in je rol als ding en je wil van alles zeggen, maar je hebt geen beschikking over menselijke taal. probeer je toch te uiten: beweging, geluid.
- evaluatie: hoe ervaren je deze mix van het ding zijn en het menselijke, welke voornaamste eigenschappen kun je benoemen van het (ding-) personage?

## 55. rolinterview

allen 2/2 10 min

- doel: deze oefening gaat over de relatie: personage – dingen.
- kader: close-up.
- omschrijving: hieronder staan een aantal personages. kies er een uit. verzin een ding dat je vindt passen bij het personage.

oefen eerst op het ding: wat zijn de  
specifieke fysieke bewegingen en  
lichaamstaal, maar ook mentale  
eigenschappen ervan?  
hou zoveel mogelijk vast aan alles van dit  
ding op het moment dat je even later  
geïnterviewd wordt als je gekozen  
personage:

Kelner

Bokser

Mannequin

Balletdanser

Prostitutuee

Zeeman

Legerofficier

Zakenman

Dronkaard

Typiste

Clown

Winkelende vrouw

Dove oude dame

Jonge drop-out

Politicus

variatie: je kunt ook met lootjes werken bij de  
verdeling van de rollen, dan zelf weer een  
ding kiezen en aan de kant laten raden om  
welke personages/dingen het gaat.

evaluatie: let eens op bij het terugkijken waar je het  
beste in je personage zit, en hoe zich dat  
verhoudt met het ding-element.  
nb. interviewers: ook vanuit de grote groep  
kunnen nog vragen gesteld worden.

### *Het vastleggen van het Project Dingen*

We gaan nu de slotfase in van Het Project Dingen.

Kinderen groeien maar al te graag op tussen spannende objecten, vreemde dingen, gekke voorwerpen. Zij zijn allereerst benieuwd naar de talloze unieke verschijningsvormen der dingen zoals die overal om hen heen voorkomen. Daarnaast hebben dingen nog allerlei specifieke kenmerken en eigenschappen. Dingen kennen een eigen leven, - vaak ook een verleden, en staan in directe relatie tot mensen, waarbij de dingen steeds meer We kruipen helemaal in de huid van het ding, en vinden van daaruit heel wat informatie omtrent een te spelen personage. Ook de uitwisseling van dingen onderling geeft een bijzondere ingang tot de personages. We zijn niet zozeer gefixeerd op het spelen van een rol, maar associëren vanuit een bijpassend voorwerp herinneringen, geschiedenis en specifieke karaktertrekken en kenmerken van het te spelen personage.

### 56. Het Eindproject Dingen

allen 6/6 100 min

- doel: leren samenwerken door de spelresultaten als productie op beeld vast te leggen.
- kader: ad lib. het verdient voorkeur bij dit project met meerdere camera's te werken.
- omschrijving: de locatie is een oude zolder. we spelen allemaal voorwerpen, die steeds in een eigen scene/verhaaltje van drie voorwerpen worden opgenomen.  
we zetten ons dus in groepjes van 6 aan het maken van een korte ( 5min.) schets.  
deze scènes worden straks allemaal achter elkaar opgenomen.

- \* drie kinderen zijn speler, (accent ligt op spel),
- \* een kind is regisseur, (accent ligt op spelaanwijzingen),
- \* een staat achter de camera, (accent ligt op de opname/beeld),
- \* een kind doet de productieleiding, (accent ligt op organisatie).

zij bedenken als ploeg samen:

- om welke drie dingen het gaat,
  - welk voornaamste karakterkenmerk die dingen hebben,
  - welke personages daaruit voort komen,
  - hoe de onderlinge relatie is,
  - wat het verhaal is:
  - een duidelijk begin, een spannend verloop, een climax, en duidelijk einde.
- hoe een en ander het beste in beeld gebracht wordt (noteren).

laat de kinderen een uur lang hieraan in groepjes werken, onderbroken door een drietal momenten vanuit de begeleider die de groepjes steeds langsgaat :  
 wijs er bijv. op dat de kinderen bij de voorbereiding de oefeningen kunnen gebruiken zoals deze eerder werden aangereikt, bijv. het rolinterview.  
 de productie leider van elk groepje brengt steeds kort verslag uit. deze is ook verantwoordelijk voor een verder goede planning van het productieproces, (geef deze een stopwatch), en maakt notities in een werkschrift: omtrent de rollen, het verhaal, de benodigde kleding, attributen

etc., de regisseur werkt met de drie spelers gericht aan het verhaal en het spel, (niet uitleggen wie je speelt, maar het zijn), de cameraman probeert reeds allerlei kaders uit (maakt ook notities). hoe meer de camera geïntegreerd wordt tijdens het spel, hoe suggestiever dat uitpakt. daarna wordt de scene een keer gespeeld en als proef een keer opgenomen. een goede methode is : eerst iets spelen en dan kort technisch (kaders e.d.) doornemen. deze proefopnames worden vertoond aan de rest van de groep, die kort commentaar mag leveren en vragen mag stellen. dan volgen de echte opnames. we monteren in de camera. begin met een establishing shot van de talloze voorwerpen die zich op de oude zolder bevinden. de hele klas doet hieraan mee. zet er evt. muziek onder en laat de camera langs de voorwerpen pannen. hier en daar inzoomen. vervolgens gaan we nu de verhaaltjes van de diverse groepjes opnemen. laat de productie leider van elk groepje alles vlak voor de opname nog even goed op een rij zetten. laat de andere groepjes op de monitor meekijken. zo leren de groepjes van elkaars werkwijze. zorg voor een diepe concentratie bij de uitvoerenden, die dan vanzelf overslaat op de kijkers. uiteindelijk staan alle vijf – zes scènes achter elkaar en kunnen deze vertoond worden als eindresultaat van dit project..

- variatie: probeer evt.te werken met meerdere karakterkenmerken, bijv de kaars is niet alleen opgebrand maar wil ooit nog eens echt vlammen, het oude touw is weliswaar oud, maar nog steeds oersterk, de leren koffer is niet alleen chique, maar heeft ook een dubbele bodem, etc.
- evaluatie: slotviewing (kan ook later plaatsvinden): laat ieder lid van de groep kort het eindresultaat en zijn eigen ervaringen bespreken, vanuit ieders functie, er kunnen evt. ook weer vragen door de andere groepjes worden gesteld.

Opmerking: Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën gesplitst worden: ga dan tot en met bijvoorbeeld de proefopnames en neem dan ruim tijd voor de echte opnames in een volgende sessie.

## Het Circus Project

Kinderen zijn dol op circus, all over the world. Het is ook heel bijzonder, een groep mensen - soms ook nog dieren, in een tent bezig te zien, die de meest onwaarschijnlijke fratsen en toeren uithalen. De bewondering van kinderen voor de hardwerkende artiesten is groot.

Hoe kan iemand over zo'n slap koord dansen, en die messenwerper, mist die nooit eens? Fysiek vrijwel onmogelijke capriolen van de acrobaten en dolkomische clowns optredens! Paarden die op de maat van de muziek bij elk voetstapje ritmisch gemend worden, iemand steekt zomaar zijn hoofd in een leeuwenbek! Er is sprake van een lichte jalousie. Welk kind heeft namelijk niet gewenst, nee, sterker nog: zichzelf gezworen ooit circus-artiest te worden? We geven hen nu die uitgebreid kans! Dit Circusproject wil deze kinderdroom waarmaken. De camera wordt nu maximaal ingezet om het onmogelijke mogelijk te maken..

### 57. acrobatiek

mocht je zelf geen expertise in huis hebben: vraag dan een gespecialiseerde trainer een of meer lessessies te geven.

### 58. je eigen bal

allen 1/1 5 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.  
kader: totaal, soms medium.  
omschrijving: je bevindt je ergens in de ruimte, mime nu je eigen bal (groot, klein, licht, zwaar?), je bal heeft ook een bepaald ritme, speel er eerst zelf even goed mee,

- laat hem stuiteren, gooi hem op, trap er es tegen, enz.
- variatie: we stellen ons op in een cirkel, spelers mimen nu om beurten hun eigen bal. eerste speler begint en geeft dan zijn bal door aan zijn buurman, totdat diezelfde bal weer terug is bij de eerste speler.
- evaluatie: kijk dit nu een terug: is het dezelfde bal nog wel?

## 59. balspel

\_\_\_\_\_ allen 5 min

- doel: fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader: totaal.
- omschrijving: je kunt ook een balspel spelen met een van de ballen.
- variates: \* voetbal,  
\* handbal  
\* basketbal  
\* volleybal  
\* ....
- evaluatie: kijk even terug: werd er echt samengespeeld?

## 60. de marionet

\_\_\_\_\_ allen 2/2 5 min

- doel: fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader: ruim medium.
- omschrijving: we vormen een kring, laat jezelf nu als marionet op je plek vallen, alsof je touwtjes in een keer werden losgelaten 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 goede werkafspraken/onderlinge  
tekens.  
evaluatie: maakten jullie goed onderscheid tussen de  
verschillende ledematen?

## 61. de buikspreker

allen 2/2 5 min

- doel: fysiek leren samenwerken.  
kader: ruim medium.  
omschrijving: speler 1 is een buikspreker, en 2 is de pop.  
spreek even door hoe je fysiek met elkaar  
het beste kunt samenwerken.  
geef alle aandacht aan de handelingen,  
probeer zoveel mogelijk fysieke aspecten  
uit, combineer een en ander met een korte  
dialoog, of een liedje, uiteindelijk moet  
deze scène een act worden die je overal en  
altijd al jaren op dezelfde manier doet.  
variatie: speel dit nogmaals, maar deze keer gaat er  
iets helemaal mis....  
evaluatie: met hoe weinig tekst kun je toe?  
in hoeverre kun je het ontsporen van de act  
tot onderdeel maken van de act zelf?  
een goed artiest kan immers altijd alles  
opvangen in zijn spel...

## 62. clown, mimiek

\_\_\_\_\_ allen 5 min

- doel: gelaatsuitdrukking trainen.
- kader: close-up.
- 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 andere kant op.
- varianties: we staan in een kring, de spelleider wijst iemand aan (speler 1),  
deze kiest als clown een gezichtsuitdrukking met een duidelijke emotie:  
b.v.: blij, angstig, boos, verdrietig, wanhopig, waanzinnig.  
speler 1 geeft zijn emotie door, speler 2 probeert hem te imiteren, en geeft hem daarna op zijn beurt weer door aan speler 3 enz.
- evaluatie: kijk terug: wat blijft er van eerste gelaatsuitdrukking over?

## 63. clown, tic

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

- doel: lichamelijke tic bepaalt je spel.

kader: ruim medium.

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 je  
 gekozen tic concentreert, praat je  
 ononderbroken door, totdat de spelleider  
 jou de beurt geeft en je aanraakt en zegt:  
 “stop”: (allen stil).  
 je spreekt nu je tekst tegen iemand die  
 vlakbij je staat, met gebruikmaking van je  
 tic, totdat de spelleider weer een teken  
 geeft: “toe maar”  
 en iedereen weer doorloopt in de ruimte.

variatie: kun je het nu nog eens, maar dan heel erg  
 overdreven, al schreeuwend, doen?

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

## 64. lachalfabet

\_\_\_\_\_ allen 5 min

doel: vrije oefenen met geluid.

kader: ruim totaal.

omschrijving: we liggen allemaal op de grond met de  
 ogen gesloten en we concentreren ons  
 tot het uiterste op een gebeurtenis uit ons  
 verleden, waarbij we enorm de slappe  
 lach hebben gehad. zodra je de gebeurtenis  
 in je herinnering hebt teruggehaald  
 kun je jezelf uitgebreid toestaan om te

lachen, maar we doen dit nu niet  
 zomaar: we gaan alle letters van het alfabet  
 daarvoor gebruiken. uiteindelijk  
 bulderen we allen, op de meest  
 uiteenlopende klanken, van het lachen, ook  
 kunnen we onze buiken vasthouden van  
 het lachen of onszelf erbij de knieën  
 slaan, sommigen van ons zullen wellicht in  
 hun broek piesen...

variatie: probeer eens een keer het hele alfabet  
 achter elkaar af te gaan, terwijl je  
 rondloopt als een clown.

evaluatie: kon je ook iets met de medeklinkers van  
 het alfabet?

## 65. circusact/solo

allen 1/1 5 min

doel: act ontwikkelen.

kader: op jouw verzoek.

omschrijving: je krijgt een minuut om je circusact te  
 spelen: let op beweging, geluid, gedrag.  
 speel ook met de camera. we interviewen  
 je na die minuut als circusartiest. hou  
 zoveel mogelijk elementen vast van de act  
 zoals je die eerder gespeeld hebt.  
 Als je clown was, gebruik dat gegeven dan  
 in je personage, maak je rol dan  
 anarchistisch, vol onverwachte wendingen,  
 als je koordanser was, gebruik dat dan  
 in het interview om heel "uitgebalanceerd"  
 over te komen, als je dompteur bent, wees  
 dan tijdens het interview heel erg op je  
 hoede, etc.

variatie: je zit als artiest in je act en je wil van alles

zeggende, maar je hebt geen beschikking over menselijke taal. probeer 't toch te uiten: via beweging, geluid.

evaluatie: hoe ervaren je deze mix van het artiest zijn en je act, welke voornaamste eigenschappen kun je benoemen van het (act)-personage?

### *Het vastleggen van het Circus Project*

We gaan nu de slotfase in van Het Circus Project. Acts worden vastgelegd, later worden tussen de acts korte fragmenten uit interviews met de artiesten gemonteerd. Kinderen zijn maar al te graag verzot op spannende acts, vreemde capriolen, gekke sketches. Zij zijn allereerst benieuwd naar die talloze unieke acts van de optredende artiesten, zoals die overall om hen heen in het Circus voorkomen. Daarnaast hebben die artiesten nog allerlei specifieke kenmerken en eigenschappen. Die leiden we af uit hun acts, zie de oefening hierboven.

De camera trukeert zoveel mogelijk voor een optimaal effect, en we nemen bij elke act steeds de meest uiteenlopende publieksreacties op.

## 66. Het Eindproject Circus

\_\_\_\_\_ allen 6/6 100 min

doel: leren samenwerken door de spelresultaten als productie op beeld vast te leggen.

kader: ad lib. het verdient voorkeur bij dit project met meerdere camera's te werken.

omschrijving: de locatie is een piste in het circus. met een op-en afgang voor opkomsten.  
zorg voor een spreekstalmeester. formeer evt een eigen circusorkestje.

hoe dan ook: we spelen allemaal zoveel mogelijk mee, als publiek, of als artiesten die straks steeds in de diverse acts worden opgenomen.

we zetten ons nu eerst in groepjes van 6 aan het maken van een korte ( 5 min.) act,. deze acts worden straks allemaal achter elkaar opgenomen.

\* kinderen zijn speler (solo's, duo's, trio's), (accent ligt op spel),

\* een kind is regisseur, (accent ligt op spelaanwijzingen),

\* een staat achter de camera, (accent ligt op de opname/beeld),

\* een kind doet de productieleiding, (accent ligt op organisatie).

zij bedenken als ploeg samen:

- om welke act het gaat \*
- welke personage(s) nodig zijn,
- hoe de onderlinge relatie is, (ook tussen mens en dier)

wat het verhaal van de act is: een duidelijk begin, een spannend verloop, een climax, en duidelijk einde.

hoe een en ander het beste (getrukeerd) in beeld gebracht wordt (noteren).

laat de kinderen een uur lang hieraan in groepjes werken, onderbroken door een drietal momenten vanuit de begeleider die de groepjes steeds langsgaat :

wijs er bijv. op dat de kinderen bij de voorbereiding de oefeningen kunnen

gebruiken zoals deze eerder werden  
aangereikt, bijv. het rolinterview.  
de productie leider van elk groepje brengt  
steeds kort verslag uit. deze is ook  
verantwoordelijk voor een verder goede  
planning van het productieproces, (geef  
deze een stopwatch), en maakt notities in  
een werkschrift: omtrent de rollen, het  
verhaal, de benodigde kleding, attributen  
etc., de regisseur werkt met de spelers  
gericht aan de act en het spel, (niet  
uitleggen wie je speelt, maar het zijn), de  
cameraman probeert reeds allerlei kaders  
uit (maakt ook notities). hoe meer de  
camera geïntegreerd wordt tijdens het spel,  
hoe suggestiever dat uitpakt. daarna wordt  
de scene een keer gespeeld en als proef een  
keer opgenomen. een goede methode is :  
eerst iets spelen en dan kort technisch  
(kaders e.d.) doornemen, dan de scene een  
keer opnemen. deze proefopnames worden  
vertoond aan de rest van de groep, die kort  
commentaar mag leveren en vragen mag  
stellen en/of suggesties mag doen.  
dan volgen de echte opnames. we  
monteren in de camera. begin met een  
establishing shot van de talloze kinderen  
die zich rondom in een piste bevinden. de  
hele klas doet hieraan mee. laat de camera  
langs de gezichten van de kids pannen. hier  
en daar inzoomen tot close-up.  
zet er evt. circusmuziek onder of laat een  
orkestje ter plekke muziek maken.  
vervolgens gaan we nu de acts van de  
diverse groepjes opnemen.  
neem allereerst kort een tekst op van de

Spreekstalmeester. dan volgen de acts.  
laat de productie leider van elk groepje alle  
aandachtspunten vlak voor de opname nog  
even goed op een rij zetten.  
laat de andere groepjes op de monitor  
meekijken. zo leren de groepjes van  
elkaars werkwijze. zorg voor een diepe  
concentratie bij de uitvoerenden, die dan  
vanzelf overslaat op de kijkers. uiteindelijk  
staan alle vijf – zes scènes achter elkaar,  
afgewisseld door bijv. clowns acts en  
opperstalmeester,  
en kunnen deze vertoond worden als  
eindresultaat van dit project..

variatie: probeer evt. te werken met meerdere  
karakterkenmerken, bijv de clown is niet  
alleen boos maar wil ook een beetje liefde  
van de clowns knecht ontvangen, de  
leeuwentemmer is weliswaar op zijn  
hoede, maar soms ook agressief, de  
koorddanseres is niet alleen  
uitgebalanceerd, maar heeft ook een  
depressie, etc.

evaluatie: slotviewing (kan ook later plaatsvinden):  
laat ieder lid van de groep kort het  
eindresultaat en zijn eigen ervaringen  
bespreken, vanuit ieders functie,  
er kunnen evt. ook weer vragen door de  
andere groepjes worden gesteld.

\* Nu volgen een aantal suggesties voor  
acts, je kunt echter ook zelf een act  
bedenken.

## 67. Puszta paard mannen

6 2/2 5 min

- doel: technisch trukeren van een act.
- kader: camera = het paard, maak een lang touw vast vlak onder de camera.
- omschrijving: de menner heeft het paard\de camera vast aan het touw en een zweep in zijn andere hand. kijkt veel in de camera. hij kan het paard (de camera) langzaam rondjes laten lopen, rennen in galop, ineens laten wenden, omhoog laten komen op achterste poten, soms volgt een weigering, knal met de zweep, etc., op muziek langzaam ritmisch laten stappen. hou altijd het touw in beeld. speel er af/toe, inhalen en weer vieren. belonen, aaien. kijk als menner over je schouder. scherpe overgangen maken van ene truc naar de andere. monteer ook in de camera tijdens bijv het rondrennen vanuit cameraperspectief (dus P.O.V. vanuit het paard) publieksreacties van kids die allemaal vanuit de ronde piste in spanning omhoog kijken. dan weer door met de act. rustig de tijd nemen voor alles.
- variatie: menner: laat je paard ook eens met zijn poten tussen het publiek op de piste rand gaan staan. tijdens het slotapplaus langzaam het paard naar je toe trekken met het touw en het liefkozen en een suikerklont geven.
- evaluatie: op welke momenten kon je een maximum aan spanning suggereren? Nb bij deze oefening is het van belang dat een aantal kids meehelpen om de kabels mee te slepen bij de talloze camerabewegingen.

## 68. clownsnummer

6 2/2 5 min

- doel: technisch trukeren van een act.
- kader: totaal, ruim medium, kikkerperspectief
- omschrijving: twee clowns maken achter elkaar rennend door de piste een hoop kabaal maar hebben geen tekst. de camera neemt hen schuin van onderen op. werk als twee clowns met: baas/knecht, knecht moet emmer met water dragen, maar vindt het te zwaar, bewegen en stilstaan, hoog/laag. snel/langzaam, buiten de piste/binnen, geluiden, rekwisieten, trucs, lachsalvo's (denk aan oefening), uiteindelijke act is natuurlijk het leeggooien van de emmer water, eerst net alsof over de baas heen en dan natuurlijk het publiek echt over het publiek.. monteer in de camera publieks-reacties van kids die allemaal schaterend (toe)kijken. dan weer door met de act.
- variatie: truc met de emmer verzinnen, en uiteindelijk de inhoud over je eigen hoofd krijgen. evt tromgeroffel.
- evaluatie: op welke momenten kon je een maximum aan spanning suggereren?

## 69. messenwerper

6 2/2 5 min

- doel: technisch trukeren van een act.
- kader: close-up
- omschrijving: actielijn op onscherp "slachtoffer" in de verte. overshoulder shot werper scherp op een werpmes, speel een paar keer met

scherp/onscherp op het mes en dan weer op het slachtoffer, beweeg een paar keer al richtend met het mes rechtop in beeld naar voren en gooi dan uiteindelijk, zogenaamd. door de snelheid zie je niet dat er niet echt gegooid wordt. close-up van het slachtoffer met het mes vlak naast zich, korte ontstelde reactie. (gebruik alleen ogen), maak er een show van, bijv met twee meisjes ernaast. maak hard geluid als mes zogenaamd gegooid wordt.  
 monteer e.e.a. in de camera, vergeet ook de verschrikte publieksreacties niet: kids die allemaal bang naar het slachtoffer kijken. dan weer door met de act.  
 variatie: gooi nu meerdere messen achter elkaar, evt. met tromgeroffel.  
 evaluatie: op welke momenten kon je een maximum aan spanning suggereren?

## 70. leeuwentemmer \_\_\_\_\_ 6 2/2 5 min

doel: technisch trukeren van een act.  
 kader: kikkerperspectief, camera = de leeuw.  
 omschrijving: temmer: je riem is een zweep. de leeuw (de camera) loopt laag over de grond en moet bedwongen worden en op een kruk terecht komen. laat de leeuw eerst een paar rondjes lopen, varieer dit: luistert hij wel/niet goed, wat doet hij met het publiek(reacties!), wat zijn de bevelen waar hij naar luistert, uiteindelijk zit hij op zijn kruk, en gaat zelfs op zijn achterpoten staan, kijk hem tenslotte in de ogen en stop

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | heel geleidelijk en langzaam je hoofd in zijn bek.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| variatie:  | werk met onverwachte gebeurtenissen. iemand uit het publiek mag in de bek met zijn hoofd. oeps! ongelukje! leeuw laat niet meer los, hevig gegrom, laat echt niet meer los, beeld blijft donker, tussenshots: totale afgrijzen van publiek, dan ineens schiet het hoofd los, degene wrijft over zijn gezicht, geef de leeuw met je hand bevelen, het is goed afgelopen, applaus! trommels! |
| evaluatie: | op welke momenten kon je een maximum aan spanning suggereren?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## 71. koorddans

6 1/1 5 min

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:         | technisch trukeren van een act.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| kader:        | kikkerperspectief, ruim medium.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| omschrijving: | een speler balanceert met een parapluutje o.i.d. op een tafel.<br>de camera neemt dit van onderen op, vanuit kikkerperspectief. monteer in de camera vanuit vogelperspectief POV shorts vanuit de artiest : publieksreacties van kids die allemaal in spanning omhoog kijken. dan weer door met de act.<br>veel publieksreacties monteren werkt prima, ook vanuit kikkerperspectief omhoog kijken, spanning, opluchting, bijna val etc. steeds blijven balanceren. |
| variatie:     | licht van onder plaatsen. langzaam lopen met een denkbeeldige lange stok, om je evenwicht te bewaren, snelle draai maken in het midden. evt onder begeleiding                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

evaluatie: tromgeroffel. spring een keer naar beneden. en zet de camera dan in freeze. op welke momenten kon je een maximum aan spanning suggereren?

## 72. doorzagen

6 2/2 5 min

doel: technisch trukeren van een act  
kader: frontaal totaal.  
omschrijving: twee tafels staan rechtop. de langste vrouw ter wereld wordt doormidden gezaagd! een presentator laat haar zien en draait haar een keer rond voor het publiek. zij gaat achter de tafel rechts met haar bovenlijf zichtbaar naar rechts op de grond liggen en haar “onderlijf” links zit daar al achter de linkertafel klaar (met dezelfde onderkleding), en strekt haar benen ook op de grond naar links. het lijkt nu alsof er iemand achter de tafels ligt.  
door het doormidden zagen met een grote zaag tussen de twee tafels door - (de tafels staan rechtop, dus de benen van de vrouw rechts blijven omhoog, zij ligt met haar bovenlichaam in een hoek van 90° op de grond, de vrouw links zit rechtop in een hoek van 90° met alleen haar onderlichaam met de benen op de grond,) - wordt het onderlichaam van de romp gescheiden. schuif nu de tafels een stuk uit elkaar, met een opening van ca twintig cm, (spelers) schuiven mee met hun lichaam..vergeet de publieksshots

- (afgrijzen, angst etc.) niet tussendoor te monteren.
- variatie: met behulp van een paar helpers worden de handen/voeten die vreselijk trillen vastgehouden op de grond tijdens het zagen.
- evaluatie: kijk terug en bekijk welke beelden werken en waarom.

### 73. Toren van Babel

allen 25 min

---

- doel: technisch trukeren van een act.
- kader: camera vast, in een ruime close-up.
- omschrijving: er klimt steeds iemand via knieën achter langs op de schouders bij iemand, de onderman zakt steeds langzaam uit beeld, de Toren wordt zo steeds hoger en hoger, werk zo vloeiend mogelijk. publieksshots: kikkerperspectief heel erg omhoog kijken en POV shots vanuit vogelperspectief op het publiek: vanuit de artiest hoog in de lucht. probeer het expressief te maken als je boven bent, hoogte suggereren, balans zoeken, werk met je ogen.
- variatie: begin soepel, tegen het einde steeds zwaarder. uiteindelijk valt de Toren om.
- evaluatie: kijk terug en bekijk welke beelden het beste werken en waarom.

## 74. Grand Parade

allen 25 min

- 
- doel: technisch truken van de totaal act.  
kader: frontaal totaal op binnenkomst artiesten.  
evt. kleurenfilter op de camera.  
omschrijving: nog eenmaal geven alle artiesten acte de  
presence, speel ook met ballen,  
koprollen, acrobatiek, handstanden, etc.  
variatie: rondlopen op marsmuziek, zwaaiend naar  
het publiek..  
evaluatie: deed werkelijk iedereen zoveel mogelijk  
mee, ook de “helpers”?

### Opmerking:

Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën  
gesplitst worden: ga dan tot en met bijvoorbeeld de  
proefopnames en neem dan ruim tijd voor de echte  
opnames in een volgende sessie.

## DOCENT DRAMA MET CAMERA IN HET VOORTGEZET ONDERWIJS

### Het Project De Zandbak (II)

Voor even terug in de zandbak, waarom niet? Door met elkaar in een groepje van jongeren de navolgende oefeningen te doen ontdekken we spelenderwijs de beeldende kracht van het medium. Probeer als docent vanaf het allereerste begin nieuwe wegen met de camera 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. Bij de navolgende oefeningen zijn de deelnemende jongeren allereerst vooral fysiek betrokken. We hebben niet alleen hersens, maar ook lichamen gekregen.

#### *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. Maar 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. Laten we eerst maar eens leren plezier te maken met elkaar en 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 en de camera te vertrouwen.

## 75. 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).
- varianties: hinkeltikkertje (op een been), is de camera ook eens de beurt ( kader P.O.V.)?
- evaluatie: kwam iedereen aan de beurt? wist degene achter camera degene die hem was consequent te volgen en er een spannend geheel van te maken?

## 76. Coen Camera als medespeler

allen 10 min

- doel: elkaar en de camera leren kennen.
- kader: Coen Camera, handhold, speelt mee, voel je vrij om “subjectief” te filmen.
- omschrijving: alle leden van de groep lopen door elkaar en begroeten elkaar.  
neem Coen mee in het spel alsof het een medespeler betreft.

- varianties:      \* maak een gebaar ter begroeting,  
                      \* groet met je ogen,  
                      \* groet met je hand,  
                      \* idem, in haast!  
                      \* begroet iemand anders/Coen met je stem,  
                      \* allen schouder aan schouder en  
                      voorovergebogen net als bij rugby, staan  
                      we in een kringetje rond Coen, terwijl om  
                      en om de namen van alle groepsleden  
                      worden “afgeroepen”.  
                      (Coen zipt van de een naar ander).
- evaluatie:      kijk terug: wanneer was er sprake van  
                      werkelijk contact tijdens deze  
                      oefeningen, met name ook met Coen  
                      Camera? kwam Coen gemiddeld even vaak  
                      aan bod als een speler?

## 77. de brandweerman

allen 1/1 1 min

- doel:              fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader:            ruim medium, camera handhold, maak  
                      reportage.
- 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! nb: je mag dus niet van je plek komen..  
variatie: vorm nu een (gevuld) vierkant: alle  
groepsleden zo dicht mogelijk op elkaar.  
evaluatie: hoe exact kun je blijven?

## 78. schijngevecht

allen 2/2 5 min

doel: fysiek samenspelen.  
kader: ruïn medium, overshoulder shots.  
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, maar zonder stokken.  
evaluatie: hoe “gevaarlijk” kun je dit maken?

## 79. stoptruc

allen 5 min

doel: gevoel voor montage ontwikkelen door in  
de camera via pause te monteren.  
kader: totaal.  
omschrijving: iemand zit op een bank te lezen, neem dit  
op. hij knipt in zijn vingers en is in  
het volgende shot plotseling (zelfde  
camerastandpunt/kadrering) verdwenen.  
idem, maar nu met iemand die ernaast zit  
en die vol verbazing achterblijft.

variatie: tover ook een keer een heel groepje weg.  
evaluatie: hoe kun je nog extra effect maken (met geluid)?

## 80. animatie

\_\_\_\_\_ allen 10 min

doel: gevoel voor montage ontwikkelen door in de camera te monteren.  
kader: ruim medium.  
omschrijving: neem nu met dezelfde techniek een korte animatiefilm op.  
zet een van de deelnemers 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 deelnemer heen. op het eind is hij helemaal ingewikkeld in het papier van de wc rol, evt. tot en met zijn hoofd..  
bespreek kort het uiteindelijke resultaat.  
variatie: kun je ook weer terugwikkelen?  
evaluatie: ritme is bij monteren van groot belang. Je kunt er ook (eerst) muziek onder zetten en er een clip van maken.

## 81. mag ik mij even voorstellen

\_\_\_\_\_ 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 jongeren.

de monitor staat boven deze stoel, erachter opgesteld, gericht naar de camera en naar de andere jongeren, die in een halve cirkel rondom de stoel zitten.

de anderen zien dus de persoon op de stoel zowel in het echt als op de monitor.

in beeld kadreren we een close-up van de persoon die op de stoel zit.

omschrijving: een van de jongeren 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 jongeren stelt zich op achter de kamera om dit uit te proberen.

daarvoor wordt advies gevraagd aan de jongeren 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.

zijn er ook inhoudelijk tijdens het voorstellen nog verbeteringen mogelijk?

## 82. 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.

### 83. transformatie

\_\_\_\_\_ allen 2/2 20 min

doel: alertheid trainen en samenspel.  
 kader: ruim medium, vast camera standpunt,  
 omschrijving: dit is het beroemde “inspring”spel!  
 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 speller  
 evaluatie: het gaat bij deze oefening om alertheid en samenspel: prioriteit heeft het onmiddellijk loslaten van de situatie of je personage.  
 werk ook hier weer zo lichamenlijk mogelijk, associeer van daaruit.  
 is freeze ook echt een freeze?

### 84. wendbaarheid locaties

\_\_\_\_\_ allen 20 min

doel: het snel leren omschakelen van je aandacht

op iets anders.

kader: camera doet “handhold” mee, voel je vrij om “subjectief” te filmen.

omschrijving: de spelleider geeft steeds een locatie en tegelijkertijd de camerawissel aan, alle spelers leveren zo goed mogelijk hun bijdrage om de locatie uit te beelden door middel van bewegen, (geen tekst, wel klank/geluiden):

- \* stationshal
- \* bos met reuzen en dwergen,
- \* waterbed,
- \* sporthal,
- \* moeras,
- \* dierentuin,
- \* ruimtestation,
- \* martelkamer
- \* circus
- \* zandbak
- \* kermis
- \* begrafenis
- \* ziekenboeg
- \* bruiloft

variatie: \*

evaluatie: ....

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

## 85. wendbaarheid primaire emoties

allen 1/1 8 min

doel: differentiatie in spel door verschillende primaire emoties.

kader: medium.

omschrijving: gebruik tekst: “altijd is Kortjakje ziek,

middenin de week, maar zondags niet”.  
kies een plek in de ruimte, we gaan door  
elkaar heen experimenteren met tekst  
zeggen en emoties.  
deelnemers zeggen eerst normaal de tekst  
van dit kinderliedje op.  
daarna op aanwijzing van de spelleider:  
\* kwaad  
\* blij  
\* verdrietig  
\* angstig,  
\* liefdevol, teder  
\* vol haat

variatie: af en toe roept de spelleider “STOP” en  
raakt tegelijkertijd iemand aan die in zijn  
eentje doorgaat. “TOE MAAR” is het sein  
aan allen om weer door te gaan.

evaluatie: welke emoties zijn het gemakkelijkste om  
te spelen, en welke de moeilijkste?  
waarom is dat zo?

## Het Project Hotel de Liefde

Liefde “geliefkoosd” thema bij jongeren

Het is niet zo eenvoudig om een aansprekend project te bedenken voor jongeren in de leeftijd van het voortgezet onderwijs. Het navolgende project is bedoeld als een opstap naar het bespreekbaar maken van een voor jongeren zeer belangwekkend onderwerp: “de liefde”. Op televisie wordt dat onderwerp voornamelijk vertaald in spuiten en slikken, maar misschien valt er nog wel iets meer over te ontdekken? We doen dit in een oeroude vorm, namelijk die van een comedy, waarbij we èn als collectief leren samenspelen èn toch ook kunnen soleren. Voorafgaand aan het eigenlijke project eerst nog een aantal vooroefeningen: een uitgebreide ontspannings-oefening, een zintuiglijke oefening, een spel-oefening en een rolinterview. Deze opzet zal ook bij de andere projecten hierna worden gehanteerd.

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. Een bekend voorbeeld waar ik zelf ook vroeger last van heb gehad al acteur is het optrekken van je schouders, iets wat veel pubers ongemerkt doen. Deze 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, de fantasie geblokkeerd raken. Vandaar eerst:

ontspannen!

## 86. totaalmassage

allen 1/1 8 min

doel: totale lichamelijk ontspanning.  
kader: nvt  
omschrijving: 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:  
\* bepingelen, 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! en: werk met liefde...

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

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

### *Zintuigen*

Vraag de groep deze (5) op te noemen: zien met je ogen, horen met je oren, met je neus ruiken, tasten met je handen, proeven met je mond. Je lichaam is als het ware ook één 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! Zie die camera steeds als je gelijke, hij is één van jullie!

## 87. zintuigen

allen 1/1 3 min

doel: zintuiglijk werken, homeostase.

kader: ruim medium, camera pant heen en weer tussen de deelnemers.

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

- \* warm
- \* ijskoud
- \* zacht regentje
- flinke regenbui
- hagel

|            |                                                                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------|
|            | bliksem/onweer                                                    |
|            | wind/storm/orkaan                                                 |
| variatie:  | versnellen.                                                       |
| evaluatie: | kijk terug, analyseer de verschillen, zijn deze duidelijk genoeg? |

### *Speloefeningen*

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? 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? Begin - bij wat je ook acteert - altijd eerst lichamenlijk te werken. Hoe beweegt je personage zich, wat zijn lichamenlijke kenmerken? Vervolgens gaat je psyche bijna als vanzelf anders reageren. Onderzoek eens de traagheid van het lichamenlijke bewegen van bijvoorbeeld een oude man. Je denken zal ook veel trager gaan!

### 88. solo

\_\_\_\_\_ 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.<br>gebruik alleen je lichaam en stem, maar geen tekst. |
| evaluatie:    | let vooral eens op hoe wordt gespeeld met :<br>langzaam-snel, beweging en stilstand<br>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 innerlijk – uiterlijk.  
spreek met elkaar door wanneer je iets goed vond werken en waarom.

## 89. verzin een geheim

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. bouw voor jezelf een geheim in. nu mag men vanaf de kant jou vragen stellen over je karakter, activiteiten etc. jij als speler 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?

## 90. rolinterview

\_\_\_\_\_ allen 2/2 5 min

doel: personage ontwikkelen aan de hand van  
biografie.  
kader: interview, overshouder interviewer, ruime  
close-up.  
omschrijving: het maken van een 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. denk hierbij ook aan je "geheim" (zie de oefening hierboven).

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.

evaluatie: is het personage tot nu toe consistent?

## *Het vastleggen van het Project Hotel de Liefde*

### 91. Het Eindproject Hotel de Liefde

allen 6/6 100 min

- doel: vanuit improvisaties leren samenspelen en soleren, en dit vastleggen in beeld.
- kader: draaiboek maken. dit is de taak van de auteursgroep en de beeldregie.
- personages: ad libitum, receptionist en stamgast.
- locatie: aankomsthal van het Hotel de Liefde.
- situatie: op eiland gestrande passagiers veerboot overnachten in hal van het Hotel.
- omschrijving: *het verhaal van de improvisatie*  
we bevinden ons in de aankomsthal van Hotel de Liefde het is een oud hotel aan zee op een van de waddeneilanden, met romantische attributen bekleed, zoals opgezette dieren, hertengeweiën, visnetten, kaarslichtjes op de tafeltjes.  
het is werkelijk noodweer en de veerboot vaart voorlopig niet langer uit.  
er druppelen (ook letterlijk!) en stommelen steeds meer gestrande eilandgangers de aankomsthal van het Hotel binnen, de meest uiteenlopende personages van allerlei pluimage. bijvoorbeeld: een ruziënd echtpaar dat net getrouwd is, een bijna blinde vogelaar, een groepje EO jongeren dat veel teveel gedronken heeft, een hoogleraar met zijn minnares, een (bekende?) politicus die incognito hoopte te blijven,..twee jongelui met het syndroom van Down, die hevig verliefd zijn op elkaar, een stel ouderwets NL sprekende allochtonen,

een stand-up comedian met zijn vriend die niet lang meer te leven heeft, enz.  
de receptionist Mario en de oude vaste stamgast/zeebonk Janus zijn de enige vaste personages en vervullen de rol van gastheer/organisator en stimulator.

*indeling van de improvisatie in drie delen.*

- Deel A. NAMIDDAG: een voor een aankomst en ontvangst van de gestrande gasten, hun inkwartiering in de hal, olv Mario de receptionist, borreltijd.
- Deel B. LATE AVOND: bonte avond olv Janus met diverse optredens, striptease, referaat, nachtelijke ontboezemingen? escapades? quiz over de Liefde? er dient een aangrijpende climax te komen in dit deel van het verhaal!  
Mario de receptionist speelt hierin een beslissende rol.
- Deel C. VROEGE OCHTEND afscheid. Mario en Janus blijven alleen achter.

*werkwijze:*

attentie: het werkwoord is voor allen bij alles wat me doet: DE LIEFDE.  
bepaal met de gehele groep de personages.  
je kunt putten uit bovenstaande opsomming, maar ook zelf iets bedenken.  
de begeleider legt een lijst van de gekozen personages aan, maximaal 15 personen, incl.de vaste personages.

we zetten ons in *werkgroepjes* van 5 - 6  
aan het verder werken als:

*schrijfwerkgroep:*

is verantwoordelijk voor de verhaallijn,  
bestaat uit *auteurs*, incl. een *coördinator*  
en een *notulist*, dit auteur(s)groepje  
bewaakt een juiste voortgang van de drie  
delen van het verhaal, en zorgt dat er geen  
dwaal-sporen komen. bewaak het  
werkwoord (= liefde), de gelaagdheid van  
de (vaste) personages, climax, etc. dit  
groepje zorgt tevens voor een uitgebreide  
synopsis. een synopsis is een samenvatting  
van de opeenvolgende reeks  
gebeurtenissen/ scènes.

*spelwerkgroep:*

is verantwoordelijk voor het spel,  
bestaat uit de *spelers*, en een *coördinator*  
en een *notulist*, deze spelgroep ontwikkelt  
het spel: er wordt vastgelegd wie wat gaat  
spelen, de coördinator helpt de spelers met  
het verder ontwikkelen van hun rollen,  
de notulist legt van elke personage de  
belangrijkste kenmerken vast.

*technowerkgroep:*

is verantwoordelijk voor de kadrering,  
bestaat uit *cameramensen* (wisseldiensten),  
een *beeldcoördinator*, een *notulist*,  
dit groepje coördineert samen als  
cameraploegje (in wisseldienst) de kaders,  
maakt het draaiboek, mede aan de hand  
van de notities van de notulist.  
hoe meer de camera geïntegreerd wordt

tijdens het spel, hoe suggestiever dat uitpakt.

*werkgroepje decoupage/montage:*  
een draaiboek \* ontstaat mede aan de hand van de synopsis.

\* *decoupage* is het opdelen van een scene, handeling of gebeurtenis in verschillende shots. dit gebeurt vooraf, in dat zg. draaiboek. later volgt *montage*.

*vormgevingsgroep:*  
is verantwoordelijk voor decor e.d., o.a. ook de aankleding en attributen, bestaat uit *vormgevers en productiemensen*, incl. *coördinator en notulist*. verder verantwoordelijk voor een goede organisatie, en de productieplanning.

als *dramadocent* fungeer je als *supervisor* laat de deelnemers zolang als nodig is lang in groepjes werken, iedere notulist houdt een logboekje bij van de werkzaamheden/verdere benodigdheden. dit proces wordt onderbroken door een drietal momenten vanuit de begeleider die de groepjes steeds langsgaat: de notulist van elk groepje brengt steeds kort verslag aan hem uit. bewaak als begeleider de diverse accenten in dit werkproces, zoals het gebruik van het rolinterview als vooroefening, de constante inzet van het werkwoord "liefde" en de functie van de vaste personages Mario en Janus e.d., maak zelf ook evt. notities in een

werkschrift: omtrent de rollen, het verhaal, de personages, de benodigde kleding, attributen, zorg voor een uitgebreide *eindinventarisatie*, aan de hand van de logboekjes. de begeleider checkt tenslotte de taak- en rolverdeling t.b.v. de improvisaties. uiteindelijk heeft iedereen in de groep zo een eigen taak. zorg voor een regelmatige communicatie tussen de diverse “departementen”.

*improvisatie/repetitie, proefopname*  
nu worden de drie scènes een keer geïmproviseerd/gerepeteerd en als proef een keer opgenomen. een goede methode is : eerst iets spelen en dan daarna kort technisch (kaders e.d.) doornemen. deze proefopname wordt teruggekeken door de voltallige groep, die commentaar mag leveren en vragen mag stellen. herhaal de repetitie/opname zo vaak als nodig is, totdat het verhaal een duidelijk coherent geheel is en beeldtechnisch de juiste vorm heeft gekregen.

*opname*  
tenslotte volgen de echte opnames. we monteren in de camera. begin bijv. met een *establishing shot* van de talloze voorwerpen die zich in het Hotel bevinden. eindig op Mario achter zijn desk. kort standaard dialoogje met stamgast Janus. (dit om even een aftrap te geven). dan vallen de eerste gestrande gasten binnen. zorg voor een diepe concentratie bij de uitvoerenden, die dan vanzelf overslaat op

de rest van de deelnemers. het is niet verboden om ook eens een stilte te laten vallen. zorg voor een schroefeffect van de drie delen, zodat het verhaal spannend blijft.

*viewing*

uiteindelijk staan alle drie scènes achter elkaar en kunnen deze vertoond worden als eindresultaat van dit project.

de slotviewing kan natuurlijk ook later plaatsvinden: laat ieder lid van de groep kort het eindresultaat en de eigen ervaringen bespreken, vanuit ieders functie. er kunnen evt. ook weer vragen vanuit de groep worden gesteld.

- variatie: probeer bij de personages te werken met meerdere karakterkenmerken, zoals ik al in de beschrijving van personages enigszins heb getracht te suggereren,
- evaluatie: hoe was het tempo/de aansluiting van de verschillende gebeurtenissen?  
hoe was het werken met een draaiboek?

Opmerking: Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën gesplitst worden: ga dan tot en met de proefopnames en neem ruim tijd voor de echte opnames in een volgende sessie.

## Het Project De Babelbox

Het navolgende project is van een heel ander orde: het gaat hierbij om de exploratie van klank en taal. Het is interessant om jongeren hiervan bewust te maken. Hoe ontstaat klank, wat doet adem met je, wat is je stem voor een mechanisme? Hoe wordt klank uiteindelijk taal? Wat zijn de emotionele subprocessen wanneer je spreekt? We gaan een beroep op de emotionele intelligentie van jongeren doen. Het onderwijssysteem waarbinnen zij moeten functioneren vraagt al dag in dag uit om voornamelijk hoofdwerk. Er is zoveel meer te ontdekken. Gevoelens, emoties zijn minstens zo belangrijk. Gun hen de rijkdom hiervan!

### *Ontspanning*

#### 92. de molenwiek

\_\_\_\_\_ allen 15 min

doel:               algehele ontspanning van lichaam en geest.  
kader:             n.v.t. (= geen camera noodzakelijk).  
omschrijving: 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 getuitede lippen adem je nu een poosje  
rustig in- en uit via de buik.  
concentreer je nu vervolgens op je  
houding: ook al voel je 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 rechtersoet met je aandacht omhoog  
langs je rechteronderbeen, langs je  
rechterbovenbeen, via je kruis, langs je  
linkerbovenbeen, je linkeronderbeen, langs  
je linkersoet, 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 rechtersoet en  
rechterhand: ga met je aandacht vanaf je  
rechtersoet, 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 linkersoet 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.

evaluatie: wat beleefde je met name in de laatste fase?

## *Zintuigen*

### 93. images

allen 15 min

doel: trainen van je “innerlijke” zintuig.

kader: n.v.t.

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 wolkenland-  
 schap, een visioen.

variaties: 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 ook 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?

## *Stem*

### 94. algemene stemoefeningen

\_\_\_\_\_ allen 8 min

doel: vrijmaken van klank vooral via rug.

kader: n.v.t.

omschrijving: we bevinden ons in een kring, we staan in de basishouding:  
benen iets uit elkaar, voeten parallel,  
rechttop, 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 nekwervels 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 je werkelijke lengte 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.

evaluatie: wissel ervaringen uit.

## 95. de onderkaak

allen 3 min

doel: kaken los maken.

kader: n.v.t.

omschrijving: \* 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  
 pppppaaaaa,  
 \* 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,mmmmaaammmmaa  
aa...enz.
- probeer je kaak als vanzelf wijd te laten zakken,
- \* doe dit ook eens snel, b.v. 20 x achter elkaar ook met ppappaaaaa...,
- \* 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.

evaluatie: wissel ervaringen uit.

## 96. kleinmechanisme

\_\_\_\_\_ allen 2 min

doel: losmaken lippen.  
 kader: n.v.t.  
 omschrijving: \* maak een kus met je lippen, (je lippen tuiten) en laat weer los,  
 variaties: \* 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.
- evaluatie: wissel ervaringen uit: is er b.v. verschil tussen onder- en bovenlip?

## *Speloefeningen*

### 97. inspringspel met gibberish

\_\_\_\_\_ allen 2/2 3 min

- doel: vrije oefening met klank (gibberish = neptaal).
- kader: medium vast shot, degene achter de camera is de baas van de dierenwinkel.
- omschrijving: iemand komt een papagaai kopen in de dierenwinkel. speel 2/2 die situatie uit in een korte dialoog, doch uitsluitend met gebruikmaking van klank.  
GEEN TEKST.  
aan de kant volgt de rest van de groep het spel op de monitor en mag men raden welk dier door de klant gekocht wordt..  
degene die dit het eerste goed raadt mag inspringen om vervolgens een anderzelfbedacht dier te kopen. (spelleider wisselt af/toe tegenspeler achter de camera

- variatie: doe het nu nog eens, maar nu geeft de  
spelleider steeds - in het oor gefluisterd  
opdracht aan steeds een nieuwe speler om  
in te springen in allerlei “neptalen”:  
Zweeds, Russisch, Spaans etc..waarin  
klanten hun bestelling plaatsen.
- evaluatie: wat is het verband tussen helder denken  
/voelen en klank/ritme.

## 98. rolinterview

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

- doel: personage aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshoulder ruime close-up.
- omschrijving: deze oefening heet “de stoel”: een speler  
heeft een personage gekozen en ligt in  
een luie stoel met een felle spot die gericht  
is op alleen zijn gezicht. deze speler  
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?

## *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 dit je toch te weinig emotionele impact oplevert.

Dan kun je bijvoorbeeld teruggaan naar het overreden worden van je hond destijds, iets wat jij 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 begeleider), 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 zijn 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 vast nog ergens 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 diep 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.

NB. Verdriet is verdriet, een toeschouwer heeft geen weet van de techniek waarmee jij een echte emotie oproept.

## 99. 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 korte 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 vastleggen van het Project De Babbelbox*

#### 100. Het Eindproject De Babbelbox

allen 6/6 100 min

doel: vanuit improvisatie (stadia van) emoties  
trainen, en dit vastleggen in beeld.  
kader: vanuit vast camerastandpunt (ooghoogte)  
ruime close-ups.  
indien mogelijk meerdere camera's

inzetten bij dit project.

personages: ad libitum.

locatie: wisselt per personage, ieder personage zien we close in zijn eigen omgeving.

situatie: in een abstracte setting wordt in een halve cirkel rond de camera in een ruime close-up heen en weer gepand/gezipt tussen max. 5 personages die voortdurend door elkaar praten vanuit specifieke primaire emoties, afgewisseld met solo's.

omschrijving: de opzet van de improvisatie vorm een aantal spelgroepjes van zes deelnemers, alnaargelang de grootte van de gehele groep. ieder groepje heeft een spelleider: de leider van de babbelbox. deze spelleider staat tevens achter de camera die op ooghoogte is opgesteld en die de spelers in een halve cirkel straks al zippend opneemt in een ruime close. we werken dus in spelgroepjes van max.vijf spelers/personages die in een halve cirkel om de camera/spelleider zitten en hun schoen als telefoon gebruiken. alle personages praten in eerste instantie door elkaar heen, over willekeurige onderwerpen uit hun eigen leven. in het eerste stadium is sprake van gebabbel. de spelleider kan echter de hele babbelbox even stil zetten door STOP te roepen. op dat moment doen alle andere spelers er direct het zwijgen toe. de spelers krijgen vervolgens een primaire emotie te horen van waaruit verder gesproken wordt (spelleider roept bijv. "agressie" en dan TOE MAAR en allen spreken door elkaar heen, maar nu

agressief). hij kan ook STOP roepen en iemand van de groep aanwijzen. de groep is meteen weer stil, 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. probeer als spelers steeds zoveel mogelijk de babbelbox/het groepsgesprek te gebruiken als een voorbereiding op je solo.

*indeling van de improvisatie in vijf delen van drie minuten (klokken).*

het schakelen gebeurt min.6 x naar de volgende emoties:

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

in max.20 minuten passeren zonder onderbreking deze 6 emoties de revue.

*werkwijze:*

zoals gezegd: elke spelgroep bestaat uit een spelleider/cameraman en 5 spelers. de spelleider is verantwoordelijk voor het spel, het beeld en is tevens notulist. hij bewaakt ook de timing van de zes verschillende delen.

elke spelgroep ontwikkelt aldus een eigen babbelbox van max.20 minuten.

er wordt nu eerst bepaald om welke 5 personages het zal gaan en vastgelegd wordt tevens wie wat gaat spelen. om je even een idee te geven:

een 83- jarige demente bejaarde die willekeurig al haar teksten zingt,

een diskjockey die alleen nog maar over muziek kan praten,  
een jonge vrouwelijke dominee die recentelijk is opgenomen in een inrichting,  
een zeeman die vanwege een grote liefde landrot tracht te worden,  
een secretaresse die een verhouding heeft met de directeur van de concurrentie,  
bepaal met je spelgroepje 5 personages. je kunt putten uit bovenstaande opsomming, maar het is natuurlijk nog beter om zelf iets te bedenken.  
denk ook aan “gelaagdheid” bij het bepalen van de personages.

*personages eerst vooroefenen*

we zetten ons in de spelgroepjes nu eerst aan het verder uitwerken van de personages: de spelleider helpt de spelers met het verder ontwikkelen van hun rollen, (denk hierbij aan de vooroefeningen zoals hierboven beschreven, met name rolinterview en emotional memory oefening).  
de spelleider legt een lijst van de gekozen personages aan (max. 5 personen).  
hij bewaakt een juiste voortgang van de zes delen van de babbelbox, en zorgt dat er geen dwaalsporen komen. hij bewaakt de werkwoorden\*, en de gelaagdheid van de personages, leidt zo strak mogelijk het spel, zorgt voor een climax, enz. als notulist legt hij van elk personage de belangrijkste kenmerken en onderwerpen van de tekst vast. in ieder spelgroepje ontstaat zo vanzelf een synopsis. een

synopsis is een samenvatting van de opeenvolgende reeks gebeurtenissen/scènes. deze wordt later gebruikt om een draaiboekje te maken.  
\* attentie: het werkwoord wisselt dus voor alle spelers bij ieder deel.  
als het motto bv. “angst” is, associeer je razendsnel al je teksten van daaruit.

*technisch:*

de spelleiders van de spelgroepjes zijn ook verantwoordelijk voor de kadrering.  
om eenheid te krijgen kiezen we in alle spelgroepjes voor dezelfde uitsnede:  
de ruime close-up en in principe zippen we van de ene speler naar de andere. hoe meer de camera geïntegreerd wordt tijdens het spel, hoe suggestiever dat uitpakt.  
het *draaiboek*\* ontstaat mede aan de hand van de synopsis.

*\*decoupage/montage*

*decoupage* is het opdelen van een scene, handeling of gebeurtenis in verschillende shots. dit gebeurt vooraf, in het draaiboek. later volgt *montage*.

*vormgeving:*

elke speler is verantwoordelijk voor zijn eigen vormgeving, aankleding en attributen. van elk personage krijgen we maar 1 kenmerkend attribuut te zien.

als *dramadocent* fungeer je als *supervisor* laat de deelnemers zolang als nodig is in de spelgroepjes aan de personages en

improvisaties werken, elk afzonderlijk spelgroepje moet immers de eigen babbelbox als een goed geoliede machinerie onder de knie zien te krijgen. iedere afzonderlijke spelleider/notulist houdt zo nauwkeurig mogelijk een logboekje bij van de inhoudelijke, d.w.z. tekstuele werkzaamheden (in de vorm van een synopsis), kadrering(draaiboekje) en verdere benodigdheden. dit proces wordt onderbroken door een drietal momenten vanuit de begeleider die de groepjes steeds afgaat: de spelleider/notulist van elk groepje brengt steeds kort verslag aan de dramadocent uit. bewaak als begeleider en supervisor de diverse accenten in dit werkproces, zoals het gebruik van (o.a.) het rolinterview als vooroefening, de emotional memory oefening, de maximale inzet van de werkwoorden, de onderlinge samenwerking, enz. maak zelf ook evt. notities in een werkschrift: omtrent de rollen, c.q. de personages, hun teksten, de benodigde kleding, attributen, etc. zorg dat iedereen in de groepjes zich met overgave aan zijn eigen taak wijdt. zorg voor een regelmatige communicatie met de diverse spelleiders. geef waar nodig feed back: prijs vooral wat goed gaat, wees zuinig met kritiek, meestal zien deelnemers zelf wel in dat iets nog niet goed (genoeg) is. ook de organisatie en productieplanning verdient regelmatig aandacht.

*improvisatie/repetitie, proefopname*

nu worden alle babbelboxen een keer geïmproviseerd/gerepeteerd en als proef een keer achtereen opgenomen. een goede methode tijdens het werken met de camera is : eerst iets spelen en dan daarna terugkijken en kort spel en technisch (kaders e.d.) doornemen. proefopnames worden stuk voor stuk teruggekeken door de voltallige groep, die commentaar mag leveren en vragen mag stellen. herhaal de repetities/opnames zo vaak als nodig is, totdat iedere babbelbox een duidelijk coherent geheel is en beeldtechnisch de juiste vorm heeft gekregen.

*opname*

tenslotte volgen de echte opnames. we monteren in de camera. alle babbelboxen komen achter elkaar te staan. begin in elk groepje met eenzelfde (abstract) establishing shot: bv. een langzame pan langs de telefoons/ schoenen in super close, terwijl er op de achtergrond reeds zachtjes gebabbeld wordt. zorg voor een diepe concentratie en alertheid bij de uitvoerenden, die dan vanzelf overslaat op alle deelnemers. het is niet verboden om ook eens een stilte te laten vallen. zorg voor een schroefeffect van de zes delen, zodat het een spannend geheel blijft.

*viewing*

uiteindelijk staan alle bijdragen van de spelgroepen achter elkaar en kunnen deze

- vertoond worden als eindresultaat van dit project. deze viewing kan ook op een later tijdstip plaatsvinden. laat ieder lid van de groep kort het eindresultaat en de eigen ervaringen bespreken, vanuit ieders functie.
- er kunnen evt. ook weer vragen vanuit de grote groep worden gesteld aan de makers van elk afzonderlijke spelgroep.
- variatie: spelleider geeft de diverse primaire emoties aan, desgewenst doet hij dit dmv bordjes. je kunt er als spelleider van je groepje ook voor kiezen de 6 werkwoorden vaker af te wisselen, dit maakt het gebabbel nog onverwachter. houd wel de totale duur van max.20 minuten in de gaten.
- evaluatie: wat is het verschil wanneer je allemaal tegelijk praat of alleen?  
hoe was het tempo/de aansluiting van de verschillende gebeurtenissen?  
was er ook sprake van een climax?  
hoe was het werken met een synopsis/draaiboek?  
zijn de diverse bijdragen van de spelgroepen een geheel gaan vormen, mede dankzij de kadrering?

**Opmerking:**

Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën gesplitst worden: ga dan tot en met bijvoorbeeld de proefopnames en neem dan ruim tijd voor de echte opnames in een volgende sessie.

## Het Project Huis door de Eeuwen heen

Het project dat nu volgt wil jongeren bewust maken van geschiedenis. Al te vaak laat hun historisch besef nog wel eens te wensen over en via spel kunnen we hen op het spoor brengen van interessante gebeurtenissen en situaties uit het verleden die hen wellicht anders leert kijken naar (zichzelf in) het heden.

### *Ontspanningsoefening*

#### 101. rugmassage 2 aan 2

\_\_\_\_\_ allen 2/2 10 min

doel:                lichamelijke ontspanning vanuit de  
                          wervelkolom.

omschrijving: 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 aan  
                          weerszijden van het bot van de uitstekende  
                          wervels bevinden.

                          tot slot wordt de rug met een snelle  
                          beweging van de vlakke hand afgestroken.  
evaluatie:        waren er sommige plekken meer pijnlijk  
                          dan andere?

## *Zintuigen*

### 102. blindemannetje

allen 2/2 10 min

- doel: leren zien.
- kader: geen camera bij noodzakelijk.
- omschrijving: speler 1 krijgt een blinddoek om en moet helemaal 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.
- varianties: 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?

## *Speloefeningen*

### 103. karaktereigenschappen

zet voor jezelf op schrift:

- a) een woord,
- b) een zin,
- c) een korte tekst.

elk voor zich duidelijk karakteristiek voor je personage.

### 104. rolinterview

\_\_\_\_\_ allen 2/2 10 min

- doel: personage ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: Opvallendste karaktereigenschap: gedrevenheid, meegaandheid.  
of kruiperigheid, bv.  
Beste karaktereigenschap: doorzettingsvermogen, bv.  
Slechtste karaktereigenschap: leugenachtigheid, bv.  
Ambitie: chef van de afdeling worden, bv.  
Stokpaardje: steeds over het weer beginnen, bv.  
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:

je personage komt voor allerlei problemen te staan, hoe die worden opgelost bepaalt het peil van je intelligentie.

Mate van fantasie:

je personage kan verbeeldingskracht hebben of juist niet

Seksualiteit:

is deze normaal of zijn er stoornissen?

\* 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.

variaties: \* 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?

evaluatie: probeer in je rolinterview, in eerste instantie, altijd consistent te zijn, dat wil zeggen dat je niet te tegenstrijdig 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.

## *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.

### 105. stileren

\_\_\_\_\_ allen 10 min

|               |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:         | leren stileren.                                                                                                                                                                                                                       |
| kader:        | totaal, ruim medium                                                                                                                                                                                                                   |
| omschrijving: | improviseer een binnenkomst bij een goed stel kennissen.<br>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...<br>* 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.                                                                                                                                                                         |

## *Vastleggen Project Huis door de Eeuwen heen*

### 106. Het Eindproject Huis door de Eeuwen heen

---

allen 6/6 100 min

- doel: vanuit improvisaties leren samenspelen en soleren, en dit vastleggen in beeld.
- kader: draaiboek per periode. bij dit project b.v.k. werken met meerdere camera's.
- personages: ad libitum.
- locatie: bordes van Petit Chateau Le Paradis.
- situatie: familiebijeenkomst.
- omschrijving: de opzet van de improvisatie  
het Petit Chateau Le Paradis bestaat al heel lang en ademt geschiedenis.  
het prachtige, enigszins vervallen huis vormt het handvat voor vreemde historische gebeurtenissen in dit verhaal.  
het is een familiehuis en het verhaal speelt zich af op het bordes, alwaar een feestmaal plaatsvindt ter ere van de verjaardag van de grand old man in de familie, Grootvader, die zijn 83e verjaardag b.v.k. viert omringd door zijn familie, die hem fêteren met diverse solo- en/of duo-optredens (in een hoek van het terras is een klein podium opgebouwd). er wordt gezongen, en gedanst, bij toespraken wordt menig traantje weggepinkt, er wordt ruzie gemaakt, dan weer valt iedereen elkaar om de hals, er wordt gebrast en gegeten, en dat allemaal in diverse speelstijlen.  
dit verhaal wordt namelijk door verschillende spelgroepjes gespeeld,

waarbij het zich telkens in een ander  
tijdperk van de geschiedenis afspeelt:

Romeinen  
Pruikentijd, rococo  
Franse revoluties  
Middeleeuwen  
Jaren – 60, de hippietijd  
2050

*werkwijze:*

vorm een x-aantal spelgroepjes van 8  
deelnemers, alnaargelang de grootte van de  
gehele groep.

ieder groepje heeft een *spelleider* en een  
*cameraman*.

de spelleider is verantwoordelijk voor het  
(historische) spel,

de cameraman is verantwoordelijk voor de  
beeldvoering,

een van de spelers is tevens *notulist*.

er wordt na de loting eerst bekeken in ieder  
spelgroepje om welke 6 personages het  
gaat en vastgelegd wordt wie wat zal gaan  
spelen:

de 83-jarige Grootvader, die hardhorend is,  
womanizer,

zijn oudste zoon die alleen nog maar over  
geld kan praten,

zijn (jonge) sexy vrouw die recentelijk is  
opgenomen in de familie,

de tweede zoon, vrijgezel, die zwaar  
depressief is,

de jongste dochter met wie Grootvader ooit  
een seksuele relatie heeft onderhouden  
(familiegeheim),

haar puberende zoontje, kleinkind en het  
zwarte schaap van de familie.  
hoe dan ook: het familiegeheim dient  
boven tafel te komen...  
via loting komt elk spelgroepje te weten in  
welke van de bovenstaande  
historische periodes de scene gespeeld zal  
gaan worden.

DUUR VAN ELKE AFZONDERLIJKE SCENE  
MAXIMAAL 20 MINUTEN.

*enig theoretisch voorwerk*  
- is noodzakelijk om zoveel mogelijk  
informatie omtrent de specifieke  
historische periode in te winnen – we gaan  
nu eerst researchen via Google, denk aan  
Wikipedia e.d. print de info uit en bespreek  
dit met elkaar. verdiep je ook in de  
vormgevingsaspecten.

*de personages eerst vooroefenen*  
we zetten ons in de spelgroepjes nu aan het  
verder uitwerken van de personages:  
de spelleider helpt de spelers met het  
verder ontwikkelen van hun rollen, (denk  
hierbij aan de vooroefeningen zoals  
hierboven beschreven, met name  
rolinterview en oefening stileren).  
hij let ook met name op de historische  
speelstijl, in alle opzichten. de notulist legt  
een logboekje aan van de inhoudelijke  
persoonskenmerken en onderwerpen zoals  
die uit de oefeningen en improvisaties  
voortkomen. hij attendeert in goed  
onderling overleg op de juiste voortgang

van het verhaal en zorgt dat er geen dwaalsporen komen. in ieder spelgroepje ontstaat zo vanzelf een *synopsis*. een synopsis is een samenvatting van de opeenvolgende reeks gebeurtenissen/scènes. deze wordt later gebruikt om een *draaiboekje* te maken.

*technisch:*

de cameraman van de spelgroepjes is verantwoordelijk voor de kadrering. om eenheid te krijgen kiezen we in alle spelgroepjes voor dezelfde setting van het bordes: echter, de kadrering kan per historische periode geheel verschillen. hoe meer de camera geïntegreerd wordt tijdens het spel, hoe suggestiever dat uitpakt. nogmaals: het *draaiboek\** ontstaat mede aan de hand van de synopsis.

*\* decoupage/montage*

is het opdelen van een scene, handeling of gebeurtenis in verschillende shots. dit gebeurt vooraf, in dat zg. draaiboek. aan de hand hiervan volgt later montage. leg ook in beeld het accent op de historiciteit van de scene. zien de kaders er strak georganiseerd uit (Romeinen) of sferisch en wollig (Jaren '60 - hippies) of statig (Pruikentijd) of donker en somber (Middeleeuwen), etc.

*vormgeving:*

elke groepje is verantwoordelijk voor zijn eigen vormgeving, (aan-) kleding en attributen. maak het niet te gecompliceerd,

suggereer zoveel mogelijk de historie. met houding, beweging, mimiek en gestiek en natuurlijk taalgebruik kun je al heel veel doen. (in dit verband herinner ik mij een aardige quote van Ton Lutz: “een beetje acteur moet het telefoonboek nog kunnen spelen...)

als *dramadocent* fungeer je als *supervisor* laat de deelnemers zolang als nodig is in de spelgroepjes aan de personages en improvisaties werken, elk afzonderlijk spelgroepje moet immers de eigen speelstijl als een tweede natuur onder de knie zien te krijgen.

iedere afzonderlijke notulist houdt zoals gezegd zo nauwkeurig mogelijk een logboekje bij van de inhoudelijke, d.w.z. tekstuele werkzaamheden (in de vorm van een synopsis), incl. de ontwikkelingen m.b.t. het draaiboekje, zoals aangeleverd door de cameraman. dit doorgaande proces wordt onderbroken op een drietal momenten door de begeleider die de spelgroepjes steeds afgaat.

de speelleider en de notulist van elk groepje brengen dan even kort verslag aan de supervisor uit. bewaak als begeleider de diverse accenten in dit werkproces, zoals het gebruik van (o.a.) het rolinterview als vooroefening, de oefening m.b.t. stileren, de maximale inzet van de historiciteit van de diverse scènes, de onderlinge samenwerking, enz. maak zelf ook evt. notities in een werkschrift: omtrent de rollen, c.q. de personages, hun

teksten, de benodigde kleding, attributen, etc. zorg dat iedereen in de groepjes zich met overgave aan een eigen taak wijdt. zorg m.a.w. voor een regelmatige communicatie met de diverse spelleaders. geef hen waar nodig feed back: prijs vooral wat goed gaat, wees zuinig met kritiek, meestal zien deelnemers zelf wel in dat iets nog niet goed (genoeg) is. ook de verdere organisatie en productieplanning verdient regelmatig aandacht.

*improvisatie/repetitie, proefopname*

nu worden alle scènes een keer geïmproviseerd/gerepeteerd en als proef een keer achtereen opgenomen. een goede methode tijdens het werken met de camera is : eerst iets spelen en opnemen en daarna terugkijken en kort qua spel en techniek (kaders e.d.) doornemen. proefopnames worden stuk voor stuk teruggekeken door de voltallige groep, die commentaar levert en vragen stelt.

herhaal de repetities/opnames zo vaak als nodig is, totdat iedere babbelbox een duidelijk coherent geheel is en beeldtechnisch de juiste vorm heeft gekregen.

*opname*

tenslotte volgen de echte opnames. we monteren in de camera.

alle scènes komen - in volgorde van historie - achter elkaar te staan.

begin in elk groepje met eenzelfde (abstract) establishing shot: bv. een

langzame pan langs de etende monden in super close, terwijl er op de achtergrond reeds zachtjes gebabbeld wordt. zorg voor een diepe concentratie en alertheid bij de uitvoerenden, die dan vanzelf overslaat op alle deelnemers. het is niet verboden om ook eens een stilte te laten vallen. zorg voor een schroefeffect van de zes delen, richting de climax, zodat het een spannend geheel blijft.

#### *viewing*

uiteindelijk staan alle bijdragen van de spelgroepen achter elkaar en kunnen deze vertoond worden als eindresultaat van dit project. deze viewing kan ook op een later tijdstip plaatsvinden. laat ieder lid van de groep kort het eindresultaat en de eigen ervaringen bespreken, vanuit ieders functie.

er kunnen ook vragen vanuit de grote groep worden gesteld aan de makers van elke afzonderlijke spelgroep.

variatie:

spelleider geeft de diverse primaire emoties aan, desgewenst doet hij dit dmv bordjes. je kunt er als spelleider van je groepje ook voor kiezen de 6 werkwoorden vaker af te wisselen, dit maakt het gebabbel nog onverwachter. houd wel de duur van max. 20 minuten in de gaten.

evaluatie:

hoe was het tempo/de aansluiting van de verschillende scènes? was er ook sprake van een duidelijke, helder opgebouwde climax? hoe was het werken met een synopsis/draaiboek? zijn de diverse bijdragen van de

spelgroepen een geheel gaan vormen,  
ondanks de historische verschillen?

Opmerking:

Indien er te weinig tijd is kan het project ook in tweeën gesplitst worden: ga dan tot en met bijvoorbeeld de proefopnames en neem dan ruim tijd voor de echte opnames in een volgende sessie.

# DEEL B

## INZET VAN DE CAMERA BIJ SPELPRODUCTIES

## EERST NOG UITGEBREIDER AANDACHT VOOR FILMTECHNIEK

### *Licht*

Licht als techniek bij film is van grote invloed op het beeld. 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. Heel belangrijk voor de speler voor de camera 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 doorgewinterde 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.

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 een schaduw en door 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 beschreven extra contour aan je beeld.

## 107. lichtplan

allen 20 min

|               |                                                                                                                                                                                              |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:         | basiskennis licht opdoen.                                                                                                                                                                    |
| kader:        | diverse.                                                                                                                                                                                     |
| omschrijving: | experimenteer met een persoon en een lichtbron, neem het beeld steeds op.<br>welke lampen zet je waar ten opzichte van het object?<br>denk hierbij aan hoofdlicht, invullicht en tegenlicht. |
| variatie:     | probeer de persoon er eens heel eng en naargeestig uit te laten zien<br>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:

*geluid synchroon:*

live geluid dat bij beeld hoort, afgekort tot sync.

*geluid asynchroon:*

geluid buiten beeld, off screen geheten.

*audiolas:*

geluid komt reeds iets eerder dan het volgende shot in (dit 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.

## 108. geluid verkennen

allen 20 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. )  
- bedenk een scèneovergang die je kunt monteren in de camera met een audiolas, bijv. je ziet een shot van een park, 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 in een kamer van een flat 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).

## *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 van beeldovergangen, geluid, bijv. audiolas?

Een element dat spelen voor de camera anders maakt, is het feit dat de speler zich bewust moet zijn dat de waarde van zijn spel opnieuw wordt bekeken en vormgegeven in de montagekamer. Dit gegeven heeft 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, gezichtsuitdrukking-en en zelfs bewegingen kunnen in een andere volgorde geplaatst worden dan de regie tijdens de opnames voor ogen had. Hoe wordt er door de regie gekozen en waarom? Elk detail van het beeld is belangrijk, je spelers zijn een onderdeel van een geheel.

## *Montage*

Neem ooit eens zelf een kijkje in een montagekamer.  
Ik raad iedere docent drama die het vak van acteren voor de camera meer onder de knie wil krijgen, om eens een aantal dagen stage te lopen bij de montage van een spelproductie.

Wat werkt en wat niet?

En vooral: waarom werkt iets al dan niet?

Zo leer je heel snel iets over het vormgevings-proces.

Hoe wordt er door de regie gekozen en waarom?

Ook leer je zo vanzelf in beelden te denken en niet alleen maar meer te focussen op spel.

## 109. parallelmontage

\_\_\_\_\_ allen 2/2 10 min

- doel: afwisseling in spel door verschillende scènes door elkaar te monteren..
- kader: totaal, medium, close-up.
- omschrijving: je kunt dit doen 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.
- 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.

## Montageterminologie:

Decouperen (evt in de camera monteren)

Las

Cut

Jump cut (kleiene tijdsovergang)

Cutaway (tussenshot, bv publieksshot)

Springer (geen aansluitende beeldovergang)

Cross-cutting (parallelmontage)

Fade-in

Fade-out

## HOE ZET IK EEN SPELPRODUCTIE OP MET GEVORDERDE AMATEURS?

### *Professionele spelproductie maken met de camera.*

In deel A hebben we beschreven hoe je bij didactische, niet-productiegerichte spelprojecten deze uiteindelijk toch zo goed mogelijk ten behoeve van eigen gebruik kon vastleggen. Ik refereer hierbij met name aan de slot-viewing van projecten ten behoeve van betrokken makers. Na het hoofdstuk over uitgebreide techniek gaan we nu in op het maken van een zo professioneel mogelijke spelproductie, en wel met amateurspelers en de camera. Waar het vroeger toneelprojecten betroffen die geëntameerd werden door de docent drama, zijn thans steeds vaker projecten met de camera erg in trek bij de talloze groepen en groepjes van amateurspelers in den lande. Een op zich logische ontwikkeling, en nog maar net aan de gang. De rol van de dramadocent verandert nu in die van spelregisseur met de camera, zowel dus beeld- als spelregie. Sterker nog: hij is ook nog eens verantwoordelijk voor een goed script, dat zich ontwikkelt vanuit *improvisaties*. Dit proces komt heel bondig aan de orde in het hoofdstuk hieronder bij “*scenario*”. Van daaruit kan dan het *draaiboek/storeyboard* ontstaan. Nog een klus erbij! Ach, de dramadocent is nu eenmaal een schaap met vijf poten, en dat is altijd zo geweest. Hoe dan ook, eerst geeft hij als projectleider altijd een warming-up en doet hij alle mogelijke (spel-) oefeningen. Daarom beschrijven we verderop ook een flink aantal (onmisbare) vooroefeningen: *beweging, stem, zintuigen, ontspanning. Elementaire spel oefeningen, improvisaties*. Tot slot de beschrijving van een tweetal mogelijke professionele spelprojecten bij wijze van voorbeeld: “De Zondebok” en “Kleine meisjes worden groot”.

### *Dramatiseren/improviseren*

We zijn langzamerhand best al op moeilijk terrein beland en moeten niet ons spelplezier verliezen. Het belangrijkste van spelen is namelijk dat je er plezier aan beleeft.

Daarom gooien we in deze fase even weer alles los om ons op een ander heel belangrijk en ook zeer elementair terrein te begeven: dat van de improvisatie. Improvisatie is het vermogen om ter plekke alle aspecten van spel te laten ontstaan. Goed acteerwerk ziet er altijd uit alsof het geïmproviseerd is. Oefeningen volgen later. Eerst een:

## Schema: IMPROVISATIE = SAMENSPELEN

### *personage*

Meer dan waar ook, ben je bij improvisatie in de gelegenheid om een personage van binnen en van buiten te leren kennen. Probeer jezelf daarbij te verrassen door vrij te associëren.

### *onderlinge relaties*

Samenspel daar gaat het om. Bij veel spelers is er een natuurlijke weerstand om jezelf los te laten.

Bij improvisatie is het belangrijk niet steeds uitsluitend je eigen ideeën te willen volgen.

### *situatie*

Omdat je samen ter plekke de situaties bedenkt en laat ontstaan, kom je als alerte spelers vanzelf op onbekend terrein. Dit kan spannende momenten opleveren!

Zorg altijd voor:

*een begin,*

*het verloop (leidt tot crisis),*

*einde*

## HOE STEL IK OP BASIS VAN IMPROVISATIES EEN SIMPEL SCENARIO, DRAAIBOEK STOREYBOARD SAMEN?

Maak gebruik van de oude wetmatigheden hoe een verhaal te vertellen, dat geeft bij voorbaat al enige structuur. Werk naar een crisis toe, in de zin van verheviging van het gebeuren.

### *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? Aloude theaterwetten gaan op voor het filmscenario:

Schema scenario: DRAMA = CONFLICT

|              |   |                      |
|--------------|---|----------------------|
| expositie:   | - | probleemstelling     |
| complicatie: | - | probleemverwikkeling |
| CLIMAX:      | - | CRISIS               |
| resolutie:   | - | probleemoplossing    |

- *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 selectiecriteria.

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 gaat, 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 aan de hand van de premisse 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*. Dan is *de relatie tussen Jan en Piet* belangrijker.

Scènes volgen elkaar niet alleen op in een reeks, maar het verhaal begint ook steeds meer 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 schroeven 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.

## *Schrijfoefeningen scenario*

We hanteren de volgende terminologie m.b.t. scenario:

Premisse  
Selectie (inhoud)  
Organisatie(dramatische structuur)  
Begin - verloop - einde  
Expositie – complicatie – resolutie  
Climax  
Plotpoint(s)  
Protagonist-antagonist  
Drama = conflict  
Geef aan in scenario:  
EXT./INT., locatie, tijdsaanduiding  
Draaiboek  
Storeyboard(s)

### 110. schrijfoefening synopsis

\_\_\_\_\_ allen 1/1 20 min

doel: het leren schrijven van een *synopsis* als samenvatting van het scenario.  
omschrijving: iemand vertelt een verhaal aan de groep.  
allen: zet die verhaalstructuur nu eens om in een korte *synopsis*. dat is een samenvatting van het verhaal in een sequens (opvolging) van een aantal scenes, zie ook het schema!

### 111. Schrijfoefening scene

\_\_\_\_\_ allen 1/1 20 min

doel: het leren schrijven van een afzonderlijke

scene van een scenario.

kader: eerst uitschrijven, later: diverse.

omschrijving: 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 3 x een korte tekst waarin dat feit duidelijk moet worden gemaakt. Piet stelt er 1 x iets tegenover met tekst. 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, gevisualiseerd 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/ camera-standpunten, 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 eerder gegeven premisse, deze scene is daaraan zeker dienstbaar. 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?

## *Draaiboek*

Wordt gebruikt bij de decoupage en later bij montage.

Het draaiboek ontstaat mede aan de hand van de synopsis.

Het bevat het indelen van een scene, handeling of gebeurtenis in verschillende shots.

Dit gebeurt vooraf aan de opnames.

Aan de hand hiervan volgt later de opname/montage.

## 112. draaiboekje maken

\_\_\_\_\_ allen 20 min

- 1 een meisje zit 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 een bladzijde uit het boek scheurt,
- 8 leerkracht reageert op het geluid van het scheuren
- 9 jongen bedremmeld met bladzijde in zijn hand

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.

### 113. 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.

## 114. 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.  
hetzelfde doen we voor de andere spelers.  
monteer alle beelden achter elkaar.  
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?

### *Valkuilen mbt opname, beeldregie, spelregie*

#### *De opname*

Het magisch moment dat er actie wordt geroepen, welke regisseur en/of speler voor de kamera kent het niet?

Tot op de dag van vandaag krijgen regiestudenten op de Filmacademie relatief veel meer les in filmtechniek dan in het werken met acteurs.

Een zeer groot misverstand, lijkt mij zo.

### *Beeldregie*

Het schrikbeeld ziet er aldus uit: spelers staan te wachten, wachten en nog eens te wachten, totdat zij na het urenlange geklooi met de camera, 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, je mond gortdroog, en je hebt je tekst nauwelijks gelispeld of er wordt vrijwel onmiddellijk “cut” geroepen. Gelukkig slaat dit niet zozeer op de spelprestatie van de spelers, als wel op de opname die zo pijlsnel verliep. Voordat je het weet ben je als regisseur niet meteen tevreden (over de techniek) en ga je een half uurtje in conclaaf met het legertje technenuten. Je spelers wachten maar weer af..  
Attentie: dat is niet de manier!

### *Spelregie*

Vlak voor de opname van de volgende take bedenk je dat jij ook nog even iets tegen de acteurs 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 t.a.v. die moeilijke camerabeweging. Eh..en what about het spel?

Tja. De eenzaamheid die jouw spelers dan voelen!

Kies dus onvoorwaardelijk voor je spelers als begeleider.

Vaak vind je het acteren nog absoluut beneden alle peil.

Werk daar allereerst rustig aan. De begeleider kan zich maar beter zoveel mogelijk instellen op deze kant van het vak. Wil hij slagen in een regie met amateurspelers, dan dient hij zijn spelers ondanks al die moeilijke technische omstandigheden toch maximaal te laten presteren/acteren.

Dat vraagt om een ijzeren discipline, en een verregaande identificatie met zijn rol als spelbegeleider en dat gedurende ieder moment van het intensieve werkproces.

## NOODZAKELIJK INSTRUMENTEEL VOORWERK

### *Bewegen*

Je doet er goed aan als regisseur het lichaam van je spelers regelmatig te trainen: zij moeten het tot in de kleinste hoekjes leren kennen en hanteren. Kennis vergaren van de eigen houding en bewegingstechniek, van evenwicht, bewustzijn van de lichaamsas, 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.

### 115. warming-up van de spelers

allen 1/1 20 min

algehele lichaamstraining, regelmatig uitvoeren.  
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 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, 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. 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.  
probeer niet uitsluitend “gymnastisch” te werken,  
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.  
probeer 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.  
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 naar rechts cirkelen, ook de andere kant op,  
idem linker been,  
zwaai je rechterbeen heen en weer, voet los, terwijl je  
rechtop blijft staan, idem links.  
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  
ga bij het draaien denkbeeldige punten na: waar zitten  
spanningen?

### **einde oefening**

spring losjes op de plek op en neer terwijl je je armen  
uitslaat.

---

## 116. losmaken ledematen 1

allen 1/1 5 min

doel: afwisselend met specifieke ledematen leren  
reageren.  
omschrijving: de spelleider roept verschillende  
lichaamsdelen en de spelers brengen deze  
ledematen op enigerlei wijze in beweging.  
nb er wordt dus uitsluitend gewerkt met  
het genoemde specifieke lichaamsdeel.

## 117. losmaken ledematen 2

\_\_\_\_\_ allen 1/1 10 min

doel: totale fysieke overgave.  
omschrijving: alle spelers vormen een rij  
2/2 tegenover elkaar, zij houden zich stevig  
aan elkaar vast door elkaars gekruiste  
polsen te omklemmen. de luchtreiziger  
werpt zich in het net van armen en kan zich  
zo geheel en al ontspannen laten voort  
gooien. maak op het eind een rustige  
landing.

### *Stem*

## 118. liedjeswedstrijd

\_\_\_\_\_ allen 1/1 5 min

doel: vrij oefenen met klank.  
omschrijving: we bevinden ons ergens in de ruimte. ieder  
voor zich zingen we zachtjes voor ons uit  
een kinderliedje. wanneer we er goed greep  
op hebben, gaan we op zoek naar anderen.  
we proberen de anderen mee te krijgen in  
het zingen van ons liedje, maar het kan ook  
zijn dat je het liedje van de ander veel  
aantrekkelijker vindt. dan zing je met het  
liedje van die ander mee. dit gaat zo door  
tot een steeds grotere eenvormigheid  
ontstaat. probeer alle deelnemers zover  
mee te krijgen dat er uiteindelijk nog  
maar 1 lied gezongen wordt.  
evaluatie: nog andere middelen dan volume  
inzetbaar?

## 119. schreeuwen

allen 5 min

- doel: vrij oefenen met geluid.
- omschrijving: we liggen allen op de grond met de ogen gesloten. we concentreren ons tot het uiterste op een gebeurtenis uit ons verleden, waarbij we enorm geschreeuwd hebben. zodra je de gebeurtenis in je herinnering hebt teruggehaald kun je jezelf uitgebreid toestaan om te schreeuwen. we doen dit niet zomaar: we gaan alle letters van het alfabet daarvoor gebruiken. uiteindelijk schreeuwen we allen, op de meest uiteenlopende klanken, soms stotterend, slissend, de meest bizarre klanken uitstotend. ook kunnen we onze vuisten ballen, met onze voeten stampen, sommigen van ons zullen wellicht met hun hoofden tegen de muur bonken (grapje!)...forceer je stem NIET.
- evaluatie: was het ondanks alles toch mogelijk helder te blijven denken?

## *Ontspanning*

## 120. aan- en ontspanning

allen 12 min

- doel: algehele lichamelijke ontspanning.
- omschrijving: 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, weer los.

buik intrekken en weer los.

trek je schouderbladen bij elkaar en los.

span je gezichtspieren even 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.

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

## 121. totaalmassage

6/6 8 min

- doel: totale lichamelijk ontspanning
- omschrijving: 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/armen, 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), ondersteun vooral het hoofd.  
in de fase daarop wordt het lichaam voetje voor voetje rondgedragen door de ruimte, nog steeds hoog in de lucht geheven door de 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.

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

## *Zintuigen*

### 122. 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, op gevaar af 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 ook als kijker.

## *Elementaire Speloefeningen*

Opbouw van een personage

SCHEMA : **ACTEREN**

*onthoud vanaf nu:*

**de 5 w's:**

**wie,**

**wat,**

**waar,**

**wanneer,**

**waarom?**

**wie**

**Wie ben ik:** personage, existentie  
innerlijk/outerlijk

Toelichting:

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 lichamelijk onderzoek?

Dit (lichamelijke) personage zal mede je innerlijk gaan bepalen, dwz hoe je denkt en voelt.

## *wat....als*

**Als** ik...ben, **dan**:      handeling, actie  
innerlijk/uiterlijk

Toelichting:

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, die kunnen zowel innerlijk als uiterlijk zijn. Of beide.

Uiterlijk: **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

Toelichting:

natuurlijk zijn er de gegeven omstandigheden van het theater/studio, (zie hierboven), maar de acteur bepaalt de **situatie** en de **locatie**, dat wil zeggen waar de scène zich afspeelt

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

## ***Waarvandaan***

|                     |            |           |
|---------------------|------------|-----------|
| <b>Waarvandaan:</b> | figuurlijk | innerlijk |
|                     | letterlijk | uiterlijk |

Toelichting:

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***

|                |                   |
|----------------|-------------------|
| <b>Wanneer</b> | tijdstip, seizoen |
|                | bv. avond, zomer  |
|                | klimaat           |
|                | bv. koud          |

Toelichting:

een acteur is in staat ons 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

Toelichting:

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...

## ***Rolinterview***

Gebruik als interviewer de 5 W's als een kapstok voor je vragen. Over het algemeen werken rolinterviews het beste wanneer deze twee aan twee worden gehouden.

Een interviewer gaat bijvoorbeeld 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 met de hele groep een keer hebben kunnen zien hoe een en ander in zijn werk gaat, kunnen we desgewenst in groepjes van twee aan het werk gaan met de rolinterviews van alle personages, 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.

## 123. rolinterview

allen 1/1 10 min

- doel: personage opbouwen.
- kader: close-up.
- omschrijving: 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 bent.  
je kruipt als het ware helemaal in de huid van je kennis en gebruikt hem voor je personage. vervolgens laat je jezelf interviewen. bedenk vooraf je 5 W's.
- variatie: probeer zelfs ook fysieke kenmerken "over te nemen" van die kennis.  
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.  
hoe werkte het?

## *Emoties*

We bezitten een 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 basishouding 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).

## 124. emotional memory

allen 1/1 15 min

doel: echte emotie oproepen.  
kader: close-up.  
omschrijving: deze oefening is bedoeld om je te helpen een sterke primaire emotionele uitbarsting te krijgen (groot verdriet, doodsangst, lachstuip enz.).  
zoek een adequate tekst en bepaal de basisemotie, bijvoorbeeld verdriet.  
dit wordt nu verder je “werk”woord, bij alles wat hierna volgt.  
doe de tekst een paar keer. laat nu de tekst los, en sluit je ogen.  
ga terug nu in je herinnering op zoek naar een moment waarop je toen ook die 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.

variatie: probeer hetzelfde eens met twee  
verschillende emoties (schakelen).

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

## *Camera als acteur*

### 125. 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 hierbij om degene achter de camera, die a.h.w. achter de camera ook “meespeelt”. alle spelers begeven zich op de speelvloer, er wordt geen tekst gesproken, toegestaan zijn neptaal en geluiden. vanaf de kant worden uiteenlopende “emoties” afgeroepen door de spelleider: tederheid, agressie, verliefdheid, verdriet, haat, angst, hysterisch, ...<br>het is de bedoeling dat wanneer we aan het eind het beeldverslag terugkijken, we deze emoties zoveel mogelijk vertaald zien in passende 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?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

## *Emotionele Biografie maken 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?

### 126. rolinterview

allen 2/2 10 min

- doel: personage emotioneel ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: 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.

(bijvoorbeeld):

Boos over:  
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.  
evaluatie: was een en ander consistent genoeg?

## *Improvisaties*

### 127. solo

allen 1/1 15 min

- doel: leren een emotie te exploiteren.
- kader: close-up.
- omschrijving: sluit even een moment je ogen.  
stel je het volgende voor:  
je bent door een rat met jonkies in een  
lange gang in het nauw gedreven en je kunt  
geen kant meer op. als je ook maar iets  
verkeerds doet zal de rat je aanvliegen en  
je strot afbijten. je ziet maar één  
mogelijkheid: hem af te leiden.  
doe nu spontaan een duidelijke act, bv.  
een gedicht  
een verhaal  
een persoonlijke ontboezeming  
een striptease  
een lied  
vertel een herinnering  
doe een dans  
vertel een droom
- variatie: speel nu tegelijkertijd nog eens met de  
camera (= de rat), terwijl je bezig bent.
- evaluatie: evalueer de oefeningen op de crux innerlijk  
– uiterlijk, is wat je doet voldoende  
verinnerlijkt? spreek door wanneer je iets  
goed vond werken en waarom.

## 128. transformatie

allen 2/2 20 min

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| doel:         | leren samenspelen tijdens improvisatie.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| kader:        | ad libitum.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| omschrijving: | dit is een beroemd “inspring” spel!<br>twee spelers beginnen en spreken een<br>situatie af en de personages.<br>de spelleider bepaalt het verloop van het<br>spel als volgt:<br>blaast fluitje: freeze, andere situatie<br>geeft klap: freeze, andere personages<br>zegt stop: freeze, vervanging speler |
| variatie:     | werk nu eens zo lichamelijk mogelijk,<br>associeer van daaruit.<br>is de freeze ook echt een freeze?                                                                                                                                                                                                     |
| evaluatie:    | het gaat bij deze oefening om alertheid en<br>samenspel: prioriteit heeft het onmiddellijk<br>loslaten van de situatie of je personage.                                                                                                                                                                  |

## Het Project De Zondebok

Het thema van de zondebok is actueel, want van alle tijden. Het is een hardnekkig fenomeen onder mensen om altijd weer af te geven op een zondebok, iemand die het niet waard is om er bij te horen, een "Untermensch".

Tegenwoordig bijv. zijn het de moslims die als een tweede, c.q. mindere soort mensen gezien wordt: die mag je dan ook uitschelden, haten en uiteindelijk wellicht zelfs vermoorden, zoals de fascistische nazi's onder Hitler zonder pardon deden met de Joden.

Het begint echter meestal in het klein en daar gaat het hier bij dit project om. In een groepje mensen ontstaat al heel snel door het groepsmechanisme een hiërarchie, met helemaal onderin de underdog, degene die kritisch wordt bekeken, vaak een buitenstaander, die voordat je het weet tot zondebok gemaakt wordt.

Dit project is thematisch bijzonder geschikt om met een groepje van amateurspelers op camera vorm te geven.

Bij het Project de Zondebok wordt eerst in een aantal uiteenlopende situaties - dmv een aantal improvisaties in drie delen - het thema van de zondebok verkend.

Zie dit als oefenmateriaal, als vooroefenen voor het uiteindelijke verhaal van je spelproductie.

Werk met max. zes spelers. Doe of zelf camera, of haal er iemand, of zelfs meerdere mensen bij die de techniek reeds enigszins beheersen..

(Mocht je met een echt grote groep amateurs werken, kun je ook met meerdere spelgroepen van zes personen een reeks van verschillende verhalen op ditzelfde thema maken. Deze monteer je dan uiteindelijk achter elkaar en die vormen dan thematisch een geheel, bv. een drieluik.)

Dit project is ook geschikt als lokale televisieproductie.

## 129. improvisaties ivm het Project De Zondebok

---

allen 15 min

- doel: thematiek eindproductie vooroefenen.  
improviseer telkens een verhaal met een zondebok in delen, 3 x 5 minuten.
- deelnemers: 6 spelers, 1 - 2 mensen voor techniek,  
drama docent voor beeld- en spelregie.
- kader: camera P.O.V. = personage zondebok.  
vanuit scenario/synopsis draaiboek maken.
- omschrijving: camera = de zondebok.  
kies de overige personages zo functioneel mogelijk. improviseer op onder beschreven situaties en deel het verhaal op in 3 fases:

|         |          |             |
|---------|----------|-------------|
| begin   | -        | exposé      |
| verloop | -        | complicatie |
|         | * crisis |             |
| einde   | -        | resolutie   |

omschrijving: in de navolgende scènes is de camera steeds P.O.V. de *zondebok*:

- 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 *gekleurd meisje* 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, er blijkt een *dronken man* engtevrees te hebben..
- op de (kinder-) ziekenzaal wordt een

nieuw kaalhoofdig *kind met jeugdkanker*  
binnengebracht...

variatie: je kunt ook zelf situaties bedenken.  
evaluatie: werden de personages steeds zo  
functioneel mogelijk gekozen?  
hoe werden de onderlinge relaties  
uitgewerkt, werd er door spelers voldoende  
samengespeeld?  
hoe was de indeling volgens het schema  
begin-verloop-einde: bleef het spannend?  
werd er toegewerkt naar een  
crisismoment?  
hoe kwam het personage achter de camera  
tot zijn recht, werd wel duidelijk wie het  
was d.m.v. de P.O.V. shots?  
spreek ook de resultaten van de diverse  
kadreringen door.

Kies na deze improvisaties welk verhaal het beste bij de  
groep spelers past.

Ik heb er hier voor gekozen om het verhaal over het  
jeugdhonk verder uit te werken.  
Bij wijze van voorbeeld heb ik het verhaal  
“De Bonte Avond” hieronder uitgebreid beschreven als  
project met de improvisatie in het buurtthonk als  
uitgangspunt.

### 130. Het Eindproject De Zondebok: “De Bonte Avond”

allen 6/6 25 min

- doel: professionele spelproductie met amateurspelers maken, in 3 delen, met een totaalduur van 25 minuten, vanuit improvisaties leren samenspelen en soleren, en dit vastleggen in beeld.
- deelnemers: 6 spelers, 1-2 mensen voor techniek, drama docent doet beeld- en spelregie.
- kader: n.a.v. het scenario een synopsis en van daaruit draaiboek/storeyboard maken.

*korte samenvatting van het verhaal van De Bonte Avond:*

een groep jongens is in een buurthonk blijven hangen, een gekleurd meisje komt binnen, uit verveling wordt er gesold.

*lange omschrijving van het verhaal “De Bonte Avond”:*

*deel a.*

we bevinden ons in buurthonk de Wijkplaats en daar heeft op het podium een optreden plaatsgehad van de populaire locale band Wilco and his Rockets.

de ruimte is een rotzootje en ziet eruit als een slagveld. bijna iedereen is weg. een paar jongeren in zwarte jacks gestoken hangen hier en daar - behoorlijk aangeschoten - nog rond, met bierflessen in de hand. het zijn een drietal jongelui, Davey, Cees en Nijlpaard die behoren tot de harde kern van een lokale bende die berucht is om zijn harde confrontaties/afstraffingen met andere groeperingen in de provinciestad. slimmerik Davey is nog wel een beetje aanspreekbaar, maar de vervaarlijk uitzierende Cees is een primitieve vechtmachine, het Nijlpaard tenslotte is

een hele dikke meid die voortdurend grappen debiteert terwijl zij behalve drinkt ook nog van alles aan vast voedsel naar binnen werkt. verder zien we Daan, een jongerenwerker die al aardig op leeftijd is, ondanks zijn hippe staartje en een paar opvallende tatoeages op zijn armen. hij is in de weer met de grote schoonmaak en probeert tevergeefs de paar overgebleven jongens te activeren en hen bij zijn ondankbare klus te betrekken. Alleen Davey steekt af en toe zijn handen uit de mouwen. Daan verdwijnt even later met plastic zakken vol troep met de mededeling dat hij de kas gaat opmaken op het kantoortje en dat de jongens het zonder hem moeten zien af te maken. geginnegap. Davey pakt Daans bezem over. ineens klinkt er gestommel in de gang en geroep en dan zwaait de deur open: Chadisja staat in de deuropening, een bloedmooi meisje van Nederlands/ Marokkaanse komaf dat op zoek blijkt naar haar jongere broertje. zij informeert bij de jongens of zij haar broertje Mustafa die avond misschien hier gesignaleerd hebben? hij moet op tijd thuis zijn en zij voelt zich heel erg verantwoordelijk. Davey knoopt een gesprekje met haar aan en vraagt hoe haar broertje er dan uitziet – hij heeft immers geen verstand van Mokro's ? Cees komt wankelend overeind van een van de kussens die op de grond liggen en steekt een betoog af hoe volgens hem de gemiddelde Mokro eruit ziet. hij houdt het meisje zijn open gulp voor en vraagt langs zijn neus weg of zij al eens geneukt heeft met een echte Hollander. nee, een Hollandse lul kent zij gelukkig nog niet van dichtbij, antwoordt Chadisja gevat. er valt een stilte.

de sfeer wordt ineens grimmiger nadat het Nijlpaard bij wijze van grap heeft ingebracht dat volgens haar moslims helemaal niet eens mogen neuken, vanwege hun geloof? behalve Mohammed dan, spreekt Cees haar grijnzend tegen. het begint uit de hand te lopen, Cees slaat een arm om haar middel, houdt haar zo vast omklemd in een

ijzeren greep en trekt haar naar zich toe, terwijl zijn vrije hand al tussen haar benen glijdt. hij verzoekt het Nijlpaard om hulp, deze dient haar onderbroekje naar beneden te trekken. Chadisja verzet zich hevig. Davey probeert de zaak nog te sussen, maar Cees heeft haar al op de grond geduwd en probeert bovenop haar te kruipen. dan geeft het Nijlpaard ineens een brul om Cees te waarschuwen. in de deuropening staat de kleine Mustafa, en staart met grote ogen, fonkelend als kolen, naar het ranzige tafereel. hij roept zijn zus bij haar naam. zij kan echter geen kant op. valt een zware stilte.

Mustafa klapt een stiletto uit en komt heel langzaam ingelopen op het groepje jongens. Davey blijft proberen de zaak te sussen. hij praat op zachte en dwingende toon op de jongen in. en dan op Cees. het haalt niets meer uit. Mustafa lijkt als in een trance maar op één ding uit: de belager van zijn zusje, Cees, - die absoluut geen partij voor hem is -, aan te vallen. Cees heeft zich inmiddels overeind gehesen en heeft zijn boksbeugel te voorschijn gehaald. als twee dieren draaien zij om elkaar heen. ineens schiet de jongen als een kat naar voren en probeert Cees in zijn buik te steken. deze geeft een brul en stort zich op de jongen en begint hem in elkaar te rossen. onderwijl spuit hij zijn gal over Mokro's en moslims. Chadisja begint vreselijk te gillen. Davey probeert Cees, wiens ijzeren vuist de jongen vol in zijn gezicht raakt, af te leiden, maar dit is wederom tevergeefs. de dikzak, het Nijlpaard, nu ook flink opgewonden, propt in een moordend tempo de overgebleven chips naar binnen. Cees staat op het punt heviger in te rammen op de jongen. dan klinkt een scherp en doordringend geluid: in de deuropening staat Daan, voetbalfluitje in zijn mond, en een zwaar doorleefde honkbalknuppel in de handen. hij loopt op Cees toe en schakelt hem met een welgemikte slag op zijn rechter bovenarm uit.

*deel b.*

in een abstract tableau vivant staan en hangen onze personages ergens in de ruimte. de camera pakt heel traag langs de gezichten. Daan is aan het woord.

teksten zoemen vervolgens in de rondte, iedere speler houdt voor zichzelf zacht fluisterend een emotionele monologue interieure. de inhoud van de teksten gaat in alle gevallen over iets emotioneels uit het verleden, uit welk nest je komt, wat je ooit hebt meegemaakt, een van je vroegste herinneringen. vanuit je diepste gevoelens doe je een boekje open over jezelf. af en toe vallen de andere personages even stil en luisteren een poosje naar iemands verhaal. dan gaat het weer door elkaar heen, totdat de volgende weer even soleert en zo verder.

het lijkt een soort muziekstuk maar dan met de klank van woorden. audiolas.

*deel c.*

er klinkt nu harde muziek: een soort Arabische pop. we zien hoe Daan en Davey het meisje overeind helpen en haar laten drinken uit een flesje water. Cees debt het gezicht van de jongen en pakt hem heel voorzichtig op, alsof het een jong hondje is. Daan loopt op het Nijlpaard toe en fluistert haar iets in het oor. men vertrekt.

alleen het Nijlpaard blijft achter. we zien haar eventjes in de weer met schoonmaakspullen.

dan doet zij tenslotte haar kleding uit en danst een woeste derwisj dans. muziek harder en harder.

langzaam trekt het beeld naar totaal.

fade out.

---

## *De diverse fases van het Project De Bonte Avond*

### *theorie*

we gaan ons ook *theoretisch verdiepen* in de thematiek.  
geef de spelers opdracht om via bijv. Google informatie te verzamelen omtrent het fenomeen van de zondebok in verband met allochtone jongeren. denk bijv. aan het zogeheten allochtoontje knuppelen in provinciesteden gedurende het weekend, door zogenaamde Lonsdale jongeren. ook andere bronnen zijn welkom.

### *werkwijze*

doe vervolgens zoveel mogelijk *voor oefeningen* zoals die hierboven beschreven staan: *instrumenteel voorwerk*.  
begin altijd met een *warming-up*,  
werk aan *stemoefeningen*,  
train *zintuiglijkheid*,  
en doe af en toe een *ontspanningsoefening*.  
geef uiteenlopende *spel oefeningen* op om de alertheid van spelers te trainen,  
en doe met elk van de spelers een *rol interview*.  
*kijk* regelmatig oefeningen *terug*.  
doe *improvisaties* :  
*op de personages, onderlinge relaties, en de situatie*.  
doe in alle gevallen de *emotional memory* oefening,  
in verband met *deel b*.  
let erop dat elke speler een verschillende emotie als “*werkwoord*” kiest.  
ontwikkel een specifieke speelstijl, dat geeft een meerwaarde aan het product.

### *scenario/synopsis maken*

het *scenario* is een uitgebreide beschrijving van het verhaal aan de hand van informatie uit bovenstaande samenvatting en de uitkomsten van de improvisaties.  
destilleer van daaruit een eigen werkdocument,

oftewel de *synopsis*.

deel voor de synopsis het verhaal op in verschillende scènes en geef deze een nummer.

beperk deze synopsis tot maximaal 1 A4-tje.

laat ook de spelers zoveel mogelijk *biografische gegevens* voor zichzelf noteren.

laat hen ook een “*emotional memory*” noteren voor hun personage (b.v.k. meteen na afloop van de gelijknamige oefening), dit mede i.v.m. deel b.

*repetities, i.s.m. met de camera*

zodra je voldoende grip hebt op de bouwstenen van het verhaal, dwz op de personages, hun diepste emoties, hun onderlinge relaties, en de situatie, gaan we over tot een keer *repeteren* van het geheel, achtereen.

spreek met de *cameramensen* zoveel mogelijk reeds door wat hen te wachten staat en wat je van hen vraagt. maak *notities* m.b.t. het spel en de beeldvoering.

*draaiboek maken, decoupage, storeyboard*

maak nu aan de hand van de synopsis het *draaiboek*, dwz maak een *decoupage* van de diverse fragmenten, evt. met tekeningen (*storeyboard*).

vergeet niet *reserveshots*, bijv. luistershots e.d. te maken. idem geluid.

*proefopnames*

bespreek met de spelers hun spel aan de hand van de notities die je maakte.

bespreek met de techniek de kadrering idem.

maak nu een of meerder *proefopnames* en bespreek opnieuw de resultaten.

*licht en geluid*

bouw tijd in voor de opbouw van de verdere techniek, m.n. *licht en geluid*.

werk in die tijd met je spelers door aan spel, d.m.v. bijv. rolinterviews.

#### *opname, spel- en beeldregie*

we zijn toe aan de eigenlijke *opnames*.

hou als werkwijze steeds vast aan: *eerst spel en dan pas techniek erop loslaten (dit voorkomt kip en ei discussies)*.

na afloop van een take ook consequent eerst spel en dan de techniek bespreken.

geef zo helder mogelijk opdrachten, en prijs vooral wat je reeds goed vindt. zorg voor een diepe concentratie, deze werkt dan vanzelf aanstekelijk op alle deelnemers!

#### *eindmontage*

neem tijd om je materiaal aan de hand van het draaiboek/storeyboard goed te *spotten*.

maak evt. eerst een proefmontage.

je kunt een scene in de *eindmontage* ook uit diverse takes samenstellen.

nb : vaak zitten vooraf en na afloop van een take ook nog *extra shots* van de spelers die je wellicht toch ergens in je eindmontage kunt gebruiken. leg daar ook een stock van aan. juist in dit surplus materiaal zitten maar al te vaak nog juweeltjes.

#### *viewing en postproductie*

de *viewing* vormt het hoogtepunt van het project.

zorg voor een goede eindorganisatie: een adequate viewingruimte, goede projectie, verstuur uitnodigingen aan familie, vrienden en bekenden, zorg voor hapje/drankje, enz. maak het zo belangrijk mogelijk.

herhaal desgewenst de vertoning een paar x.

probeer de productie ook nog eventueel op andere plekken te viewen.

*evaluatie:*

bespreek de synopsis: hoe (functioneel) waren de personages, hoe werden de onderlinge relaties uitgewerkt, werd er door spelers voldoende samengespeeld?

waren de situaties duidelijk genoeg?

hoe was de opbouw, bleef het voldoende spannend, werd er maximaal toegewerkt naar het crisismoment?

bespreek het werkproces, spel en beeldvoering.

is de beeldvoering uiteindelijk geworden zoals deze in het draaiboek beschreven was?

laat iedere deelnemer individueel tenslotte commentaar geven op de productie en hoe hij het werkproces heeft ervaren.

laat iemand al deze zaken notuleren en maak een uitgebreid eindverslag van deze productie, evt. extra fraai vormgegeven d.m.v. zg. setfoto's.

## Het Project de Reunie

Het spelproject dat nu beschreven wordt heeft het karakter van een reünie. Een reünie is voor een spelproductie altijd een interessant gegeven. Wat is er na verloop van tijd nog over van de onderlinge relaties die vroeger soms zeer intensief bestaan hebben? Zijn oude conflicten nog steeds virulent? Is een vroegere verliefdheid nu echt voorbij? Ligt de hiërarchie in een groep altijd vast?

Een familie die na jaren van wederzijdse verwaarlozing eindelijk weer eens bijeenkomt, of een samenkomst rondom een vroegere directeur met als setting het nieuwe kantoor, een groepje circusartiesten die ooit samen een piramideact opvoerden, een groepje ex-gevangenen uit een concentratiekamp, die elkaar na al die jaren opzoeken.

Dit project is thematisch bijzonder geschikt om met een groepje van amateurspelers op camera vorm te geven. Bij het Project Reunie wordt eerst in een aantal uiteenlopende situaties - dmv een aantal improvisaties in drie delen - het thema aan de hand van een hoofdpersoon verkend. De camera = deze persoon, filmt vanuit P.O.V. Zie deze improvisaties als oefenmateriaal, als een soort vooroefenen voor het verhaal dat je uiteindelijk kiest voor je spelproductie. Werk met max. zes spelers.

Doe of zelf camera, of haal er iemand, of zelfs meerdere mensen bij die de techniek reeds enigszins beheersen.

(Mocht je met een echt grote groep amateurs werken, kun je ook met meerdere spelgroepen van zes personen een reeks van verschillende verhalen op hetzelfde thema maken. Deze monteer je dan uiteindelijk achter elkaar en die vormen dan thematisch een geheel, bv. een drieluik.)

Dit project is ook geschikt als lokale televisieproductie.

### 131. improvisaties ivm het project de Reünie

allen 6/6 15 min

- doel: thematiek eindproductie vooroefenen.  
improviseer telkens een verhaal met een reünie in 3 delen, van elk 5 minuten.
- deelnemers: 6 spelers, 1 - 2 mensen voor techniek,  
drama docent voor beeld- en spelregie.
- kader: De camera P.O.V. = de hoofdpersoon.  
scenario/synopsis draaiboek maken.
- omschrijving: kies de personages zo functioneel  
mogelijk. improviseer op onder beschreven  
situaties en deel het verhaal op in 3 fases:
- |         |          |             |
|---------|----------|-------------|
| begin   | -        | exposé      |
| verloop | -        | complicatie |
|         | * crisis |             |
| einde   | -        | resolutie   |
- omschrijving: - een familie die na jaren van wederzijdse  
verwaarlozing weer eens bijeenkomt,  
- een samenkomst rondom een vroegere  
directeur, setting het nieuwe kantoor,  
- groepje ex-circusartiesten die ooit samen  
een piramideact opvoerden,  
- groepje ex-gevangenen uit een  
kamp die elkaar na jaren opzoeken,  
- een groepje vrouwen van 40 plus die  
elkaar van vroeger kennen en die elkaar  
elke 5 jaar opzoeken in vakantiehuisje.
- variatie: je kunt ook zelf een situatie bedenken.
- evaluatie: vergelijk deze improvisaties vanuit het  
thema. idem de personages. beoordeel ook  
de kadrering (POV hoofdpersoon).

Kies na deze improvisaties welk verhaal het beste bij je spelers past. Bij wijze van voorbeeldproject op het thema REUNIE wordt “Kleine meisjes worden groot” hierna uitgebreid beschreven met de improvisatie in het vakantiehuisje als uitgangspunt.

*Attentie: dit is een echt meidenproject.*

## 132. Het Eindproject Reunie “Kleine meisjes worden groot”

- doel: professionele spelproductie met amateurspelers maken, met een duur van 25 minuten. vanuit improvisaties leren samenspelen en soleren, en dit vastleggen in beeld (P.O.V.)
- deelnemers: 6 spelers, 1-2 mensen voor techniek, drama docent doet beeld- en spelregie.
- kader: n.a.v. het scenario een synopsis en van daaruit draaiboek/storeyboard maken.

*korte omschrijving van Kleine meisjes worden groot*  
zes vroegere schoolvriendinnen hebben afgesproken om elke jaar in een vakantiehuisje bij elkaar te komen voor een reünie. Suzanne blijkt zwanger, maar van wie?

*lange omschrijving van Kleine meisjes worden groot*

---

*deel a.*

een groepje vrouwen heeft de afspraak elke vijf jaar bijeen te komen in een vakantiehuisje. ook dit jaar het is weer zover. het is zaterdagmiddag en het regent pijpenstelen. één voor één druppelen de vrouwen doornat het huisje binnen. kies voor uiteenlopende personages. de

een heeft drie koffers met kleren bij zich. een ander loopt op sandalen en heeft slechts een rugzakje, een volgende laat zich door een taxi voorrijden etc. begroeting, totdat groep compleet is. we krijgen daarna 2 aan 2 via een dialoog een exposé met betrekking tot de verschillende personages, bijv. tijdens het inkwartieren op de slaapkamer met de bekende stapelbedden/ tijdens het drinken van een kopje thee in de rotan zithoek, tijdens het prepareren van de maaltijd achter het keukenblokje o.i.d.: binnen de kortste keren leren we - soms tot en met de intiemste details - het vaak verrassende privé-leven van deze vrouwen kennen!

Suzanne, een van de vrouwen (getrouwd met een rijke zakenman, parelketting etc.) blijkt in elk geval hoogzwanger..

#### *deel b.*

het tweede gedeelte speelt zich laat op de avond af, de jolige meiden van

40 plus zijn nu lichtelijk aangeschoten, en besloten wordt om een waarheids-spelletje te spelen met de mobiele telefoon. iedereen moet iemand opbellen om hem/haar eindelijk de waarheid eens te zeggen. denk aan bv. een abortus, een gebroken liefde, een scheiding, een tirannieke vader, of juist het afleggen van een liefdesverklaring, etc. gejoel en gelach, gehuil. commentaar over en weer.

op het hoogtepunt van dit spel, wanneer Suzanne verhaalt over haar ontzettend jaloerse man en haar fantastische minnaar, en dat zij eerlijk gezegd niet weet van wie het kind is en zij op het punt staat het nummer van haar minnaar te draaien om hem te dumpen, beginnen ineens de weeën van Suzanne op te spelen, dit loopt op naar een crisis.

*deel c.*

volgende dag, tussen de middag. vlak voor het afscheid.  
er wordt flink geknuffeld en gehuild. er wordt over  
Suzanne gesproken, die 's nachts blijkbaar bevallen is, en  
in bedekte termen over haar pas geboren kindje.  
dan verschijnt Suzanne, de baby in een shawl gewikkeld.  
veel getut en gedoe rondom de baby. er is veel onderlinge  
solidariteit. afspraken voor een volgende reünie worden  
gemaakt. uit alles blijkt hoe sterk de band is tussen de  
vrouwen.

*in een flits zien we dat het kindje een donkere baby is.*  
afscheid, totdat de laatste de deur trekt. Shot van leeg  
huisje. Aftiteling.

Fade out.

## *De diverse fases van het Project Kleine meisjes worden groot*

*werkwijze*

doe zoveel mogelijk *voor oefeningen* zoals die hierboven  
beschreven staan.  
begin altijd met een *warming-up*,  
werk aan *stemoefeningen*,  
train *zintuiglijkheid*,  
en doe af en toe een *ontspanningsoefening*.  
geef uiteenlopende *spel oefeningen* op om de alertheid van  
spelers te trainen,  
en doe met elk van de spelers een *rol interview*.  
*denk aan de 5 W's!*  
*kijk regelmatig oefeningen terug.*  
doe *improvisaties* : op de *personages*, *onderlinge relaties*,  
*en de situaties*.  
doe in alle gevallen de *emotional memory* oefening in  
verband met *deel b*.  
let erop dat elke speler een verschillende emotie als  
“*werkwoord*” kiest.

*ontwikkel een specifieke speelstijl, dat geeft een meerwaarde aan het product.*

*scenario/synopsis maken*

het *scenario* is een uitgebreide beschrijving van het verhaal aan de hand van informatie uit bovenstaande samenvatting en de uitkomsten van de improvisaties. destilleer van daaruit een eigen werkdokument, oftewel *de synopsis*.

deel voor de synopsis het verhaal op in verschillende scènes en geef deze een nummer. beperk deze synopsis tot maximaal 1 A4-tje.

laat ook de spelers zoveel mogelijk *biografische gegevens* voor zichzelf noteren.

laat hen ook een “*emotional memory*” noteren voor hun personage (b.v.k. meteen na afloop van de gelijknamige oefening), dit mede i.v.m. *deel b*.

*repetities, i.s.m. met de camera*

zodra je voldoende grip hebt op de bouwstenen van het verhaal, dwz op de *personages*, hun diepste *emoties*, hun *onderlinge relaties*, en de *situaties*, gaan we over tot een keer *repeteren* van het geheel, achtereen.

spreek met de *cameramensen* zoveel mogelijk reeds door wat hen te wachten staat en wat je van hen vraagt.

maak *notities* m.b.t. het *spel* en de *beeldvoering*.

*draaiboek maken, decoupage, storeyboard*

maak na de repetities aan de hand van de synopsis het *draaiboek*, dwz maak een *decoupage* van de diverse fragmenten van een scène, met tekeningen (*storeyboard*). vergeet niet *reserveshots*, bijv. *luistershots* e.d. te maken. idem *reserve* (*achtergrond*-)geluid.

*proefopnames*

bespreek met de spelers hun spel aan de hand van de notities die je maakte.

bespreek met de techniek de kadrering idem.

maak nu een of meerder *proefopnames* en bespreek opnieuw de resultaten.

#### *licht en geluid*

bouw tijd in voor de opbouw van de verdere techniek, m.n. *licht en geluid*.

werk in die tijd met je spelers door aan spel, d.m.v. bijv. *rolinterviews*.

#### *opname, spel- en beeldregie*

we zijn nu toe aan de eigenlijke *opnames*. hou als werkwijze steeds vast aan: *eerst spel en dan pas techniek erop loslaten (dit voorkomt kip en ei discussies)*.

na afloop van een take ook consequent eerst spel en dan de techniek bespreken.

geef zo helder mogelijk (herhaal-) opdrachten, en prijs vooral wat je reeds goed vindt. wees zuinig met kritiek. het is meestal een kwestie van tijd om iets werkelijk goed te krijgen. ga van vertrouwen uit. zorg voor een diepe concentratie, deze werkt dan vanzelf aanstekelijk op alle deelnemers!

#### *eindmontage*

neem tijd om je materiaal goed te *spotten*. maak evt. eerst een proefmontage.

je kunt een scene in de *eindmontage* ook uit diverse takes samenstellen.

je moet dan wel een overgang kunnen maken. vaak zitten vooraf en na afloop van een opname ook nog *extra shots* van de spelers die je wellicht toch ergens in je eindmontage kunt gebruiken..leg daar ook een stock van aan. juist in dit surplus materiaal zitten maar al te vaak nog een aantal juweeltjes.

#### *viewing en postproductie*

de *viewing* vormt het hoogtepunt van het project. zorg voor een goede eindorganisatie: een adequate viewingruimte, goede projectie, verstuur uitnodigingen

aan familie, vrienden en bekenden, zorg voor hapje/drankje, enz.  
maak het zo belangrijk mogelijk. herhaal desgewenst de vertoning een paar x.  
probeer de productie ook nog eventueel op andere plekken te viewen.

### *evaluatie*

bespreek de synopsis:  
hoe (functioneel) waren de personages,  
hoe werden de onderlinge relaties uitgewerkt,  
werd er door spelers voldoende samengespeeld?  
waren de situaties duidelijk genoeg?  
hoe was de opbouw van de film, bleef het voldoende spannend,  
werd er maximaal toegewerkt naar het crisismoment?  
bespreek het werkproces, spel en beeldvoering.  
is de beeldvoering geworden zoals deze in het draaiboek beschreven was? laat iedere deelnemer individueel tenslotte commentaar geven op de productie en hoe hij het werkproces heeft ervaren.  
laat iemand al deze zaken notuleren en maak een uitgebreid eindverslag van deze productie, evt verfraaid met setfoto's.

# DEEL C

## INZET VAN DE CAMERA BIJ SPECIFIEKE DOELGROEPEN

## DOCENT DRAMA ALS SCHAAP MET VIJF POTEN

Het is vast al eens eerder opgemerkt: de dramadocent is een schaap met vijf poten. Hij is niet alleen in staat dramas te geven op scholen, of een productie te realiseren met amateurspelers, maar soms dient hij ook nog in staat te zijn om met een heel specifieke groep van mensen “iets” met de camera te doen..

Een dergelijk proces beschrijven we zo goed mogelijk in dit hoofdstuk met alle beperkingen van dien: want doelgroepen zoals plattelandsvrouwen, gevangenen, of jongeren die lid zijn van een jeugdbende, patiënten in een psychiatrische inrichting of een groepje Marokkaanse meiden: dat vraagt natuurlijk om maatwerk.

Om toch een idee te krijgen hoe je aan het werk kunt gaan met de camera in zo’n situatie, beschrijf ik hierna een serie interviews in een programma dat je met heel uiteenlopende specifieke doelgroepen kunt hanteren. Je kunt dus zelf met enige handigheid gebruik maken van dit projectprogramma waarbij de serie interviews gewoonlijk heel wat los maakt.

Bij dit project heb ik gekozen voor gevangenen, tevens heb ik beschreven hoe je er een professionele documentaire van kunt maken.

Je kunt in een offerte dit project aan een Directeur van een gevangenis aanbieden en op die manier een opdracht voor een film in de wacht slepen.

Beschouw deze beschreven groep dus a.u.b. als voorbeeldproject, en ga creatief om met het werkmodel van de interviews 1 - 6 , in het geval je met een andere doelgroep gaat werken.

## Het Project Levensgeschiedenisles (met Gevangenen)

In dit project leren gevangenen hoe hun eigen persoonlijkheid opgebouwd is: wat is hun *biografie*, wat zijn hun voornaamste *karaktereigenschappen*, hoe ziet hun *emotionele binnenwereld* er verder uit?

De vorm die we hiervoor kiezen is semi-documentair: we maken voornamelijk gebruik van interviewtechnieken. Een interview dat niet gemonteerd is en toch blijft boeien, werkt ongetwijfeld het meest indringend.

Er is eenheid van tijd en plaats, en dat bewerkstelligt de noodzakelijke authenticiteit.

Maar montage is in ons geval onvermijdelijk.

Probeer vanaf het eerste begin als maker jezelf al een beeld te vormen van hoe de productie eruit zal komen te zien. Lees eerst dit gehele project goed door, alles werkt toe naar het laatste interview (no 6).

Betrek de deelnemers in het maken van je film, leg uit wat je bedoelingen zijn, zonder al te veel in details te treden.

Op tal van manieren worden de gevangenen individueel voor de camera aan vragen onderworpen, bij voorkeur zoveel mogelijk in een soort spelvorm.

Zorg voor een stopwatch.

Telkens wanneer een blok is afgerond worden de fragmenten achter elkaar gemonteerd en door de gehele groep bekeken en van commentaar voorzien.

Ook dit commentaar wordt opgenomen.

In de eindmontage volgt dan een keuze uit al dit materiaal. Er ontstaat tenslotte vanuit het eindmateriaal als vanzelf een spannende semi-documentaire.

Uiteindelijk leren we als toeschouwer de zes - acht gevangenen dankzij het intensieve werkproces met de camera van binnen en van buiten kennen:

levensgeschiedenislessen.

Nb: let erop dat je steeds om en nabij dezelfde uitsnede maakt bij de close-ups. I.v.m. de montage is het raadzaam om zg. cut away shots te maken, bijv. van iemands handen of een voorwerp dat in beeld is.

Daarmee voorkom je later springers in de montage.

Wat mooi kan uitwerken in de eindmontage is het gebruik van enig persoonlijk fotomateriaal van elke deelnemer.

## *Biografie*

Allereerst houden we ons bezig met het maken van een biografie van iedere gevangene/geïnterviewde.

We maken een soort “paspoort” van iemand:

een biografie bestaat nl. uit persoonsgegevens.

### 133. interview 1 i.v.m. biografie

1/1 5 min

doel: persoonsgegevens in kaart brengen

deelnemers: 1 ondervraagde en 1 interviewer  
(b.v.k. de dramadocent). Duur: 5 min.

kader: close-up.

omschrijving: de interviewer gaat aan de hand van onderstaand lijstje interviewen en moet binnen 5 minuten zoveel mogelijk biografische informatie aan de ondervraagde zien te ontfutselen.

Naam:

wat is je voornaam en wat je achternaam?

ben je tevreden met die naam?

hoe zou je anders hebben willen heten?

*mocht hier een antwoord op komen met*

*een nieuwe naam, spreek dan de*

*geïnterviewde met die naam aan in het*

*vervolg. hierdoor stel je hem van meet af*

*aan in staat meer afstandelijk naar zichzelf te kijken.*

Leeftijd:

hoe oud ben je?

hoe oud voel je jezelf eigenlijk diep van binnen?

*hier a.u.b. meteen het eerste wat te binnen schiet zeggen.*

Lengte:

hoe lang of kort ben je? klopt die lengte bij je, voor je eigen gevoel?

Gewicht:

hoe dik of dun ben je, voor je eigen gevoel?

*dit kan heel bepalend zijn voor de persoon.*

Opleiding(en):

vraag hier zo exact mogelijk wat iemand allemaal gedaan heeft.

Beroep:

vraag goed na over het beroep van de ondervraagde..

Hobby's:

vraag goed na over de hobby's van de ondervraagde..

*dit kan soms heel typerend zijn voor de persoon.het spelen met treintjes op zolder, het figuurzagen van stripfiguurtjes.*

Familie(relaties):

wie zijn je ouders, leven die nog, broers, zusters? heb jezelf 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.  
evaluatie: kijk samen terug. zijn de antwoorden tot nu toe consistent?

vervolg: \* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet deze achter elkaar.

\* viewing (max.  $8 \times 5 = 40$  min.) tijdens groepsessie, commentaar toegestaan. ook daar wordt verslag van gemaakt in beeld (pannen van een naar ander).

\* verzoek ieder groepslid voor volgende sessie op schrift te stellen:

- a) een woord,
- b) een zin,
- c) een korte tekst,

elk voor zich echt duidelijk karakteristiek voor je eigen persoon.

### *Karaktereigenschappen*

Een karaktereigenschap is bijvoorbeeld dat je snel kwaad wordt, of dat je juist heel gesloten bent.

## 134. interview 2 i.v.m. karaktereigenschappen

---

1/1 5 min

doel: karaktereigenschappen in kaart brengen.  
deelnemers: 1 ondervraagde en 1 interviewer.  
kader: close-up.  
omschrijving: de interviewer gaat aan de hand van onderstaande lijst ondervraagde

interviewen en moet binnen 5 minuten zoveel mogelijk info aan hem zien te ontfutselen omtrent zijn karaktereigenschappen.

**Opvallendste karaktereigenschap:**

bij wijze van voorbeeld: gedrevenheid, meegaandheid.  
of kruiperigheid.

**Beste karaktereigenschap:**

bv. doorzettingsvermogen.

**Slechtste karaktereigenschap:**

b.v., leugenachtigheid.

**Ambitie:**

bv.: chef van je afdeling willen worden.

**Stokpaardje:**

bv. steeds over het weer beginnen.

**Principe's:**

je zegt bijvoorbeeld nooit vreemd te zullen gaan.

**Verhouding tot zichzelf:**

ben je tevreden met jezelf, of juist onzeker?

**Verhouding met de buitenwereld:**

ben je op de buitenwereld gericht, of in jezelf gekeerd?

**Mate van intelligentie:**

je komt voor allerlei problemen te staan, hoe die worden opgelost bepaalt het peil van je intelligentie.

**Mate van fantasie:**

je kan verbeeldingskracht hebben of juist niet

**Seksualiteit:**

is deze bij jou normaal of zijn er stoornissen?

- \* vraag nu om voorlezing voor de camera van de schriftelijke opdracht van:
  - a) een word?
  - b) een zin?
  - c) een korte tekst?
- elk voor zich echt duidelijk karakteristiek voor de ondervraagde persoon.
- variaties: interviewer interviewt nu ondervraagde *in relatie tot anderen*:
  - wat heb je te zeggen over de karaktereigenschappen van de andere deelnemers?
  - wat zeggen andere deelnemers straks denk jij over jouw persoon?
- evaluatie: kijk samen het interview terug. stel een vraag opnieuw als het niet duidelijk is. houdt het immer kort en bondig. let straks vooral goed op bij de interviews van de anderen over de ondervraagde persoon, maak daarvan evt. aantekeningen.
- \* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet deze achter elkaar.
- \* viewing (max.  $8 \times 5 = 40$  min.) tijdens groepssessie, commentaar toegestaan.
- \* ook hier wordt verslag van gemaakt in beeld (pannen van een naar ander).

### *Emotionele binnenwereld*

Vraag je af welke primaire emotie het beste bij de ondervraagde persoon past. Bijvoorbeeld: agressie, haat, vreugde of verdriet, angst of liefde. Schrijf dit op. Je hebt het dan over de basishouding van hem als persoon, je hebt dan de onderstroom te pakken van waaruit die persoon denkt en doet. Natuurlijk zijn er ook combinaties te maken.

### 135. interview 3 i.v.m. emotionele binnenwereld

1/1 5 min

- doel: meest primaire emotie bepalen
- deelnemers: 1 ondervraagde en 1 interviewer
- kader: close-up
- omschrijving: de interviewer gaat aan de hand van onderstaande lijst de ondervraagde interviewen en moet binnen 5 minuten zoveel mogelijk emotionele info aan hem zien te ontfutselen.
- Boos over:**  
(bijvoorbeeld) het verloop van je carrière.
- Houdt van:**  
bv: een diner met zijn tweetjes met kaarslicht.
- Haat:**  
bv.: je ex-partner?
- Verdrietig over:**  
bv.: de dood van je vader.
- Blij met:**  
bv: vakanties.
- Teleurgesteld in:**  
bv: je vriendin.
- Angst voor:**

bv:ben je bang voor b.v. het donker, voor spinnen, voor de dood?

**Waardering voor:**

bv:je beste vriend?

**Herinnering aan:**

bv:je hond die doodgereden is.

**Droomwens:**

bv:dat je kunt vliegen.

- variatie: *agressie, haat, vreugde of verdriet, angst of liefde.* laat de ondervraagde zelf een primaire emotie kiezen.  
bespreek uitkomst in vergelijking met wat jij zelf bedacht en opgeschreven had.
- evaluatie: was met name de laatste uitkomst (enigszins) consistent?  
kijk samen het interview terug. stel een vraag opnieuw als het niet duidelijk is.

\* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet deze achter elkaar.

\* viewing (max.  $8 \times 5 = 40$  min.) tijdens groepssessie, commentaar toegestaan. ook hier wordt verslag van gemaakt in beeld (pannen van een naar ander).

### 136. interview 4 emotioneel kruisverhoor door andere deelnemers

1/5 10 min

- doel: emotioneel kruisverhoor.
- deelnemers: 1 ondervraagde, 5 andere deelnemers interviewen. duur tien minuten
- kader: close-up.
- omschrijving: we gaan ervan uit dat ondervraagde de rolinterviews 1 tot en met 3 reeds heeft

ondergaan. ondervraagde sluit nu de ogen.  
de (vijf, of meer) andere deelnemers gaan  
ondervraagde bestoken c.q. emotioneel op  
hem inpraten vanuit *hun* primaire emotie.  
de ondervraagde accepteert alles wat er  
over hem gezegd wordt door de anderen.  
geen discussie mogelijk.  
attentie interviewers: werk wel strikt  
vanuit je *eigen* primaire emotie.  
evaluatie: was dit emotioneel bedreigend voor  
ondervraagde?

\* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet  
deze achter elkaar.

\* viewing (max. 8 x 10 = 80 min.) tijdens groepsessie,  
commentaar toegestaan. ook hier wordt verslag van  
gemaakt in beeld (pannen van een naar ander).

### 137. interview 5 i.v.m. het laten ontstaan van echte emoties

1/1 15 min

doel: spontaniteit creëren waardoor onverwacht  
echte emoties kunnen ontstaan.  
deelnemers: 1 ondervraagde, 1 interviewer.  
kader: close-up.  
omschrijving: we gaan ervan uit dat ondervraagde de  
rolinterviews 1 tot en met 4 reeds  
heeft ondergaan.  
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 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.

evaluatie: analyseer al deze momenten: wat gebeurt er precies? het laten ontstaan van emotie heeft tijd nodig! was dit emotioneel bedreigend voor ondervraagde?

\* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet deze achter elkaar.

\* viewing (max.  $8 \times 15 = 120$  min.) tijdens groepssessie, commentaar toegestaan. ook hier wordt verslag van gemaakt in beeld (pannen van een naar ander).

## 138. interview 6 i.v.m. het spontaan laten ontstaan van intimiteit

1/1 5 min

- doel: intimiteit toestaan
- deelnemers: 1 ondervraagde, interviewer, andere deelnemers als toeschouwers.
- kader: close-up, neem tijd om een mooie belichting etc te maken.  
het materiaal uit no 6 wordt nl. gebruikt in de eindmontage.
- omschrijving: ondervraagde ligt in een luie stoel met een felle spot die gericht is op alleen zijn gezicht. deze wordt nu geïnterviewd en antwoordt bij wijze van spelletje zo direct en eerlijk mogelijk en razendsnel op onderstaande reeks vragen, fluisterend.  
*elk antwoord moet ononderbroken doorgaan, tot de volgende vraag komt (gebruik stopwatch):*  
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 ondervraagde zo spontaan en intiem mogelijk te antwoorden?

\* doe ditzelfde interview met zes - acht gevangenen en zet deze achter elkaar.

\* viewing (max. 8 x ca 5 min p.p. = ca 40 min.) tijdens groepssessie, commentaar toegestaan. ook hier wordt verslag van gemaakt in beeld (pannende van een naar ander).

*eindmontage:*

bij deze interviews was het doel relevante informatie over te dragen in een boeiend vraag en antwoordspel.

er ligt nu een hoeveelheid documateriaal uit met name het laatste interview, no 6, ( 1 – 5 fungeerden als vooroefeningen), waaruit je prachtig de portretten van maximaal 8 deelnemers kunt distelleren, elk met een duur 5 minuten. gebruik ook materiaal met groepscommentaar. ga nu dit materiaal zo kritisch mogelijk spotten en stel daaruit naar eigen inzicht een documentaire samen van max. 50 minuten.

denk vooraf aan de montage goed na over waar inkorten, hoe volgorde deelnemers te kiezen, hoe overgangen van ene deelnemer naar de andere te maken, welk ritme je wil aanbrengen, hoe inhoudelijke continuïteit waarborgen. ik vind het zelf aantrekkelijk om de vragen helemaal weg te laten, als vorm. je kunt via luistershots de vraag weghalen (geluid wegdraaien) en/of tevens die luistershots gebruiken om zaken in te korten.

je kunt er ook voor kiezen de vragen te laten horen natuurlijk. zorg ervoor bij inkorten dat het verhaal inhoudelijk blijft kloppen. mooi is het om enig fotomateriaal van elke deelnemer achter de hand te hebben in de montage, waarmee je dan ook weer springers in beeld kunt voorkomen bij het inkorten. kies in elk blokje per deelnemer voor de essentie (op inhoud), maar zorg ook voor een juiste balans en enige humor!

gebruik op het eind van elk portret ( max 8 personen) evt.  
nog een aantal korte fragmenten uit de groeps gesprekken  
die we na elk interview hebben opgenomen.  
kortom: vertel een goed en consistent verhaal!

jouw film “Levensgeschiedenisles” is daarna een feit.

*slotviewing:*

vertoon tenslotte het eindproduct in de gevangenis voor  
zoveel mogelijk gevangenen. gebruik de film als een  
opstap voor een diepgaand en eerlijk nagesprek over hun  
situatie en de in de docu aangesneden problematiek.

# DEEL D

APPENDIX SHORT STORIES  
NOTITIES EIGEN OEFENINGEN  
DANKWOORD

## APPENDIX: SHORT STORIES t.b.v. scenario's

### 139. Kleine meisjes worden groot

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| tijdsduur:    | 30 minuten                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| locatie:      | vakantiehuisje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| personages:   | 5, vriendinnen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| situatie:     | reünie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| omschrijving: | <p>5 vroegere schoolvriendinnen hebben afgesproken om de 5 jaar in een vakantiehuisje bij elkaar te komen voor een reünie.</p> <p>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).</p> <p>volgende ochtend, afscheid.</p> |
| evaluatie:    | <p>waren de personages verschillend genoeg?</p> <p>hoe verliep het afscheid, in (bijna) stilte?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

### 140. 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”?

#### 141. 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.

vroegte ochtend, slotfase. het groepje wordt ontzet. afscheid.  
evaluatie: hoe is het mogelijk zulke ingewikkelde massa scènes toch exact te spelen?

#### 142. 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?

#### 143. 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 potentiële kopers, rondleiding gaat beginnen, er valt meteen een balk naar beneden o.i.d. snel afscheid...en alweer een volgend stel kopers staat voor de deur.  
 variatie: dit is ook een leuke situatie voor een inspringspel:  
 de spelleider roept STOP, volgt 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, als er weer een deur afbreekt, verstopte wc etc. etc.  
 evaluatie: maak het de kasteelheer/vrouw zo moeilijk mogelijk - kon de kasteelheer/vrouw voldoende volharden in zijn/haar rol?

#### 144. 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?

#### 145. 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. later 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?

#### 146. 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?

### 147. 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?

### 148. 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.  
varianties: 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?

### 149. 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.

#### 150. Pauw en Witteman

tijdsduur: 10 minuten  
locatie: stamtafel  
personages: 6  
situatie: gesprek over ...?  
omschrijving: verzin zelf een aantal personages  
evaluatie: hoe kun je “gebabbel” voorkomen?

#### 151. 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  
een stukje voor

uit het boek..  
evaluatie: probeer zo lang mogelijk te doen alsof er niets aan de hand is.

#### 152. 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”?

#### 153. 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 vasthouden?

#### 154. 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?

## 155. 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.

#### 156. 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?

#### 157. 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.

#### 158. Sprookjes naar nu

tijdsduur: ad lib.  
locatie: ad lib.  
personages: ad lib.  
situatie: diverse  
omschrijving: gebruik sprookjes om verhalen te vertellen

variatie: die nu spelen, b.v.: Hans en Grietje,  
 Klein Duimpje, Sneeuwwitje, Blauwbaard  
 idem bijbelverhalen (O.T.)  
 evaluatie: probeer tevoren een outline uit te zetten.

### 159. 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: in deze situatie speelt taal een belangrijke  
 rol, hoe zorgvuldig waren de  
 formuleringen?

### 160. 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 aan  
 om welke periode het gaat:  
 pruijktijd, rococo  
 variaties: 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

*Noteer hier eigen oefeningen:*

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

*Noteer hier eigen oefeningen:*

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

*Noteer hier eigen oefeningen:*

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

*Noteer hier eigen oefeningen:*

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

*Noteer hier eigen oefeningen:*

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

\_\_\_\_\_ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:



## Bronvermelding en dankwoord

Ik heb van 1988-1998, 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 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 in de beschrijving van technische aspecten van Filmtechniek een aantal 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 ontwikkelingswerk op het vlak van "*acteren voor de camera*".

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, hebben niet alleen de studenten, maar ook 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.

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

Dit boek maakt onderdeel uit van een serie.

- I      LerenActeren
- II     Leren Acteren voor de camera
- III    Docent Drama met camera
- IV    Regie(in voorbereiding)

[www.rutgerweemhoff.nl](http://www.rutgerweemhoff.nl)

