

FOCUS

Theatertheorie in de praktijk



Leerlingenuitgave
Deel 1

Inhoudsopgave

Hoe ga jij focussen?

1 Veiligheid

- 1.1 RESPECT
- 1.2 DE BASISHOUDING
- 1.3 CONCENTRATIE
- 1.4 EEN GOED PUBLIEK
- 1.5 CREATIVITEIT
- 1.6 ASSOCIËREN

2 Spelgegevens

3 Status

- INTRODUCTIE
- 3.1 HOGE EN LAGE STATUS
- 3.2 INNERLIJKE EN UITERLIJKE KENMERKEN VAN DE HOGE EN LAGE STATUS
- 3.3 STATUSWISSEL

4 Emoties

5 Incasseren en non-verbaal spel

6 Mise-en-scène en decor

7 Improvisatie

8 Theatraliteit

9 Handeling

10 Dialoog

Feedback

Begrippenlijst

Hoe ga jij focussen?

Hoe werkt dit boek?

Dit is het eerste deel van de reeks *Focus* voor het vak theater. Dit jaar ga je **kennismaken met de basis van theater**. In dit boek kun je theorie lezen over de basisonderdelen, maar je gaat vooral **veel zelf aan de slag**. Je krijgt veel opdrachten om een situatie of scène te spelen in de klas. Met dit boek kun je die opdrachten voorbereiden of de achtergrondkennis die je nodig hebt bij het spelen oefenen. Omdat je de theorie en de door jou gemaakte praktijkopdrachten bij elkaar hebt, kun je ook later nog **makkelijk terugbladeren** naar wat je eerder geleerd hebt. **Begrip**pen die belangrijk zijn om te onthouden zijn vet gemaakt. Je vindt de uitleg van dat woord op dezelfde pagina. Achter in het boek staat een **alfabetische woordenlijst**. Ben je vergeten wat een woord betekent? Dan kun je dat daar dus makkelijk terugzoeken.

Spelen doe je nooit alleen (al is het maar omdat je dan geen publiek hebt), dus je zult veel in de klas (**samen**) **doen**. De opdrachten daarvoor krijg je van je docent. En **goed publiek** zijn, dat kan nog best lastig zijn. Ja, echt – dat vraagt best wat oefening en concentratie bijvoorbeeld. Ook daarmee ga je dit theaterjaar dus aan het werk. Om je te helpen goed te reageren op het spel van je klasgenoten vind je achter in dit boek verschillende **feedbackformulieren**.

Wat ga je dit jaar doen?

Om te kunnen spelen moet er een veilige omgeving in de klas zijn. Zelfs een goedbedoelde opmerking kan vervelend overkomen. En zelfs een korte blik naar je beste vriend kan de concentratie van een speler verbreken. Daarom ga je eerst, samen met je klasgenoten, werken aan de juiste omstandigheden om te kunnen spelen. Jullie doen oefeningen om respectvol met elkaar om te gaan en voor je concentratie. De rest van het jaar kun (moet!) je die gebruiken in de theaterlessen.

Daarna kun je verder met de inhoudelijke onderdelen van theater. Je leert de spelgegevens die bij elke scène horen: wie, wat, waar, wanneer en waarom. Die gebruik je ook bij de volgende hoofdstukken over bijvoorbeeld hoge en lage status, verschillende emoties en hoe je overtuigend speelt met je lichaam (zonder te praten). Daarna leer je over decor en de verschillende posities op het podium. In de laatste hoofdstukken houd je je bezig met improvisatie, theatraliteit en handeling. Je sluit het jaar af met het maken van een dialoog. En dan ben je helemaal klaar voor jaar 2.

Succes en veel spelplezier!

1 Veiligheid

INTRODUCTIE

Waar denk jij aan bij het vak theater? De meeste leerlingen denken in ieder geval aan: acteren. Acteren is onmisbaar als je aan het theater denkt. Dat klopt! Maar theater is zoveel meer dan alleen acteren of, zoals wij het graag noemen: spelen. Bij het vak theater leer je verhalen vertellen op het **speelvlak**.

Net zoals je een verhaal kunt vertellen in een boek of door een dans, een film, een liedje, een vlog of zelfs een schilderij of een beeld. Bij alle kunstvormen wordt er een verhaal verteld. De kunstvorm waar we het hier over hebben is theater. Op het speelvlak vertel jij een verhaal.

Hoe jij een verhaal vertelt en hoe dit eruit gaat zien, leer je met dit werkboek en tijdens de lessen. Theater maak je zelf; je creëert iets dat er nog niet was. Theater is bijzonder, omdat je altijd met jezelf werkt. Je hebt geen kwast of instrument. Je eigen lichaam en stem moeten het werk doen.

Speelvlak:

Het toneel, de vloer waarop gespeeld wordt. Het speelvlak noem je ook wel podium.

1.1 RESPECT

Om te spelen en de mogelijkheden van je lichaam en stem te leren ontdekken, moet je vertrouwen kunnen hebben. Vertrouwen in jezelf en vertrouwen in je klas. Iedereen is hier verantwoordelijk voor. Samen zorgen jullie voor veiligheid, zodat jij kunt zijn wie jij bent en de ander mag zijn wie die is. Veiligheid moet er zijn zodat je werkelijk kunt ontdekken en leren. Je toont dus **respect**. De komende weken ga jij hier met jouw klas aan werken. Pas wanneer het helemaal veilig is in de klas gaan we theater spelen en maken.

Respect:

Het waarderen en accepteren van jezelf en de ander. Je toont respect door iedereen gelijkwaardig te behandelen, ondanks eventuele verschillen.



Oefening 1: Respect tonen

a. Geef een voorbeeld van respectvol gedrag in je leven. Bij wie of wanneer laat jij dit zien?

.....

.....

b. Geef een voorbeeld van hoe jij respect kunt laten zien in de theaterles.

.....

.....

c. Heb jij weleens meegemaakt dat iemand zich respectloos gedroeg? Wat gebeurde er?

.....

.....

.....

d. Wat vind jij respectloos gedrag in de theaterles?

.....

.....

1.2 DE BASISHOUDING

In de klas heb je de **basishouding** geleerd. De basishouding is een neutrale houding waar je zo min mogelijk uit af kunt lezen. Het is dus een ideaal startpunt.

Vink jij het hele lijstje af?

- Voeten naast elkaar op heupbreedte.
- Knieën los.
- Bekken recht.
- Rechte rug.
- Open borst.
- Armen langs je lijf.
- Schouders recht, maar ontspannen.
- Lange nek.
- Touwtje op je kruin.



Oefening 2: Basistekening

Maak een tekening van de basishouding in het vlak hieronder.

Basishouding:

De neutrale houding waarmee je een scène begint. Je staat recht maar tegelijk ontspannen en hebt een neutrale gezichtsuitdrukking.

1.3 CONCENTRATIE

In de les heb je als klas samengewerkt aan verschillende oefeningen waarbij het belangrijk was om je concentratie goed vast te houden en je aandacht bij jezelf te houden. Concentreren is hard werken, ook al ziet het er voor iemand anders niet altijd zo uit. Soms ben je zelf hard aan het werk om je te concentreren, maar haalt iets of iemand je uit je concentratie. Dan moet je nog harder werken om jezelf te concentreren. Om zo min mogelijk afgeleid te worden en je concentratie vast te houden, let je zoveel mogelijk op jezelf en zo min mogelijk op de ander. Dit kan heel lastig zijn, maar onthoud dat je altijd een keuze hebt.

Oefening 3: Wanneer concentreer jij je?

Bij de concentratiemeter heb je bij 0 helemaal geen concentratie en bij 10 een superconcentratie.

- a. Bedenk een moment waarop jij een superconcentratie had. Je had dus een 10 op de concentratiemeter.

Moment 1:

.....

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- b. Bedenk een moment waarop jij helemaal geen concentratie had. Je had dus een 0 op de concentratiemeter.

Moment 2:

.....

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- c. Bedenk een moment waarbij je heel hard moest werken om je concentratie te behouden. Waar zat je concentratie aan het begin? En waar aan het eind?

Moment 3:

.....

Begin

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Eind

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

d. Hoe was jouw concentratie in de afgelopen les? Vul het in op de concentratiemeter en leg dit uit.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

1.4 EEN GOED PUBLIEK

Om met elkaar theater te spelen en naar elkaar te kijken zijn er afspraken nodig. Waarschijnlijk kun je er al een aantal bedenken. Zo begrijpt iedereen dat je niet gaat praten als iemand op het speelveld staat. Zelfs de kleinste opmerking, die helemaal niet vervelend bedoeld is, kan de spelers uit hun concentratie halen of onzeker maken. De beste acteurs hebben er last van wanneer het publiek praat of compleet onderuitgezakt zit. Voor het publiek is het dus minstens zo belangrijk als voor de spelers om zich te concentreren. In het theater geef je altijd applaus aan het einde van een voorstelling. Dit doen we ook na iedere presentatie in de les. Wanneer het applaus is geweest, blijven de spelers op de vloer staan. De klas wordt na de presentatie uitgenodigd tot het geven van feedback. Achter in je werkboek, vanaf bladzijde XXX, vind je hiervoor feedbackformulieren.

Bij **feedback** geven geef je altijd eerst een top, dan een tip en je sluit af met een top. Je start dus positief. Daarna geef je een verbeterpunt mee. En je sluit positief af. Je geeft opbouwende feedback, met het doel om de ander zichzelf te laten verbeteren.

Feedback:
Een boodschap geven over het gedrag of de prestatie van een ander. Het doel is dat de ander zich kan verbeteren.

Bij opbouwende feedback zijn een aantal dingen van belang:

- Je benoemt zuiver.

Voorbeeld: Mijn top is dat de spelers goed verstaanbaar waren.

Mijn tip is: Probeer allemaal je concentratie te behouden. Mijn laatste

top is: de spelers waren

allemaal goed zichtbaar.

- Je gebruikt geen 'maar', of 'alleen' als je van je top naar je tip gaat.

- Je schrijft je feedback op voor je deze uitspreekt. Dit kan in hele zinnen, maar ook in kernwoorden.

- Je maakt het nooit persoonlijk.

Je zegt dus bijvoorbeeld niet: Ide was goed verstaanbaar, maar Mats moest lachen. Je zegt wel:

Veel spelers waren goed verstaanbaar. Niet iedereen was voortdurend geconcentreerd.

- De feedback moet over de oefening gaan.

1.5 CREATIVITEIT

Bij theater werk je vaak samen in een groepje aan een opdracht. Daarbij moeten jullie op een creatieve manier denken. Je moet samen iets creëren wat er nog niet was. Maar hoe doe je dat?

Creativiteit kan op vele manieren bestaan. Je kunt een creatieve oplossing bedenken voor een probleem. Je kunt iets bouwen, kleuren, tekenen. Je kunt een verhaal schrijven. En er kan nog zoveel meer! Het leuke aan creativiteit is dat er geen goed of fout is. Je maakt gebruik van je eigen fantasie. Kortom: iedereen kan creatief denken. Let wel op! Creativiteit is wel doordacht, het is dus niet zomaar iets gekks of raars doen.

Oefening 4: Vakantie met vrienden

Je luistert naar een audio-opname van een vriendengroep die tijdens een vakantie in de problemen komt. Welke creatieve oplossingen kun jij bedenken om de vrienden te helpen?

.....

.....

.....

.....

Creativiteit:

Het vermogen om met behulp van je fantasie iets nieuws te maken of te bedenken.



Bij theater werk je veel samen. We hebben een aantal afspraken om het samenwerken zo goed mogelijk te laten verlopen. We noemen dit samenwerken het creatieve proces. De volgende afspraken horen daarbij:

- ✓ Zeg nooit nee tegen een idee. Kijk of je het ingebrachte idee kunt bewerken zodat het wel gaat werken.
- ✓ Probeer een aantal ideeën te verzamelen en kies hier dan samen uit.
- ✓ Zorg voor een goede concentratie.
- ✓ Je luistert naar elkaar.
- ✓ Iedereen mag inbreng hebben.
- ✓ Iedereen heeft dezelfde informatie.
- ✓ De afspraken zijn helder.



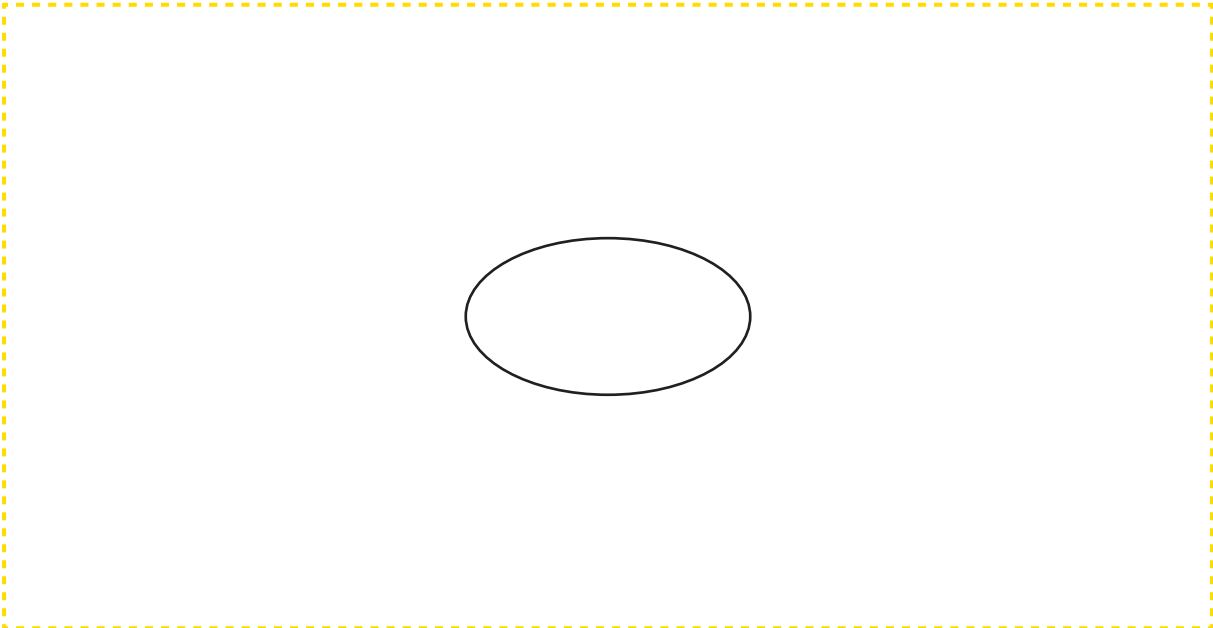
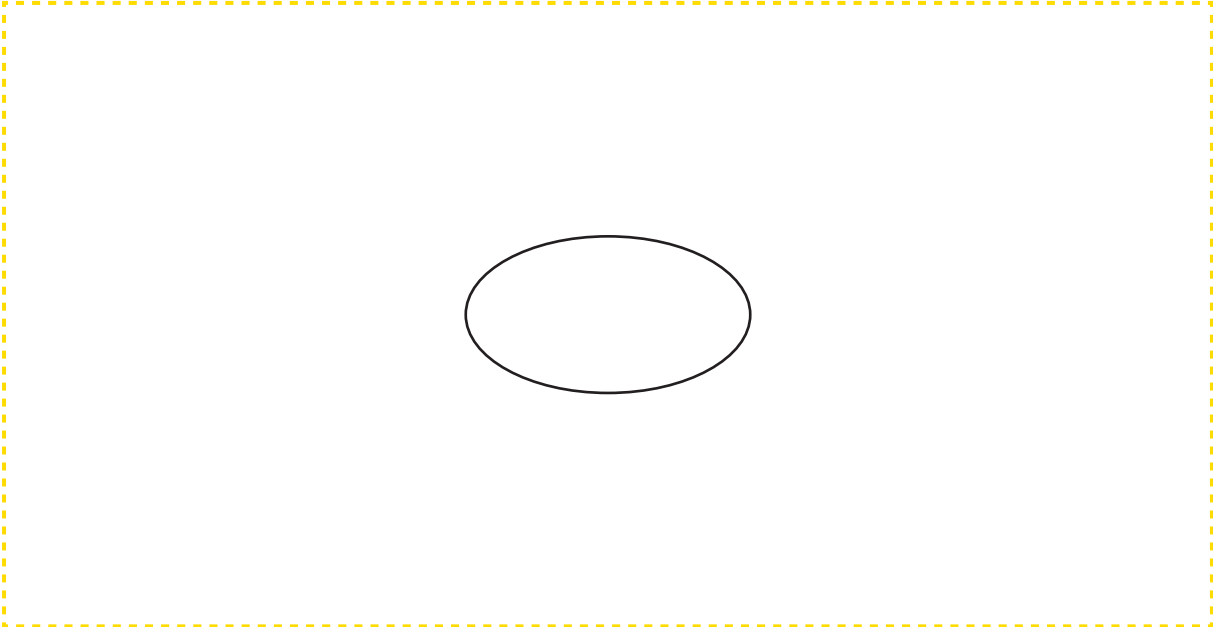
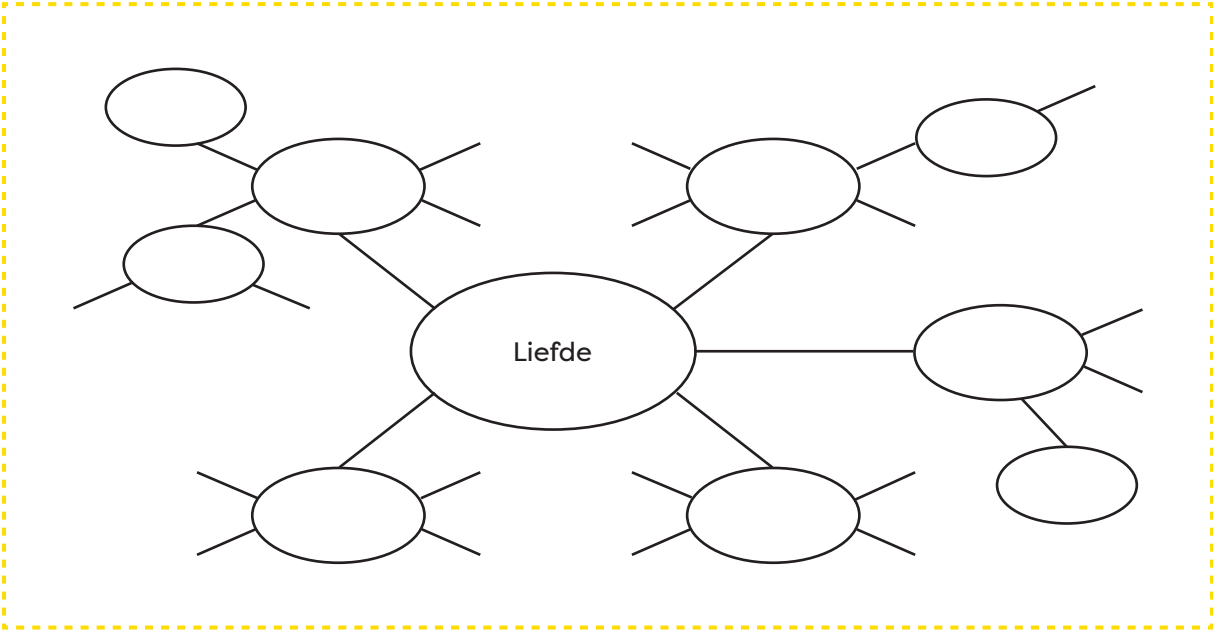
1.6 ASSOCIËREN

Uitspraken als: "Ik heb geen idee", en: "Ik weet niks", bestaan niet bij theater. Vaak zijn we te streng voor onszelf en de ander. Dan vinden we een idee niet goed genoeg. Of het duurt even voor je op een idee komt. Als je het lastig vindt om ideeën te bedenken, kun je gebruikmaken van een woordweb. Bij een woordweb laat je jouw gedachten gaan rondom één onderwerp. Dit noem je: **associëren**.

Associëren:
Het in verband brengen van verschillende zaken rondom een onderwerp.

Oefening 5: Associëren kun je leren

Maak drie woordwebben rondom een thema. Bij het eerste woordweb is het onderwerp gegeven. Bij de andere twee kies je zelf een onderwerp waar jij in je dagelijks leven mee te maken hebt. Let erop dat je geen opsomming maakt. Bij het onderwerp 'school' zou 'Frans, Nederlands, wiskunde, biologie, aardrijkskunde' een opsomming zijn. Probeer vrij te denken rondom het onderwerp. Bij school zou je kunnen denken aan verschillende vakken, vrienden, ruzie, roddelen, pauzes, docenten, toetsdruk, et cetera.



3 Status

INTRODUCTIE

Waar denk je aan bij het woord **status**? Misschien denk je wel aan je status op social media: hier laat je zien wat je aan het doen bent, waar je bent of hoe jij je voelt. Je status zegt iets over jou. Je status kan ook laten zien hoe jij je verhoudt tot een ander. Is iemand belangrijker dan jij? Kijk je tegen iemand op? Kijk je op iemand neer? In verschillende situaties kun jij een hoge of een lage status hebben. Denk maar eens aan je school. Wie heeft hier de hoogste status en wie de laagste? En bij jou thuis? Wie heeft daar de hoogste status? En blijft je status altijd hetzelfde of verschilt deze per situatie?

Status wordt door veel dingen beïnvloed: leeftijd, beroep, rangorde, postuur of karakter. We maken bij theater onderscheid tussen hoge en lage status. Door een verschil in status tussen personages op te zoeken, ontstaat er samenspel en spanning.

Status:

Machtsverhouding tussen twee of meer spelers. De status kun je zien door uiterlijke en innerlijke kenmerken. Je kunt een hoge of lage status hebben. Statussen kunnen binnen een scène ook wisselen.

3.1 HOGE EN LAGE STATUS

In je spel heb je een hoge of een lage status. Welke status je hebt, is afhankelijk van de spelsituatie. Soms ligt deze voor de hand. Zo heeft een koning een hoge status en zijn bediende een lage status. Een bewaker heeft een hoge status, een gevangene heeft een lage status. In jouw eigen omgeving zie je ook veel statusverschillen. Denk maar eens aan een voetbalcoach met een hoge status en een speler met een lage. Of aan de hoge status van je docent en de lagere status van jou als leerling.

Het klinkt alsof die verhoudingen vastliggen. Maar dit hoeft zeker niet het geval te zijn. De situatie bepaalt de werkelijke statusverdeling. Een docent kan proberen een leerling te laten luisteren. Als de leerling de docent niet serieus neemt en de docent uitlacht, krijgt de leerling de hoge status. Wanneer de gevangene heeft gezien dat de bewaker de regels heeft overtreden en de bewaker onder druk zet om meer vrijheid te krijgen, krijgt de gevangene de hogere status. De rollen zijn opeens omgekeerd. In jouw leven wissel je door de dag heen van status. In de ene situatie heb je een hoge status en in de andere situatie een lage.



Oefening 1: Jouw eigen status

a. Bedenk twee situaties in jouw eigen leven waarin je een hoge status hebt.

- 1
- 2

b. Bedenk ook twee situaties in jouw eigen leven waarin je een lage status hebt.

- 1
- 2



Oefening 2: Minister-president

Je ziet een spelvoorbeeld waarin een personage een hoge status heeft en een ander personage een lage status. Na afloop van het voorbeeld kun je hier opschrijven waaraan jij hebt gezien of gehoord wie de hoge en wie de lage status had.

Voorbeeld 1

Hoge status:

Lage status:

- | | |
|---------|---------|
| - | - |
| - | - |
| - | - |

Voorbeeld 2

Hoge status:

Lage status:

- | | |
|---------|---------|
| - | - |
| - | - |
| - | - |

3.2 INNERLIJKE EN UITERLIJKE KENMERKEN VAN DE HOGE EN LAGE STATUS

Je kunt in je spel laten zien of je een hoge of lage status hebt. Dit doe je aan de hand van **innerlijke kenmerken** en **uiterlijke kenmerken** van de status. Bij het spelen van een bepaalde status start je altijd aan de binnenkant. Enkele innerlijke kenmerken van een hoge en lage status zie je in tabel 3.1. Je personage voelt een lage of hoge status in een situatie en maakt deze status vervolgens zichtbaar met zijn uiterlijke kenmerken.

Als een personage een hoge status heeft, heeft een ander personage een lagere status. De lage en hoge status kunnen flink van elkaar verschillen, maar het verschil kan ook heel klein zijn. In tabel 3.2 zie je hoe je de status in je spel kunt laten zien en horen met je lichaam en stem: de uiterlijke kenmerken. Iemands kleding kan je een hint geven over iemands status, maar de uiterlijke kenmerken zijn belangrijker. Hoe dit werkt, zie je op de afbeeldingen.

Zo zie je op afbeelding 3.3 en afbeelding 3.4 dezelfde persoon afgebeeld: de machtige Napoleon. Op afbeelding 3.3 zit hij breeduit en rechtop. Hij kijkt ons zelfverzekerd aan. Dit is een man met een hoge status, die veel ruimte inneemt. Maar op afbeelding 3.4 is er niets meer over van de trotse houding. Ineengedoken, met afgewende blik en zijn hoofd omlaag maakt Napoleon opeens een heel andere indruk. Hier heeft hij duidelijk een lage status. Ook de mensen op afbeelding 3.5 hebben een lage status. Dat zie je niet alleen aan hun grauwe, sobere kleding, maar ook aan hun houding. Ze maken zich klein en zitten in een hoekje.

Innerlijke kenmerken:

Eigenschappen die van buitenaf niet direct zichtbaar zijn, maar naar voren komen in je gedrag.

Uiterlijke kenmerken:

Hoe je dat wat je personage vanbinnen voelt laat zien en horen in het spel.



3.3 Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Napoleon I op zijn keizerlijke troon* (1806).



3.4 Paul Delaroche, *Napoleon bij zijn troonsafstand* (1845).



3.5 Angilbert Göbel, *Mensen in armoede* (1858) Städel Museum, Frankfurt am Main.

INNERLIJKE KENMERKEN	
Innerlijke kenmerken hoge status	Innerlijke kenmerken lage status
- Zelfverzekerd	- Onzeker
- Ontspannen	- Gespannen
- Trots	- Bescheiden
- Ondernemend	- Terughoudend
- Verantwoordelijk	- Kijkt tegen de ander op
- Een leider	- Een volger

3.1 Innerlijke kenmerken status.

UITERLIJKE KENMERKEN		
	Hoge status	Lage status
Lichaam: Wat zie je aan de lichaamshouding?	<ul style="list-style-type: none"> - Neemt veel ruimte in. - Open houding. - Lichaam naar buiten gericht. - Borst vooruit. - Kin omhoog. - Benen iets uit elkaar. - Staat stevig op de grond. 	<ul style="list-style-type: none"> - Neemt weinig ruimte in en maakt zich klein. - Gesloten houding. - Lichaam naar binnen of naar de grond gericht. - Schouders naar binnen gedraaid. - Kin op de borst. - Voeten iets naar binnen gedraaid of dicht bij elkaar.
Lichaam: Wat zie je aan de mimiek?	<ul style="list-style-type: none"> - Maakt direct oogcontact. - Durft lang oogcontact te houden. - Ontspannen gezicht. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maakt geen direct oogcontact. - Maakt kort oogcontact. - Gespannen gezicht.
Lichaam: Wat zie je aan de manier van bewegen?	<ul style="list-style-type: none"> - Neemt veel ruimte in met zijn/haar beweging. - Weet waar hij/zij heen beweegt. - Beweegt rustig. - Beweegt vastberaden/zeker. Dit kan snel of langzaam zijn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beweegt klein en neemt weinig ruimte in met bewegen. - Beweegt vertwijfeld, niet zeker waar hij/zij heen gaat. - Schichtige bewegingen. - Hoog tempo, snelle bewegingen of langzame, vertwijfelde bewegingen.
Lichaam: Wat zie je aan de gebaren?	<ul style="list-style-type: none"> - Grootse gebaren. - Duidelijke gebaren. - Alleen noodzakelijke gebaren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine gebaren. - Onafgemaakte gebaren. - Onnodige gebaren.
Stem: Wat zegt de acteur en hoe zegt de acteur dat?	<ul style="list-style-type: none"> - Goed verstaanbaar. - Spreekt duidelijk (goede articulatie). - Luid (hard) volume. - Laag tempo, spreekt rustig. 	<ul style="list-style-type: none"> - Volume zacht. - Spreekt minder duidelijk. - Spreekt haperend. - Hoog tempo, spreekt snel.

3.2 Uiterlijke kenmerken status.

FOCUS

Theatertheorie in de praktijk



Leerlingenuitgave
Deel 1

Focus. Theatertheorie in de praktijk

Leerlingenuitgave deel 1

9789460621871

Auteurs: Anneclaar Ferguson, Marijke Wiersma

Vormgeving: Madelief Brandsma

FOCUS

Theatertheorie in de praktijk



Docentenlicentie
Deel 1

Digitale docentenlicentie

9789460621857



Scan de QR-code om een
inzage-exemplaar te bestellen!

Naast het fysieke leerlingenboek maken we voor jou als docent een **digitale docentenlicentie**. Hierin staan vele **spelopdrachten**. Natuurlijk heeft elke opdracht een **duidelijke instructie** en **leerdoel**. Daarnaast krijg je **vele tips** om de opdrachten goed uit te kunnen laten voeren of **aan te passen** naar jouw klas of voorkeuren. Het beeldmateriaal en de audiofragmenten ondersteunen de opdrachten.

- Geschikt voor de **brugklas**
- Eerste deel van een **vierdelige theaterserie**, die uiteindelijk toewerkt naar het vmbo-eindexamen drama
- Veel aandacht voor het creëren van een **veilige spelomgeving**
- Daarna volgen hoofdstukken over de **spelgegevens** en de **basiskenmerken** van theater
- Theorie afgewisseld met grote en kleine **praktijkopdrachten**
- Stapsgewijs werken leerlingen toe naar het maken van een **volledig eigen scène**



UITGEVERIJ LAMBO