

Theatermaken met jongeren

Een handleiding

HOME DE KUNST

# WAT WILLEN WIJ VERTELLEN



In opdracht van Stichting De Kunst  
2005

Tekst: Nienke van Spreuwel  
Richard Molenschot

Op de foto: Mieke Hamers

Fotograaf: Henk Verheul



CENTRUM VOOR AMATEURKUNST IN H

Achter de Vest 5  
1811 JZ Alkmaar  
Telefoon 072 - 515 92 09  
Fax 072 - 515 17 55  
e-mail: [info@dekunst.net](mailto:info@dekunst.net)

### Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	3
Over de schrijvers .....	4
Voorwoord .....	5
Inleiding .....	6
De klassieke regisseur .....	6
De maker .....	6
De leeftijdsfases .....	8
12, 13, 14... .....	8
14, 15, 16... .....	9
16, 17, 18... .....	10
Het maakproces .....	12
Fase nul De voorbereiding .....	13
Wat wil ik vertellen .....	13
Formuleer een uitgangspunt en een premisse .....	14
Fase één: Medemaker .....	15
Kennismaking .....	15
De warming-up .....	16
Wat willen WIJ vertellen .....	16
De medemaakopdracht .....	16
Fase twee: Aan de slag! .....	19
Redundantie, oftewel: rode rozen rood verven .....	20
Discrepantie, oftewel: hier klopt iets niet .....	20
Vervanging, oftewel: ik zeg het met een ander teken .....	21
Voorbeelden van vormgeven/theatraliseren .....	21
Fase drie: De afwerking .....	25
Literatuurlijst .....	28
Literatuur over theatermaken .....	28
Literatuur over acteren en spel- en improvisatieopdrachten .....	28



### Over de schrijvers

Nienke van Spreeuwel en Richard Molenschot hebben samengewerkt aan het opzetten en uitvoeren van een korte cursus Theatermaken met jongeren. Dit deden ze in opdracht van Stichting De Kunst centrum voor amateurkunst, die ze tevens heeft gevraagd een handleiding te schrijven over het onderwerp. Het resultaat ligt hier nu voor je.

Beiden hebben de Opleiding Theaterdocent gedaan aan de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten en zijn respectievelijk in 2003 en 2001 afgestudeerd.

Nienke is verbonden aan de Jeugdtheaterschool Zuid-Holland waar ze o.a. lesgeeft en nagesprekken rondom de jongerenprogrammering in Het Gouwe Huis verzorgt. Verder is ze werkzaam als actrice en docente voor Het Muztheater, dat voorstellingen maakt en speelt voor jongeren, met aansluitend een educatief programma. Daarnaast is Nienke als theatermaker en actrice verbonden aan Theatergroep BARR. en werkt ze als theatermaker / theaterdocent in verschillende andere projecten.

Richard is werkzaam bij Stichting Theaterkring Schagen waar hij jongeren tussen de twaalf en de achttien jaar traint en met hen voorstellingen maakt. Verder werkt hij als docent drama op het Wellant College in Naarden en is hij nauw betrokken bij de vernieuwing van de basisvorming binnen het VMBO.

## Voorwoord

Deze syllabus is bedoeld als handleiding voor de amateur-regisseur die met jongeren een voorstelling wil gaan maken.

Theatermaken is iets wat bij uitstek in de praktijk op de vloer gebeurt, en niet iets wat je uit een boekje kunt leren. Deze syllabus is dan ook geen gebruiksaanwijzing die je kant-en-klaar kunt toepassen om zo tot mooi theater te komen. Het is eerder een 'handreiking' die een maker kan helpen onderweg. Wij schrijven deze syllabus vanuit onze eigen ervaring als makers en als docenten voor jongeren. Onze manier om theater te maken is slechts één van de vele wegen die naar Rome leiden. Uiteindelijk gaat het om het concreet werken op de vloer en dat is iets wat je vooral leert door het veel te doen.

We richten ons vooral op een beschrijving van het maakproces en een werkwijze zoals wij die zelf toepassen. We geven voorbeelden uit onze praktijk in de hoop de theorie iets meer tot de verbeelding te doen spreken. We geven tips en beschrijven valkuilen. Voor diegene die meer wil weten over verschillende methodes van andere makers of andere onderwerpen nemen we achterin een literatuurlijst op.

Door de opdracht aan te nemen deze handleiding te schrijven zijn wij veel gaan nadenken over wat het nou eigenlijk is wat wij doen; theatermaken. En hoe doen wij dat nou eigenlijk zelf? We komen tot de conclusie dat wij geen methode hebben. Dat we wel bepaalde voorwaarden scheppen die wij erg belangrijk vinden, zoals dat de spelers medemakers zijn. Dat wij ook proberen te werken vanuit een passie en liefde voor wat wij mooi theater vinden. En dat het ook heel veel samen zoeken is. Maar dat zoeken een

leuk, boeiend en inspirerend proces kan zijn. We hopen dat jullie gaan houden van het blijven uitproberen, het blijven zoeken. Dat je ruimte kunt nemen om dingen te laten ontstaan, op je bek durft gaan om weer een nieuwe invalshoek te vinden. We hopen dat je leert van de voorbeelden. Door veel naar theater te gaan kijken en veel zelf te doen, vind je uiteindelijk jouw eigen manier van maken en regisseren. En uiteindelijk hopen we dat dat allemaal samen zal leiden tot mooie voorstellingen waarin alles wat jij en je spelers wilden vertellen ineens samenvalt en tot leven komt. "De magie van het theater". Dat moment dat je zit te kijken naar een voorstelling die je zelf gemaakt hebt en waarvan je geniet en af en toe een beetje verwonderd denkt: 'dat hebben we toch maar mooi gemaakt met zijn allen'.



### Inleiding

In deze syllabus wordt het maakproces met jongeren besproken. Een voorstelling maken met jongeren, dat is het uiteindelijke doel. Hoe begin je nu je eerste bijeenkomst? Wat kun je wel en wat kun je niet met jongeren maken? Waar zijn jongeren zelf eigenlijk mee bezig? Waar kun je allemaal tegenaan lopen tijdens het maakproces? Moet je jongeren op een speciale manier aanpakken? Kortom: hoe regisseer je jongeren?

Pas aan het eind van de 19e eeuw ontstond het begrip regisseur. Daarvoor waren er altijd alleen collectieven van acteurs en schrijvers. Het begrip regisseur ontstond pas toen er iemand voor ging zitten, keek, en zei hoe het moest.

In het Frans heet een regisseur een metteur-en-scene, letterlijk vertaald: degene die het op de scène (vloer) zet. En ook degene die het in scène zet. Iemand die het overzicht heeft, de eenheid van het stuk en alle tekens die het afgeeft in de gaten houdt, en degene die uiteindelijk beslist hoe het er uit komt te zien.

Je hebt verschillende visies over regisseren, we maken nu een grove tweedeling:

#### **De klassieke regisseur**

De regisseur die (eventueel thuis achter zijn bureau) een concept bedenkt, weet wat hij wil zien en hoe dat eruit moet zien. Hij gaat aan het werk door zijn spelers zo goed mogelijk zijn ideeën te laten uitvoeren zoals hij ze in zijn hoofd heeft. In een extreme hiervan zijn de spelers niet meer dan marionetten van de regisseur die zijn idee zo goed mogelijk verbeelden. Grote theatermakers als Edward Gordon Craig dachten er in het begin van de twintigste eeuw zo over. Volgens Craig moest een theatermaker de volledige en totale controle hebben, omdat enkel uit één creatieve geest een goed totaalwerk kon ontstaan. In deze optiek functioneren de spelers louter als marionetten. Bovendien moeten zij zwaar getrainde performers zijn, willen zij het theatrale beeld van de regisseur tot in detail kunnen neerzetten.

Deze categorie noemen we voor het gemak even de klassieke regisseur.

#### **De maker**

De regisseur die thuis een basisidee bedenkt, maar wiens inspiratie of creativiteit pas echt gaat borrelen als hij met zijn spelers op de vloer aan het werk is. Hij laat zich inspireren en verrassen door zijn spelers en zoekt samen met hen naar juiste vorm en inhoud. Wij rekenen ons tot deze categorie. We kunnen geen kant-en-klaar plan maken in ons hoofd als het nog niet duidelijk is met wie wordt gewerkt. Wij hebben het nodig om dingen uit te proberen, mensen te leren kennen en met ze te werken, voor een idee over de voorstelling vastomlijnder wordt. Het materiaal van de voorstelling wordt

gemaakt tijdens het repetitieproces. Deze categorie regisseurs noemen we vanaf nu de maker.

Het verschil in werkwijze is natuurlijk in praktijk zelden zo zwart-wit als hierboven beschreven. Maar in de basis is er een verschil te benoemen; namelijk de klassieke regisseur vraagt zijn spelers zich te verbinden aan zijn concept of idee en de maker zoekt samen met zijn spelers naar een concept of idee. Bij de laatste zijn de spelers dus eigenlijk medemakers.

Jongeren zijn per definitie geen afgestudeerde acteurs. We gaan er in deze syllabus vanuit dat ze enthousiast, leergierig en gemotiveerd zijn, maar niet professioneel. Ze zijn liefhebber van het theater. Ze willen graag, maar of ze alles kunnen? Ze kunnen niet even in hun rugzak grijpen vol trucjes en techniek om te doen wat een klassieke regisseur van ze vraagt.

Ze kunnen wel meedenken vanuit hun plezier. Dat wat ze kunnen, of willen leren, doen ze onder leiding van een maker die met ideeën komt. Voor de regisseur betekent dat vooral, dat hij een regieaanpak zal moeten vinden die bij hen past. Een aanpak waarbij zij kunnen zoeken en ontdekken. Waarbij zij zelf verantwoordelijk kunnen zijn voor het eindproduct. Een eindproduct dat gaat over dat wat zij willen vertellen. De manier om jongeren te regisseren is, denken wij, de manier van de maker. Samen zoeken en maken en meedenken zodat de uiteindelijke voorstelling een eindproduct is van een gezamenlijk maakproces. Kortom: maak je spelers tot medemakers.



### De leeftijdsfases

Als we het over jongeren hebben, bedoelen we jongeren in de leeftijdscategorie van twaalf tot en met achttien jaar. Natuurlijk is een jongere van twaalf met andere dingen bezig, dan een jongere van achttien. Het vergt ook echt wel enig inlevingsvermogen van de regisseur, om te zien welke zaken voor een twaalfjarige van belang zijn en welke voor een achttienjarige, want hun beleving van het theater wordt daardoor gekleurd. Het bepaalt welke thema's ze aanspreken. Een achttienjarige zal met het thema liefde bijvoorbeeld ook aan thema's als seks en ontrouw denken. Een twaalfjarige zal het thema liefde veel meer benaderen vanuit een sprookjesgedachte en in termen van goed en slecht denken.

Voor de soort opdrachten die je als regisseur kunt geven is het verschil in leeftijd belangrijk. Een jongere van twaalf heeft vaak nog sterke kaders nodig. Met kaders bedoelen we, dat de ingrediënten die in je opdracht zitten, voor een groot gedeelte vastliggen. Een kader scheppen is eigenlijk de grens stellen waarbinnen de speler de vrijheid heeft om zijn of haar eigen invulling aan de opdracht te geven. Dus hoe sterker de kaders, hoe meer jij als regisseur al bepaald hebt. Hoe minder kaders, hoe meer vrijheid voor de speler. Soms kan het heel goed voor een speler zijn om heel veel vrijheid te hebben. Maar binnen een bepaald kader kan een speler die vrijheid gebruiken om aan een aspect van de opdracht te werken, in plaats van aan een heleboel dingen te moeten denken. Door een opdracht goed te kaderen geef je eigenlijk aan, wat jij als regisseur belangrijk vindt dat een speler zelf invult of doet. Waardoor de speler zich daar op kan richten.

We gaan er vanuit dat een twaalfjarige minder levens- en theaterervaring heeft dan een achttienjarige. Maar uiteraard kan een achttienjarige, die zich voor het eerst waagt aan het theater, sterke kaders net zo goed gebruiken als een twaalfjarige, die al een tijdje in het theaterwereldje meedraait. Het blijft altijd belangrijk goed te kijken naar de jongeren zelf. De ene jongere heeft ongeacht zijn leeftijd meer structuur en kaders nodig dan de andere. Toch willen we globaal inzoomen op de verschillen in leeftijd.

#### **12, 13, 14...**

Een twaalfjarige heeft doorgaans sterkere kaders nodig om vanuit te kunnen spelen dan een achttienjarige. Ze zijn vaak expressief, energiek en hebben een oneindige fantasie. Ze hebben ook vaak nog weinig besef van de ruimte en zullen qua speelstijl snel typematig zijn. Dit heeft er onder meer mee te maken dat het eng is om op deze leeftijd een individu te zijn. Ze zijn meer bezig met 'wie zijn wij?', de groep, dan met zich onderscheiden of origineel willen zijn. Vaak ook is het goed om een beperking te leggen in de tijd of de hoeveelheid tekst die ze mogen gebruiken. Want anders krijg je scènes die maar doorgaan met veel gepraat. Een tijdsbeperking helpt ze om eerder tot de kern van wat ze willen vertellen te komen. In de opdrachten zul je ze sterk moeten sturen, door ze bijvoorbeeld een ruimtelijke beperking op te leggen, een bewegingssequentie mee te geven of ze tijdens een opdracht maar op één onderdeel een stukje vrijheid te geven en de rest voor ze in te kaderen.

Een voorbeeld van een sterk gekaderde opdracht:

*"Kies drie emoties. Je loopt over een diagonaal in de ruimte. Als je in het midden van*

*de ruimte bent, hoor je drie keer een bel. Bij de eerste bel, beeld je je eerste emotie zeer groot uit, bij de tweede bel je tweede en bij de derde je derde..."*

In deze opdracht heb je al heel veel vrijheid weggenomen door sterke kaders. De spelers zijn ruimtelijk vastgezet: ze lopen over de diagonaal en maken een theatrale tussenstop in het midden. Hun timing is bepaald door de bel. Het enige wat ze kunnen onderzoeken is hoe ze hun emotie groot uit kunnen beelden.

**Voorbeeld:** *Nienke: "Ik maakte een presentatie met twaalfjarigen vanuit Wim Hofman, een kinderboekenschrijver. Ik wilde graag een scène waarin ze hun toekomstverwachtingen en dromen vertelden en verbeeldden. Wim Hofman heeft veel geschreven over avonturen beleven, en ik was benieuwd wat zij als een avontuur zagen voor zichzelf in de toekomst. In eerste instantie was dit ellenslang gepraat en niet bepaald theatraal. Ik besloot een aantal kaders te stellen. Ik beperkte de opdracht tot: "wat is iets wat je nog moet of wilt gaan meemaken in de toekomst en waar je heel veel zin in hebt?". Ze moesten zichzelf allemaal voorstellen met hun naam en hun leeftijd en vervolgens beginnen met: "en ik wil later... De stap daarna was dat de hele groep samen ging uitbeelden wat de droom was van Maike of Christian. Nu had ik een scène waarin iedereen begon met: "Ik ben Maike, ik ben bijna twaalf en ik wil later..." Waarna de meest uiteenlopende dromen en verwachtingen volgden. Ook werd het door de beperking in de openingstekst meer één geheel."*

**Voorbeeld:** *Richard: "Toen ik vorig jaar met het opbouwen van een personage aan de*

*slag ging, had één van de speelsters een kwetterende koffiejuffrouw ontwikkeld. Vanuit de personages is de voorstelling ontstaan en in één van de scènes moest de koffiejuffrouw een ander personage compleet overrompelen met haar gekwetter. Ik merkte dat de koffiejuf zo druk naar woorden aan het zoeken was, dat ze telkens stil viel. Ook haar lichaamshouding werd steeds voorzigtiger en ze leek wel vastgeplakt in het midden van de ruimte. Het zag er alles behalve sprankelend, snel en overweldigend uit, want ze had te veel vrijheid. Om de scène en dus ook de speelster meer kaders te geven, heb ik uiteindelijk de ruimte volgeladen met koffiekopjes en haar de opdracht gegeven, dat ze alle kopjes in één minuut op moest ruimen en ondertussen haar verhaal moest doen. De kopjes zette ik op strategische plaatsen neer, zodat er een mooie mise-en-scène ontstond. Ze was zo druk aan het opruimen, dat ze zonder na te denken het ene verhaal na het andere opratelde."*

#### **14, 15, 16...**

Een gemiddelde vijftienjarige kent weer een andere beperking: het lichaam. Ze zitten nu net in de leeftijd dat de secundaire geslachtskenmerken zich zichtbaar ontwikkelen en zijn erg onzeker over hun houding en lichaam. Zij zullen zich opeens een stuk minder expressief door de ruimte bewegen en zijn erg gevoelig voor de mening van anderen.

Ze willen zich wel al meer onderscheiden in de groep maar vooral niet raar gevonden worden, waardoor ze vaak in veilige algemeenheden blijven hangen. Bij het geven van opdrachten is het voor deze leeftijd altijd bijzonder fijn, als er een soort van safety-control is ingebouwd. Hierbinnen hebben ze het gevoel dat ze veel van zich-

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*

zelf kwijt kunnen, zonder dat de anderen weten wat het persoonlijke aspect is.

**Voorbeeld:** *“Nienke: Ik gaf les aan een groep jongeren van gemiddeld 14 jaar. Het doel van de lessen was dat de spelers zelf gingen onderzoeken wat theater voor hen betekent. Ik ging met ze opzoek naar wat ze spannend vonden om te doen en te maken. Wat daar uitkwam vond ik allemaal een beetje braaf en veilig, ze lieten niet zoveel van zichzelf zien. Bovendien gaven ze aan dat ze vooral niet teveel met tekst wilden doen, dat vonden ze saai. Dat was voor mij een mooie aanleiding; ik heb thuis onmiddellijk mijn verzameling gedichten uit de kast getrokken. Daaruit heb ik die gedichten gekozen die mij raken, waarin woorden een gevoel beschrijven wat eigenlijk onbeschrijfelijk is. Ik koos die gedichten waarvan ik dacht dat ze mijn spelers qua inhoud zouden aanspreken, en zorgde dat ze verschillend waren van stijl en moeilijkheidsgraad. Als openingsgedicht voor de les koos ik “poëzie” van Herman de Coninck:*

*Als je je nukkig ingraaft onder de dekens,  
wil je eigenlijk zeggen:  
kom bij me liggen.*

*Als je de deur achter je dichtslaat en weg-  
rent,  
wil je eigenlijk zeggen:  
kom me toch achterna.*

*En als je zegt:  
‘ik hou van je’,  
bedoel je: ‘hou je van mij?’*

*Zie je nou wel dat poëzie nodig is,  
want als ik ‘ja’ zou zeggen,  
zou dat niks betekenen.*

*Dit gedicht ben ik met ze gaan lezen en ik vroeg ze waar het over ging. We kwamen erop uit dat mensen, als ze iets belangrijks willen vertellen, vaak omwegen nemen en het niet rechtstreeks uiten of zeggen. Vervolgens ben ik met ze alle gedichten kort gaan lezen en bespreken op welk gevoel het gedicht probeert te beschrijven. Daarna moesten ze allemaal een gedicht kiezen wat over een gevoel ging dat zij herkenden. Dat gevoel moesten ze in één woord beschrijven (voor zichzelf, ik hoefde dat niet te weten). En de laatste stap was dat ze nu het gedicht moesten spelen vanuit dat gevoel. Het resultaat was dat ze allemaal ontzettend verbonden waren met hun gedicht, het persoonlijk en spannend was, en omdat ze zo goed wisten waar het voor hen over ging, hadden ze spontaan een ontzettend goede tekstbehandeling. Bovendien durfden ze heel veel te laten zien, omdat de veiligheidsclausule er was dat ze niet uit hoefden te leggen wat precies het gevoel was wat zij herkenden en waarom dat zo was.”*

### **16, 17, 18...**

Een zeventienjarige heeft doorgaans wel wat meer lef en zal zich pas uitgedaagd voelen als hij of zij zelf veel mag onderzoeken. Ze zijn hun schaamte vaak wel voorbij en hebben een voorkeur voor alles wat anders, tegendraads, bizar en absurd is. Ze willen vaak graag grote gevoelens uitspelen en met grote thema's bezig zijn. Zich onderscheiden, en groots en meeslepend leven en spelen. Ze zijn vaak bezig zich een houding te geven ten opzichte van de maatschappij. Ze kunnen heel idealistisch zijn en zijn gevoelig voor sociale of maatschappelijke misstanden. Hier hoef je minder te kaderen, en kun je veel vrije opdrachten geven.

Voorbeeld: Richard: "Ik wilde met jongeren een voorstelling maken met een hoog varié-tégehalte. Ik had nog geen idee, wat ik inhoudelijk precies wilde. Na een aantal spellessen, zag ik dat de jongeren nog niet zo'n hoog entertainment gehalte leken te hebben. Dus gaf ik de jongeren de opdracht: "vermaak me maar". Dat bleek een hele spannende opdracht, want ze hadden zich totaal niet voorbereid en moesten ter plekke het onderste uit de kan halen. In groepen van vijf werden ze voor de leeuwen geworpen en moesten mij proberen te vermaken. De ene groep zette spontaan, maar vals, een nummer van de musical "Elisabeth" in. Een tweede groep begon aan een chaotische tango en de derde groep bracht vertwijfeld een clowneske performance. In een vervol-gopdracht heb ik ze gevraagd heel technisch te werken aan hun act. De Elizabeths kozen voor een goede playback van "Het leven is van mij", de tangogroep ging de dans zetten op de maat van een zelf meegebrachte, the-atrale, tango. De clowns werkten hun scène uit met veel rekvisieten en kostuums, die voorhanden waren. In de eindmontage sneuvelde weliswaar de tango, maar de Elizabeths en de clowns bleven overeind."

**Voorbeeld:** Nienke: "Ik werkte met een groep jeugdtheaterschool leerlingen van zestien tot en met achttien. Mijn uitgangspunt waren gedichten van Remco Campert. De spelers legden allemaal een grote voorkeur aan de dag voor die teksten waarin de grote thema's lagen: liefde, dood, verdriet. Ook waren ze erg bezig met ongelijkheid als thema, iets waar ze erg verbolgen over waren. "Je mag mensen niet veroordelen, ook al zijn ze anders". Uiteindelijk had iedere speler in de voorstelling minstens één moment waarin hij of zij zo werd

*meegesleept door het verlangen naar een 'heftige emotie' dat ze daarin schaamteloos ver gingen. Zo ging een meisje dat tijdens de hele presentatie al wanhopig opzoek was naar een vriend of grote liefde, op een gegeven moment in telefoonboeken zoeken en zei hoopvol: "Geluk is mogelijk, kijk nou, allemaal namen. En elke naam een nummer een adres...". Daarna werd ze meewarig aangekeken door de rest, waarna ze woe-dend een betoog hield over dat ieder mens geluk verdient en tenslotte vertwijfeld vroeg aan de groep: "en ik dan?". Op deze manier ging de voorstelling wel over hen zelf maar was alles zo extreem groot doorgevoerd dat ze wel lekker groots en meeslepend konden spelen. En ook konden zijdelings maatschappelijke misstanden waar zij zich boos over maakten een plek krijgen."*

Belangrijk blijft de onderverdeling in leeftijden, zoals we hierboven hebben gedaan, te zien als een globale indeling. Het zijn geen wetten van Meden en Perzen. Met dit in ons achterhoofd gaan we nu stap voor stap kijken naar de fasen, die je tegen kunt komen in het maakproces van een voorstelling.



### Het maakproces

*“Een regisseur is eigenlijk een organisator van talent”.* Deze uitspraak van een docente van ons is ons altijd bijgebleven, omdat wij het een treffende beschrijving vinden van de ‘maker’ regisseur. Een maker is niet alleen een regisseur, maar ook een organisator van talent, een begeleider of coach, een docent. In iedere fase van het proces van het maken van een voorstelling speelt de maker weer een andere rol. Voor we hier op in gaan, is het goed om dat proces te beschrijven. Welke stappen neem je, welke fases kent een maakproces?

In het kort komt een procesbeschrijving er als volgt uit te zien:

- **Fase nul:** In deze fase ontwikkel je je eerste ideeën over wat je wilt maken, bepaal je je uitgangspunt en denk je na over een thema.
- **Fase één:** Via medemaak opdrachten verzamel je materiaal dat verbonden is met je spelers en jouw uitgangspunt.
- **Fase twee:** Het verzamelde materiaal wordt vormgegeven, inhoudelijk bijgestuurd en getheatraliseerd. Dat wil zeggen; je kijkt naar beeld, spel, vorm, vormgeving van de ruimte, kostuum en zet al deze middelen in met de bedoeling je stuk mooier, spannender, duidelijker, grappiger, enzovoorts te maken.
- **Fase drie:** Het vormgegeven materiaal wordt gemonteerd tot een voorstelling.

### **Fase nul: De voorbereiding**

Fase nul is de fase voorafgaand aan de repetities. Ook als je met medemakers werkt en je dus juist je materiaal zal gaan ontwikkelen met hen tijdens de repetities, is het belangrijk om je als regisseur voor te bereiden. Je hoeft geen vastomlijnd concept en script af te hebben voor je begint. Maar jij bent de motor, de inspirator, de ingangzetter van het hele gebeuren. Je enthousiasmeert, bezielt en inspireert. Wij gaan er vanuit dat de spelers liefhebbers zijn die voor hun plezier mee willen doen. Ze hebben er zin in. Maar zonder een kader of een richting om te gaan maken zal al dat plezier doodvallen. Zoals een kind zich in een kamer vol speelgoed zal vervelen, terwijl als je het drie stiften geeft en vraagt een landschap te tekenen het waarschijnlijk enthousiast aan de slag gaat. Beperkingen kunnen de creativiteit bevorderen.

#### **Wat wil ik vertellen**

Om de juiste kaders en beperkingen te kunnen scheppen en daarmee de voorwaarden voor een maakproces, moet je van te voren al hebben nagedacht over wat je wilt vertellen. Je kunt nu eenmaal niet alles tegelijk en om niet te verzuipen in de zee van mogelijkheden, helpt zo'n eerste idee of plan je richting te geven waarin je moet gaan zoeken. Dus ook waar jij je spelers naar wilt laten zoeken. Je bepaalt het vertrekpunt. Welke kant het daarna opgaat, is iets waar je samen met je spelers naar zoekt. Hoe kom je nou tot een dergelijk vertrekpunt en wat kan een goed uitgangspunt zijn?

Vaak is het goed te beginnen met jezelf vragen te stellen. Waarom wil je met jongeren een voorstelling maken, is er iets wat je

daarin bijzonder aanspreekt, zo ja, wat dan en waarom? Wat wil je onderzoeken met je spelers? Wat vind jij spannend? Waar maak je je kwaad over? Waar heb jij behoefte aan om te maken of te zien op het toneel? Wat vind jij mooi? Wat vind jij onbegrijpelijk in de wereld om je heen? Waar ben jij nieuwsgierig naar? Wat heb je altijd nog een keer willen doen? Jezelf zo vragen stellend, kom je tot een eerste formulering van wat jou fascineert.

Je fascinatie kan een speelstijl zijn waar je benieuwd naar bent. Je wilt bijvoorbeeld vanuit absurdisme gaan werken. Dan is je uitgangspunt inhoudelijk nog heel open maar is de vorm al in een richting gezet.

Andersom kan je eerste uitgangspunt ook een inhoudelijk thema zijn. Bijvoorbeeld: verlies van je onschuld, opgroeien of liefde. Dat kan heel breed zijn, maar inhoudelijk kies je al voor een bepaald onderwerp. Naar de precieze inhoud en de vorm ga je met je spelers opzoek.

Je kunt ook vanuit een voorstelling die je gezien hebt vertrekken. Een theatermoment wat jou raakte, of je op één of andere manier in vervoering bracht. Het is natuurlijk niet de bedoeling om dat moment vervolgens na te gaan spelen. Maar ondervraag jezelf wat in dat moment je zo geraakt heeft. Wat is het principe, de essentie van wat jou zo aansprak? Het is lastig om te omschrijven waarom je iets zo mooi vond. Maar vaak kom je op deze manier achter de stijl van het soort theater waar jij van houdt. Je eigen smaak in maken. Probeer wel echt naar een moment van de voorstelling te kijken, het moment waar jij het meest door in vervoering werd gebracht. Het is erg lastig



om uit een hele voorstelling een essentie te halen, het kiezen van een moment maakt vaak al duidelijker wat jou zo aansprak.

Andere bronnen om vanuit te vertrekken en die inspirerend kunnen werken zijn: (kinder)boeken, korte verhalen, dichtbundels, stripverhalen, films, muziek, foto's, dierbare voorwerpen, ruimtes (werkelijke of imaginaire), krantenartikelen, natuurlijk je persoonlijke hang-up's - waar loop jij vaak tegenaan of wat vind jij een fascinerende eigenschap van jezelf waarvan je vermoedt dat anderen daar ook iets mee hebben? Of fotoboeken, reisverhalen, maatschappelijke ontwikkelingen of gebeurtenissen die je kwaad maken of juist blij. Als je je spelers al kent kun je ze iets laten doen wat je ze nog nooit hebt zien doen en waar je wel nieuwsgierig naar bent (bijvoorbeeld de groep die altijd tragedies speelt een keer een komedie laten doen, of de groep die altijd zo realistisch speelt heel grotesk en fysiek te laten werken).

De mogelijkheden zijn eindeloos. Bedenk wel goed of jij al voor je ziet hoe zo'n bron of fascinatie tot een theatervoorstelling kan leiden. Prikkel het jouw gedachten tot het maken van scènes? Soms kan een onderwerp heel interessant zijn, maar toch niet uitnodigend om een voorstelling over te maken. Hou het dicht bij wat jou zelf fascineert en waarvan je denkt dat je spelers ook enthousiast kunnen worden. Zo heeft Gerard Jan Rijnders ooit een voorstelling gemaakt over de fysieke snarentheorie, iets wat velen nou niet bepaald doet borrelen van de ideeën, maar hem kennelijk wel, want het was een prachtige voorstelling.

Denk bij het kiezen van een fascinatie ook aan de leeftijd van je spelers. Zal dit uit-

gangspunt hen meteen inspireren, of zal je wat meer prikkelende voorbeelden moeten geven om hun "motor" aan te zetten?

Welk vertrekpunt je ook neemt, je zult hoe dan ook weer terugkomen op de vraag: wat wil ik inhoudelijk vertellen? Zonder een standpunt heb je slechts een wankel geheel van losse flodders. Blijf jezelf afvragen; wat vind ik hier nou eigenlijk van? Ook al was je uitgangspunt geen thema maar een ander uitgangspunt; zoek altijd naar een onderliggend thema. En nog belangrijker: wat je over dit thema wilt vertellen. De belangrijkste vraag tijdens fase nul, maar eigenlijk gedurende het hele maakproces, is: Wat Wil Je Vertellen?

### **Formuleer een uitgangspunt en een premisse**

Vaak werkt het goed om zo'n eerste uitgangspunt op papier te zetten. Jij schrijft op wat je wilt gaan doen, waarom en wat je verwacht. Dit is je houvast voor de komende weken. Wijk er gerust van af, maar weet dan waarom je er vanaf wilt wijken. Blijf af en toe terug lezen waar het jou en je groep ook alweer om te doen was. Je zult merken dat je dat soms uit het oog verloren kan zijn. Het kan je helpen bij het maken van keuzes, of bij het inslaan van een nieuwe richting, om te lezen wat je in die eerste fase op papier gezet hebt. Een maker moet zichzelf ook kaderen. Het formuleren van een uitgangspunt is een manier om jezelf inhoudelijk bij de les te houden.

Een premisse is een stelling over je thema of uitgangspunt. De stelling beschrijft een ontwikkeling van je thema: iets leidt tot iets anders. Stel, je hebt het thema individualisering. Een premisse kan dan zijn: individuali-

sering leidt tot vervreemding. Een tegenovergestelde premisse bij hetzelfde thema zou kunnen luiden: individualisering leidt tot persoonlijke groei. Het verschil tussen beide stellingen zit hem in het standpunt, dat de maker inneemt. Oftewel: wat wil je met je uitgangspunt vertellen.

Met zo'n premisse kun je telkens kijken of scènes nog wel in de lijn liggen van wat je wil vertellen. Zeker bij de wat bredere thema's als liefde, dood, oorlog helpt het je op voorhand al wat meer sturing te geven. Maak je een voorstelling over liefde, dan zouden de scènes die je met je spelers gemaakt hebt allemaal een voorspoedig, romantisch verloop kunnen hebben. Maar als je premisse luidt: liefde leidt tot egoïsme, dan heb je nog geen scènes waar je dat uitgangspunt mee kunt vertellen. Overigens is het niet vreemd, om pas gaandeweg het repetitieproces er achter te komen wat je nou eigenlijk wil vertellen. Of wat nu eigenlijk je premisse is. Of dat je het steeds minder eens bent met je eerder geformuleerde stelling. Gebruik het zoeken met elkaar om je standpunt aan te scherpen, helder te krijgen.

### **Fase één: Medemaker**

*"Don't sing your voice. Find and sing the song."* -Joseph Chaikin-

Je hebt nu je uitgangspunt gekozen en een premisse geformuleerd. Je kunt nu met je spelers aan de slag. Voordat we ingaan op het overbrengen van je fascinatie op je spelers, gaan we eerst wat dieper in op hoe je je het beste als maker op kunt stellen en hoe je een goede werksfeer creëert.

### **Kennismaking**

Aan het begin van het maken van een voorstelling staat natuurlijk het kennismaken met de groep. Maar ook voor de groep het kennismaken met jou als maker. Voorop staat natuurlijk dat je de kennismaking op jouw eigen manier doet. In het begin zet je de toon.

Probeer vanaf de eerste les niet boven je spelers te staan. Het moet uiteindelijk een voorstelling worden die van jullie allemaal is. Dat betekent ook dat iedereen zich gezamenlijk verantwoordelijk moet gaan voelen voor de repetities en het product. Jij als maker hoeft niet altijd alles te weten, je mag ook zoeken. Je kunt je nog zo goed voorbereiden en weten wat je wilt, uiteindelijk moet je dat juist weer los kunnen laten om ter plekke de dingen te laten ontstaan. Door niet de alwetende regisseur te zijn, zul je beter kunnen kijken en open staan voor wat je daar van vindt. Bovendien zullen je spelers bereidwilliger zijn om met je mee te zoeken als ze het gevoel hebben een onmisbaar onderdeel van de voorstelling en het maakproces te zijn. Kort gezegd; maak je spelers medeplichtig aan de voorstelling.

Spel- en maakplezier zijn de factoren die jullie met elkaar verbinden: je vindt het leuk om met theater bezig te zijn en je wilt er wat mee! Probeer dan ook altijd in de gaten te houden of je spelers nog plezier hebben, dat is een kracht van het werken met jongeren waar je gebruik van moet maken. Natuurlijk zullen er repetities bij zijn die even wat minder leuk zijn en waarin hard gewerkt moet worden. Maar maak altijd inzichtelijk waarom dat nu belangrijk is. Maak je spelers medeplichtig.

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*

### **De warming-up**

Je spelers komen uit school of hun werk en hebben duizend en één dingen aan hun hoofd. Een goede warming-up geeft meteen spelplezier en/of concentratie om aan de slag te gaan. Als je niet goed weet wat je allemaal zou kunnen doen, denk dan aan wat je bijvoorbeeld zelf fijn zou vinden om nu te doen, of denk terug aan welke warming-upjes je zelf als speler hebt gehad die je fijn en leuk vond. Anders zijn er boeken te krijgen waarin hele verzamelingen oefeningen staan. We nemen achter in dit boek een lijst op ter inspiratie.

**Voorbeeld:** *Nienke: "Een favoriet van mij is 'stevie wonder'; zo ooit genoemd omdat ik hem vaak op muziek van Stevie Wonder deed. Neem een lekker swingend muziekje, de opdracht is: beweeg ieder lichaamsdeel en blijf tegelijkertijd geen seconde op dezelfde plek in de ruimte staan. Dus ellebogen, neuzen, knieën, billen, hoofd, alles moet bewegen. Ik zeg vaak, hoe idioter hoe beter en benadruk dat er niet mooi gedanst hoeft te worden. Vaak doe ik zelf mee en zorg ervoor dat ik volkomen idioot doe, zodat het eerste schaap over de dam is. Vervolgens zet je de muziek stil en iedereen moet acuut volledig bevriezen. Wat lastig is aangezien ze een hele rare houding kunnen hebben. Het is een wedstrijd, degene die nog beweegt is af en wordt onmiddellijk zelf jury. Als het heel goed gaat kun je op een gegeven moment de juryleden laten 'pesten'. Alles, behalve aanraken, mag om een speler te doen bewegen of in de lach te laten schieten. Je houdt een winnaar over die dan ook een groot applaus verdient."*

### **Wat willen WIJ vertellen**

Na het kennismaken en de warming-up is

het belangrijk om de spelers een helder beeld te geven van wat jouw bedoeling is met de voorstelling. Probeer dan ook goed te formuleren wat jou zo fascineert en neem materiaal mee wat je kunt laten zien. Bijvoorbeeld een film, een tekstje of een foto. Iets dat de kern van jouw fascinatie verbeeldt. Dat kan ook een verhaal zijn over waarom jij nou altijd al hierover een voorstelling hebt willen maken. Je zult zelf iets moeten laten zien wat jou raakt. Met je billen bloot, zo gezegd. Als je niet wilt dat je spelers op safe spelen moet je dat zelf ook niet doen. Belangrijk is dat je daarin heel persoonlijk durft te zijn.

Doel is dat je spelers vanuit hun eigen verbondenheid aan het werk kunnen gaan. Uiteindelijk is dan je materiaal of de scène zowel verbonden met jou, als met je spelers. Oftewel, je komt van wat wil ik vertellen? tot wat willen wij vertellen?.

### **De medemaakopdracht**

Het doel van deze fase is om materiaal te verzamelen, dat de speler zelf enthousiast maakt en aanspreekt. Om materiaal te verzamelen geef je de spelers opdrachten. Ze kunnen aan de slag met teksten, personages, dans, beweging en zelfs vormgeving.

De essentie van een medemaakopdracht is dat de speler aan de hand van eigen ideeën, materiaal of bronnen zelf een scène gaat bedenken en die gaat uitwerken. Zodat het materiaal ontstaat vanuit een grote verbondenheid met de speler. In deze fase ben je dus nog niet teveel als regisseur aan het werk, maar vooral als coach en inspirator. Probeer je medemaak opdrachten dan ook nog niet teveel in te vullen, maar hou het open. Pas als je spelers helemaal niet op

gang komen, kun je voorzichtig wat kaders stellen en zo de opdracht wat minder vrij maken. Maar in eerste instantie gaat het om wat je spelers met het uitgangspunt hebben. Dat ben je aan het onderzoeken. Probeer dan ook niet teveel te kijken of de scène wel uit de verf komt, of wel spannend is of genoeg in je eigen straatje valt. Geef feedback op de inhoud, de verbondenheid van de spelers. Geen spel- of regieaanwijzingen. In de tweede fase ga je het materiaal pas in vorm zetten en in de derde fase zoeken naar een eenheid binnen het materiaal, of een rode draad.

In deze eerste fase zet je je spelers als makers aan het werk en leg je de basis voor het enthousiasme en plezier, om met het materiaal aan de slag te gaan. Uiteindelijk moet de voorstelling, en dus het materiaal, net zoveel van je spelers als van jou zijn. Waarschijnlijk komen er hierdoor gezamenlijk al veel ideeën en verandert je eerste uitgangspunt al een beetje. Als het goed is inspireren je spelers jou ook weer tot nieuwe invalshoeken en komen ze met dingen waar jij misschien nog helemaal niet aan gedacht hebt.

Een goed voorbeeld van zo'n opdracht waarbij je op zoek gaat naar de persoonlijke verbondenheid van je spelers, is de ik-hou-van-opdracht. Je vraagt je spelers de volgende keer een object mee te nemen, waar ze veel waarde aan hechten. Het object moet een emotionele betekenis voor ze hebben. Dat kan een foto zijn, een voorwerp, een tekst of een liedje. De eerstvolgende keer mogen ze vertellen welk verhaal er achter hun gekozen object schuilt. Na het vertellen van deze verhalen, maak je groepjes van twee of drie. Ieder groepje kiest een object

uit, waarvan ze onder de indruk zijn en gaat hiermee een korte scène maken, geïnspireerd op het verhaal achter het object. De scènes worden aan elkaar gepresenteerd en inhoudelijk besproken.

Of de vorm goed is, of goed is gespeeld, heeft geen prioriteit binnen de nabespreking; je hebt ze immers een inhoudelijke opdracht gegeven en geen spel- of vormopdracht.

Een medemaakopdracht lijkt misschien wel het meest op een improvisatieopdracht, maar er zijn toch belangrijke verschillen. Bij een improvisatieopdracht wordt de speler vaak uitgedaagd zijn acteervermogen te onderzoeken; hoe goed kan een speler samenspelen, weet hij al spelend een dramatische wending in te brengen, luistert hij goed naar de andere spelers, durft hij mee te gaan in het spel van andere spelers? Een voorbeeld van misschien wel de meest geliefde improvisatieopdracht is de inspringoefening. Hierbij mogen de spelers telkens in de scène 'inspringen' om er een nieuwe wending aan te geven. Het verloop van de scène staat niet vast, de personages staan niet vast, de spelers bedenken gaandeweg, al spelend, hoe de scène gaat lopen.

Ter illustratie twee opdrachten, die erg op elkaar lijken, maar waarbij de ene een improvisatieopdracht is en de andere een medemaakopdracht:

**Improvisatieopdracht:** Je bent op een bruiloft. Je bent de zus van de bruid. Jullie hebben ruzie, maar je mag het niet laten merken.

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*



**Maakopdracht:** Maak een solo, waarin je je eigen broer of zus speelt. Presenteer in je solo een aantal slechte eigenschappen van hem of haar.

In de improvisatieopdracht is al vastgelegd waar de speler is, wie hij of zij is en er wordt door de regisseur een extern beeld opgelegd van de zus in kwestie. De speler zal proberen het beeld dat de regisseur schetst, zo goed mogelijk neer te zetten. In de maakopdracht kan de speler helemaal zelf verzinnen wat de beste omstandigheden zijn om zijn of haar broer of zus te presenteren. De speler kan helemaal zelf invullen welke eigenschappen dat zullen worden en bovendien zal de speler als geen ander weten hoe die broer of zus in kwestie is. Er is een duidelijke connectie met de speler en het materiaal. De speler heeft alle vrijheid hier zijn eigen ding van te maken; hij hoeft immers niet te voldoen aan het beeld van de regisseur, maar hij is zijn eigen regisseur geworden in deze opdracht.

Bij een medemaakopdracht zijn er twee belangrijke onderdelen:

- De spelers bedenken vooraf wat ze gaan uitspelen en hoe ze dat gaan doen. Ze bedenken dus eerst hun eigen concept.
- En het belangrijkste element in de medemaakopdracht is de persoonlijke connectie. Ze kiezen een onderwerp, een personage of een verhaallijn, dat geïnspireerd is op hun eigen leven of verbonden is met hun eigen voorkeuren of dingen waar ze van houden.

Pas dus op dat je als regisseur niet teveel gaat invullen voor je spelers. Hierdoor krijgen je spelers weinig ruimte voor hun eigen

verbeelding. Probeer jezelf in deze fase echt aan de zijlijn te zetten. Kijk goed naar je spelers, waar zijn ze goed in? Wat vinden ze leuk om te doen? Waar ligt inhoudelijk hun fascinatie, wat is hun kracht en wat hun beperking? Dit is belangrijke informatie voor jou als regisseur. In de tweede en derde fase kun je dit gaan gebruiken.

Geef in het begin gevarieerde maakopdrachten, zodat je een beeld krijgt van wat je spelers kunnen en wat ze leuk vinden. Geef bijvoorbeeld gezamenlijke opdrachten waarin ze als groep moeten werken, zodat ze elkaar leren kennen. Maar wissel het af met solo- of duo-opdrachten. De ene speler komt nu eenmaal beter tot zijn recht in een groep en de ander alleen. Geef zeker in het begin opdrachten waarbinnen de spelers veel vrijheid hebben om zelf te onderzoeken waar hun fascinatie (binnen het uitgangspunt wat jullie samen hebben gesteld) ligt. Ook kun je natuurlijk je spelers zelf met ideeën voor scènes laten komen.

### **Fase twee: Aan de slag!**

In fase één ging het vooral om het verzamelen van materiaal. In fase twee ga je nu als regisseur kijken welke theatrale vorm de scènes nodig hebben. Soms zijn de scènes al erg theatraal, soms is het niet meer dan een inhoudelijk idee. Voordat je alle scènes gaat “oppoetsen” is het handig eerst maar eens te kijken welke scènes inhoudelijk goed hebben uitgepakt. Scènes die vastliepen of niet uit de verf zijn gekomen, kun je schrappen of parkeren voor een later moment.

In deze fase kun je echt als regisseur aan de slag. Je kunt de spelers helpen de scènes scherper te maken, een passende mise-en-scène toe te voegen, de emoties uit te vergroten, beweging of dans toe te voegen.

Om een goed overzicht te krijgen, kan het helpen alle gemaakte scènes uit de eerste fase tijdens een repetitie allemaal achter elkaar te spelen. Dat is voor de spelers prettig, want zo kunnen ze het materiaal weer uit hun herinnering halen. Tijdens zo’n doorloop zullen de spelers nog behoorlijk puzzelen met het verloop van de scènes; hoe zat het ook al weer? Het is belangrijk, dat je als regisseur goed in je achterhoofd houdt dat dit allemaal nog heel grof materiaal is. Wanneer je je tijdens deze doorloop vooral concentreert op de inhoud van de scènes, krijg je voor jezelf al een goed beeld van hoe het stuk eruit zou kunnen zien.

Scènes die inhoudelijk toch niet passen in het geheel kun je dan schrappen, of scènes die wel mooi zijn maar inhoudelijk niet aansluiten, kun je inhoudelijk weer op het goede spoor helpen. Eerder gemaakte scènes, die al een hoog theatraal gehalte heb-

ben, hoef je enkel nog aan te scherpen. Maar wat doe je als een scène inhoudelijk de juiste toon zet, maar theatraal gezien nog helemaal niet interessant is?

Soms helpt het om de inhoudelijke scènes eerst in louter vorm te vertalen. Het vormgeven van scènes wil eigenlijk zeggen dat je met allerlei theatrale middelen de scènes krachtiger maakt. Tot dit domein behoren elementen als: geluid/muziek, beweging/dans/mime, tekst, mise-en-scène, kostuum, speelstijl, licht, rekvisieten en decor. Kortom: alle elementen die theater tot theater maken.

Je kunt een scène vormgeven met het doel een mooi plaatje te maken. Daar is veel voor te zeggen, want veel toeschouwers zullen daarvan genieten. Maar het is wel belangrijk om te weten, dat ieder element dat je inzet, bedoeld of onbedoeld zijn eigen verhaal vertelt, waardoor de scène meerdere lagen en betekenissen krijgt, meerduidig wordt. En soms kun je met die elementen nu net dat laten zien, wat je spelers moeilijk in hun spel kunnen tonen.

**Een voorbeeld:** *Richard: “Tijdens mijn voorstelling “Bakeliet” van Gerard Jan Rijnders, vertelde het lichtverloop een eigen verhaal. De personages in dit stuk zijn stinkend rijk, oppervlakkig, verveeld en doen zich beter voor dan ze zijn. In het begin was het licht een beetje roze, waardoor de huid van de spelers er heel glad en jong uitzag. Het tegenlicht was zacht-wit, waardoor de spelers een beetje “opschitterden”. Het zag er heel Plastic Fantastic uit. Het publiek moest ook onder de indruk zijn van het uiterlijke vertoon. Naar het eind van de voorstelling vallen alle maskers bij de perso-*

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*

*nages en ziet het publiek pas goed hoe leeg zij zijn. Het licht was gedurende een uur van lichtroze naar tl-wit veranderd. Dat effect kennen de meeste mensen wel, als ze na een avondje uit te lang blijven plakken in een bar of café en de tl's gaan aan. Altijd een pijnlijk moment. Ook het tegenlicht was er langzaam uitgehaald. Tegenlicht geeft normaal diepte, dus zonder tegenlicht werd alles kaal en plat. De personages waren een stuk bleker, platter en leger geworden. Een heel prettig effect, want de spelers waren nog net iets te onervaren om die inhoudelijke ontwikkeling in hun spel te laten zien."*

Ieder element is eigenlijk een vertelsysteem op zich. In de leer der tekens (semiotiek) noemt men dat een tekensysteem. In het voorbeeld van Bakeliet was het licht dus een tekensysteem op zichzelf. De lampen, lichtstanden en kleurenfilters vertelden een eigen verhaal.

Daarnaast heb je:

- *het beeld:*  
de ruimte, de publieksofstelling, het decor, de kostuums, en de mise-en-scène
- *het geluid:*  
muziek, alle geluiden die je kunt maken met je stem, rekwisieten of decor, geluidseffecten, live muziek, of juist het laten ontbreken van geluid: de stilte.
- *de tekst*
- *de beweging:*  
dans, mime en het fysiek van je spelers.

Het voert hier een beetje ver om ieder tekensysteem afzonderlijk te bespreken, maar het is wel interessant hoe al die tekensystemen kunnen samenwerken. Een stukje theorie over de verschillende wisselwerkingen tussen die systemen. Volgens de semiotiek zijn er eigenlijk drie belangrijke wissel-

werkingen tussen de tekensystemen: redundantie, discrepantie en vervanging.

### **Redundantie, of: rode rozen rood verven:**

Bij redundantie vertellen alle tekensystemen eigenlijk hetzelfde verhaal. Het gevolg is vaak, dat de inhoud van een scène hierdoor enorm onderstreept wordt. We kennen allemaal wel het grote, enge kasteel, uit menige Hollywood horrorfilm. In dit klassieke beeld wijzen alle tekensystemen maar een kant op: huivering. Het decor roept huivering op: het kasteel heeft puntige torens, enorme voordeuren, het staat in een afgelegen omgeving. Het geluid roept huivering op: het geluid van regen, de donder, de muziek is vaak opgebouwd uit vele dissonante tonen. Het licht roept huivering op: een donkere, bewolkte hemel, veel schaduwen en als klap op de vuurpijl een angstaanjagende bliksemschicht. Elk tekensysteem vertelt ons hetzelfde: het is hier niet pluis.

Redundantie in het theater heeft vaak tot effect dat het op de lachspieren werkt. Als er onder een liefdesscène een zoetsappig melodietje wordt geplaatst, een geluidsband met krekels draait, het licht rood wordt, de spelers enorm verliefd naar elkaar kijken. Als de tekst ook nog eens vertelt dat de personages van elkaar houden, dan is er sprake van redundantie. Er wordt hier niets aan het toeval overgelaten, het ligt er allemaal te dik bovenop. Alle tekens vertellen hetzelfde verhaal. Deze overdrevenheid kan lachwekkend zijn, maar kan ook verveling of ergernis opwekken bij de toeschouwer.

### **Discrepantie, of: hier klopt iets niet**

Bij discrepantie is er vaak één tekensysteem dat een ander verhaal vertelt dan de andere

tekensystemen, waardoor het publiek bewust of onbewust voelt dat er iets anders aan de hand is, dan het verhaal lijkt te vertellen. Ook dit kom je vaak tegen in de film. Denken we aan de eerder beschreven liefdesscène en we zouden het zoetsappige muziekje vervangen door een onheilspellend melodietje, dan gaat het publiek heel anders naar deze scène kijken. Het systeem dat de discrepantie veroorzaakt, in dit geval de muziek, trekt de aandacht van de toeschouwer.

De toeschouwer ziet nog steeds dat de spelers verliefd zijn, hoort de krekels nog zwoel tjrpen, hoort de spelers zeggen hoeveel ze van elkaar houden, maar dat onheilspellende muziekje zit ze dwars. Het muziekje ondermijnt het geluk van de personages. De dissonante toon vertelt in dit geval het belangrijkste verhaal. Het publiek vraagt zich af: komt het wel echt goed met ze? Houden ze wel echt van elkaar?

### **Vervanging, of: ik zeg het met een ander teken**

Bij vervanging – het woord zegt het eigenlijk zelf al – vervangt het ene tekensysteem het andere. Kijken we weer naar de liefdesscène, dan zouden we maar één tekensysteem inzetten, dat de liefde toont tussen de personages. Alle andere tekensystemen wijzen niet die kant op. Laten we de liefdesscène plaatsen in een kantooromgeving. De teksten van de personages gaan nu niet over de liefde, maar over het weer. Het licht is tl verlichting. De personages zitten ver uit elkaar, dus ook van de mise-en-scène wordt de toeschouwer niet veel wijzer. En tijdens het praatje over het weer horen we een bijzonder melodietje: twee hartslagen kloppen door elkaar, steeds sneller en gaan vaker in hetzelfde ritme slaan. De hartslag vervangt

de subtekst van de personages. En het publiek weet hoe laat het is.

Niet alleen kan het inzetten van een ander tekensysteem dan spel de inhoud van je scène versterken; het gebruik van licht, geluid, muziek, decor, kostuum, mise-en-scène, dans, zang kan ook je speler in zijn spel vooruithelpen.

Om scènes met de juiste regie te vervolmaken is het erg belangrijk dat je als regisseur van tijd tot tijd in de zaal gaat zitten en je opstelt als toeschouwer. Kijk goed naar wat de scène je inhoudelijk vertelt. Let dan niet op de kwaliteit van de scène, maar kijk naar wat alle tekensystemen – ook het spel en de tekst – je vertellen. Dat kan soms best lastig zijn, omdat je even een andere pet op zet: namelijk die van de blanco toeschouwer. Maar je bent natuurlijk niet blanco, je hebt immers al weken met je spelers aan dit materiaal gewerkt. Probeer toch afstand te nemen, om goed te kunnen kijken. Dan kun je ook zien, welke kant de scènes op moeten. En welke tekens ingezet moeten worden. Voor iedere maker is het tamelijk lastig om op tijd weer afstand te nemen. Daarom is het wellicht een idee om iemand uit te nodigen. Laat diegene eens kijken naar het materiaal en vooral naar wat het vertelt.

### **Voorbeelden van vormgeven/theatraliseren**

#### **1. Vervanging**

Richard: “In mijn laatste voorstelling zit een sterk seksueel getinte scène. Een koningin beveelt één van haar onderdanen gemeenschap met haar te hebben. De spelers zagen als een blok op tegen deze scène. Waardoor de scène erg stuntelig werd en helemaal

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*

niet zo gevaarlijk en dwingend als hij zou moeten zijn. De kern van de scène is dat de gemeenschap onder dwang plaatsvindt. Bovendien is dit de enige scène, die de ware tirannieke aard van de koningin toont. Ik heb de scène uiteindelijk in een plastische vorm gezet. Beide spelers staan ver uit elkaar en kregen de opdracht de teksten woord voor woord in een microfoon te spreken zonder zich ook maar één moment in te leven. De traagheid van het spreken zorgt voor een hoge theatrale spanning. Het moment van de copulatie is vertaald in een steriele ziekenhuiscène. Het personeel van de koningin komt vlak voor dat moment op met witte lakens, slangen, touw en pvc-buizen. Ze slaan de onderdaan knock-out, binden hem vast op een tafel, gooien een doek over hem heen en brengen een slang aan onder de witte lakens. Het einde van de slang wordt onder de jurk van de koningin aangesloten. De hele scène ziet er nu uit als een gesprek op een 06-lijn, dat uitmondt in een absurde aflevering van chirurgenwerk. Maar belangrijker: de spelers hebben weer lol in de scène. De droge spreektoon van de spelers maakt de scène afstandelijk en dreigend. De ziekenhuiscène zorgt voor een plastische, dwangmatige sfeer. Bovendien is de kern van de scène bewaard gebleven: de koningin is zeer gevaarlijk en de copulatie – zij het hilarisch in scène gezet – vindt plaats onder dwang.”

### **2. Ruimtegebruik**

Richard: “Leedvermaak, Judith Herzberg. Scène: Swart, een echte rokkenjager, probeert de kuise Riet te versieren, die totaal niet is gecharmeerd van Swarts versierpoging. Zo stond het op papier. Maar mijn spelers wisten zich niet zo goed raad met deze scène. Ze kenden hun teksten wel, maar ze

speelden niet echt samen. Riet stond enorm geïrriteerd te spelen en Swart haalde allerlei Elvis-moves uit de kast, maar het werkte niet. Inhoudelijk klopte de scène wel, maar het theatrale was ver te zoeken. Nu was de ruimte in deze presentatie niet meer dan een vierkant vlak van licht. Uiteindelijk heb ik Riet in één van de voorste hoeken van het lichtvlak gezet, met haar rug naar het publiek. Swart stond in dezelfde hoek vlak voor haar. Kortom: Riet kon geen kant op en het publiek zat er bovenop. Bovendien kreeg Riet de instructie, dat ze niet uit het licht mocht gaan staan en Swart kreeg de opdracht, dat hij Riet uit het lichtvlak moest werken. De scène werkte als een trein, want ze konden elkaar nu absoluut niet meer negeren.”

### **3. Muziek**

Richard: “Bakeliet, een stuk van Gerard Jan Rijnders over de oppervlakkige Nouveau Riche in de jaren zeventig. Ik werkte met een studentenvereniging, die nauwelijks theaterervaring had. In één van de eerste scènes vertellen een aantal snobistische personages hoe bizar een moeder zoon relatie van een kennis in elkaar zit. De scène werkte eigenlijk pas goed, als ze dit in rap tempo vertelden, maar ze lieten telkens enorme stiltes vallen. Ik heb uiteindelijk een zeer snelle samba onder deze scène gezet, waardoor de spelers helemaal megingen met de muziek en steeds sneller op elkaar aansloten. De muziek bepaalde uiteindelijk het spreektempo en als er toch een stilte viel, was de muziek al druk genoeg, om het tempo vast te houden.”

### **4. Geluid**

Nienke: “Een scène waarin een meisje opkomt en de jongen als eerste zegt: “dus,

het is uit?" Waarna de scène erover gaat dat het uit is en het meisje vertelt waarom en de jongen het er niet mee eens is.

Openingsbeeld is: de jongen alleen op de vloer met een muziekje: "I Am telling you". In dit lied wordt door de zangeres vol overgave gezongen dat zij haar man niet zal laten gaan: " ik vertel je ik hou van jou, jij houdt van mij en ik ga gewoon niet weg en jij jij jij gaat van mij houden". De jongen zingt mee, laadt zijn zelfvertrouwen op om het meisje zo te gaan vertellen dat hij haar niet laat gaan. Bij de binnenkomst van het meisje valt de muziek weg. De bron waaruit de jongen zijn zelfvertrouwen haalde is weggevallen. Vervolgens maakt het meisje telkens geluid als de jongen wat wil zeggen. Bijvoorbeeld: een kuchje, een nies, een hoestbui, keel schrapen. Hierdoor wordt de jongen nog machtelozer in de situatie. Door middel van geluid en muziek en het weglaten hiervan, wordt de machtsverhouding tussen de personages extremer aangezet. Iets wat de spelers dus niet meer hoeven te spelen."

#### **5. Beweging**

Nienke: "Dezelfde tekst als hierboven. In de tekst geeft het meisje als reden om het uit te maken, dat ze elkaar niet goed kennen. Door de spelers elkaar te laten spiegelen in beweging wordt gesuggereerd dat ze elkaar juist ontzettend goed kennen en op elkaar ingespeeld zijn. Hierdoor denk je als publiek: "hier klopt iets niet". En is de situatie een stuk minder bepaald dan bij de scène hierboven. Misschien komt het tussen deze twee nog wel goed?"

#### **6. Mise-en-scène**

Nienke: Wederom dezelfde scène als hierboven. Dit keer staat de jongen helemaal

rechts vooraan op de vloer. Het meisje staat helemaal aan de andere kant, linksachter op de vloer. Ze komt tijdens de scène naar de jongen toe gelopen. Ze bepaalt zelf haar tempo maar moet aan het eind van de scène zo dicht mogelijk bij de jongen staan. De tekst geeft een steeds grotere verwijdering aan terwijl de beweging vertelt dat het meisje de jongen niet kwijt wil."

#### **7. Kostuum**

Nienke: "In een jongerenvoorstelling die ging over trots speelde een meisje mee, die maar niet echt tot spelen kwam. Het was een meisje dat voor haar leeftijd erg groot en stevig was, waardoor ze nogal opviel in de groep. Als je vijftien bent is opvallen nou niet bepaald wat je graag wilt natuurlijk. Zij compenseerde dit door altijd licht gebogen te lopen en heel erg zachtjes te praten alsof ze wilde zeggen: "ik ben er niet hoor". Uiteindelijk kreeg zij als kostuum een prachtige bloemetjesjurk aan met grote gekleurde bloemen erop. Tijdens de presentatie stond ze rechts vooraan bij het publiek en wees telkens opnieuw een andere bloem aan op haar jurk waarbij ze zei: "mooi hè?". Hierdoor stond ze heel rechtop om de jurk zo goed mogelijk te laten zien. Het was een heel sterke scène geworden die absoluut over trots ging en het meisje stond stralend te spelen."

#### **8. Beeld / Theatraliteit**

Nienke: "In een voorstelling die ik twee jaar geleden heb gemaakt, moest ik een heleboel laten gebeuren in een hele korte tijd. Door de bewerking die ik had gemaakt moest ik in het midden van het stuk de twee hoofdpersonages eindelijk echt bij elkaar laten komen. Er moest een soort seks in de scène zitten waarna de vrouw zwanger is, de man

## Theatermaken met jongeren *een handleiding*

schrikt, en ze uiteindelijk beiden heel gelukkig zijn met het kind. Bovendien moest na deze scène het stuk weer verder gaan op het moment dat de baby ondertussen 15 jaar oud is en dus een puberende dochter. Een hoop om te vertellen. Ik wilde dit niet allemaal vertellen maar het in een soort 'fast forward' standbeeld laten zien. Zoals je in een film soms door een liedje jaren laat verstrijken in een minuut. Uiteindelijk koos ik voor Maria Callas met een melodramatische aria waarin een enorme opbouw zat. Het eindigde met een enorme hoge uithaal. De muziek begon en de man en de vrouw draaiden zich in slowmotion om, het licht kleurde zuurstok roze en ze liepen in slowmotion naar elkaar toe. Bij elkaar beland volgde een hollywood-achtige kus, waarna de vrouw snel wegliep om een potje asperges te pakken. Ze aten samen een asperge waarbij ze ieder aan één kant begonnen en eindigden in een kus. De vrouw fluistert vervolgens iets in het oor van de man, hij schrikt, loopt weg, komt terug, raakt de buik van de vrouw liefdevol aan, ze lopen samen naar voren en gaan in een 'familie portret pose' staan. Op het moment van de grote uithaal van Callas vangt de vrouw een baby op die uit het grit valt en maakt daarmee het familieportret compleet. De baby draagt een gouden glitterluier, de vrouw loopt weg met de baby en de speelster die de puberdochter speelt, komt op in een gouden glitter topje met een breezer in haar hand. De hele scène duurde anderhalve minuut en alles werd verteld wat verteld moest worden om het verhaal te kunnen blijven volgen."

### **9. Speelstijl**

Richard: "Tijdens de repetities van De Kooi van Zippora werkten we aan een bewerking van het boek Het Vogeltje van Amsterdam

van Guus Kuijer. De personages in dat boek zaten allemaal in diepe misère, waar ze langzaam aan uitklommen. Door de heftigheid van de misère werden de gebeurtenissen in het boek bijzonder hilarisch. Maar mijn spelers konden zich nog moeilijk een voorstelling maken van die misère. Hierdoor kregen de scènes op de vloer een veel te hoog soapgehalte: het was allemaal net niet geloofwaardig. Bovendien zorgde de speelstijl niet voor voldoende hilariteit. Na een aantal repetities waarin we telkens vastliepen, heb ik de spelers de opdracht gegeven, om alle scènes voor de lol eens als een John Lanting-klucht te spelen. Zo konden we even loskomen van al het gemodder. De spelers stonden nu te overdrijven dat het een lust was en ze kregen zichtbaar plezier in het stuk. Maar belangrijker: de scènes kregen eindelijk de kracht en hilariteit waar het stuk om vroeg. Ze hoefden zich niet in te leven in de emotionele misère en als maker zag ik toen pas, dat dat ook niet nodig was: dat vertelde de tekst al. Uiteindelijk hebben we voor die speelstijl gekozen."

### **Fase drie: De afwerking.**

Je hebt nu veel vormgegeven materiaal. Het moment is aangekomen dat je definitief moet gaan bepalen wat je samen wilt vertellen en welke scènes je daarvoor gaat gebruiken. En vooral: in welke volgorde ga je dat zetten. Oftewel: hoe monteer je het aan elkaar? In welk tempo volgen de scènes elkaar op? Lopen scènes in elkaar over, of is het even donker tussen de scènes? Laat je elke scène over een andere scène buitelen of zet je scènes zelfs tegelijk in? Oftewel hoe bepaal je het ritme van de scènes?

Begin met een inhoudelijke montage. Welke scènes vertellen voor je idee de kern van het stuk? Aan de hand van deze scènes kun je het stuk opbouwen. Welke scène komt eerst, welke later? Alle andere scènes raken misschien hetzelfde thema, maar zijn in de montage wellicht inwisselbaar. Sterker nog: misschien zit er wel een scène tussen je materiaal, die je echt helemaal fantastisch vindt, maar die eigenlijk niet zo goed meer past in het thema. Het enige credo luidt dan: Kill Your Darlings. Oftewel: schrap je lievelingsscène. Dat is niet gemakkelijk en daarom misschien wel een belangrijke valkuil, die we moeten vermelden. Vaak zul je in deze situatie geneigd zijn om die scène hoe dan ook in de voorstelling te houden, omdat hij als scène erg goed is. Toch vertelt de scène niet wat je wilt vertellen. Iedere maker, ook de professionele, zal zich nog wel twee keer bedenken, voordat de scène ook echt geschrapt wordt. Misschien is hij inhoudelijk gemakkelijk aan te passen, zodat hij er toch in kan blijven. Maar als je merkt, dat die aanpassing niet werkt, mag je best een beetje hard zijn voor jezelf: schrappen!

Als dan alle scènes die overblijven inhoudelijk kloppen, ga je ze aan elkaar monteren. Dan is het nu een goed moment om weer eens terug te grijpen naar je premisse. Stel: je vertelt het verhaal van een mislukt huwelijk. Je hebt scènes over de wittebroodsweken, de eerste ontmoeting, het huwelijk, de ruzies en de scheiding. Maar wat was je premisse? Laten we voor het gemak eens twee premissen formuleren, die bij dit voorbeeld passen. Dan kunnen we zien welke gevolgen dit heeft voor je montage. De eerste premisse: het geloof in eeuwige trouw leidt tot ontgoocheling. De tweede premisse: onoprechtheid in de liefde leidt tot destructie.

Bij de eerste premisse is je standpunt, dat eeuwige trouw alleen maar teleurstellingen oplevert. Om het publiek deze teleurstelling of ontgoocheling te laten voelen, zullen zij net als de personages eerst het geloof in de liefde moeten kunnen voelen. Des te groter is de teleurstelling op het eind. In je montage begin je met de eerste ontmoeting, het huwelijk en de wittebroodsweken. Pas daarna komen de ruzies, die uiteindelijk zullen leiden tot de echtscheiding.

Bij je tweede premisse wil je het publiek laten inzien, dat een onoprechte liefde weinig kans van slagen heeft. Om die onoprechtheid als publiek te kunnen zien, zou de montage anders opgebouwd kunnen worden. Als je begint met de ruzies, gevolgd door de echtscheiding, dan heeft het publiek eerst de bittere bijsmaak van een huwelijk geproefd. Als daarna pas de eerste ontmoeting, gevolgd door het huwelijk worden getoond, dan zal het publiek veel wantrouwer naar deze liefde kijken en haar oprechtheid in twijfel trekken.



Ook kan het zo zijn, dat je de voorstelling laat eindigen met een open einde, omdat je vindt dat jouw premisse te stellig is. Maar belangrijk is zelf wel te weten waar je standpunt naar uit gaat. De premisse of het standpunt helpt je om je in ieder geval te verhouden tot het verhaal dat je met elkaar aan het vertellen bent.

Wanneer je de voorstelling inhoudelijk in een volgorde hebt gezet, kun je naar de meer technische kant van het monteren kijken. Monteren is naast inhoudelijk communiceren, ook componeren: de scènes zijn thema's uit een muziekwerk en moeten muzikaal naar een climax toewerken. Sommige delen van je voorstelling hebben verstillings nodig, andere juist enorm veel dynamiek en herrie. Wanneer veel drukke scènes elkaar in een ijtempo opvolgen zal het publiek zich net zo hyper voelen als de voorstelling zelf. Volgt daarna een aaneenschakeling van rustige scènes dan zal het publiek wellicht moeite hebben om de juiste concentratie op te brengen. Na één of meerdere drukke scènes heeft het publiek een rustpunt nodig om de scènes op zich in te laten werken. Vind dus een goede balans. Blijf de voorstelling als een geheel bekijken, die een onvermijdelijke stuwings nodig heeft naar een climax.

Het lijkt misschien lastig om aan de ene kant een inhoudelijke opbouw te maken van je voorstelling en aan de andere kant een muzikale, dynamische opbouw. En dat is het misschien ook wel. Al zul je ontdekken, dat het ook vaak gebeurt dat beide ontwikkelingslijnen al voor een groot gedeelte overeenkomen.

Een ander probleem kan zijn, dat je sommige scènes praktisch niet achter elkaar kunt zetten. Bijvoorbeeld omdat je spelers zich tussen twee scènes moeten omkleden of omdat er een enorme decorwissel plaats moet vinden.

Een truc bij het bedenken van een montage is het maken van een "scènepuzzel". Je schrijft iedere scène op een apart kaartje. Je schrijft erbij welke spelers in de scène zitten, hoe lang de scène ongeveer duurt en eventueel welke muziek je in deze scène gebruikt. Ieder scènekaartje geef je een kleur, die correspondeert met de sfeer of het onderwerp van die scène. Je kunt voor kernscènes zelfs dikker papier gebruiken. En dan ga je alle scènes in een bepaalde volgorde leggen als een puzzel. Tijdens het puzzelen, kun je al rekening houden met de praktische kant, als het omkleden van spelers en het wisselen van decor. Als een puzzel klaar is, probeer je deze montage in je hoofd visueel en auditief af te draaien. Je kunt zo verschillende puzzels maken en de beste montage kiezen.

Als deze fase van het monteren geslaagd is, ga je het op de vloer uitproberen. Blijf scherp kijken naar wat je wilt vertellen. Het is belangrijk tijd in te ruimen om de voorstelling een aantal keer door te lopen. Je spelers hebben namelijk behoefte om grip te krijgen op het verloop van de gehele voorstelling. Ze zijn vaak al wel thuis in de scènes die gemaakt zijn, maar het is toch een heel andere ervaring al die scènes achter elkaar te spelen. Bovendien moeten zij wennen aan nieuwe op- en afgangen, veranderingen in mise-en-scène, maar bovenal moeten zij grip krijgen op de spanningsboog van het stuk.

Schrik niet als de eerste doorloop speltechnisch niet meteen lukt. De speler is vaak nog bezig met het onder de knie krijgen van de volgorde, het verzorgen van rekwisieten of het plaatsen van decor. In de tweede fase heb je als het goed is al het vertrouwen gekregen dat de spelers de scène spelmatig beheersen. Beperk je feedback in deze eerste doorlopen dan ook vooral tot de praktische kant en zoek oplossingen met je speler om deze zo soepel mogelijk te laten verlopen. Wanneer de speler de praktische kanten onder de knie heeft, komt hij of zij pas toe aan het maken van een spelmatige spanningsboog. En dan kun je weer feedback geven op spel.

Sommige regisseurs vinden het prettig ruim voor de première al met doorlopen te beginnen. Dat geeft je spelers ook de rust en de ruimte alles soepel onder de knie te krijgen. Een valkuil hier kan wel zijn, dat je de voorstelling dood speelt. Je spelers lopen nu tegen een andere beperking aan: ze gaan afspraken van eerdere repetities herhalen, maar het sprankelende is er vanaf. In dat opzicht is er iets voor te zeggen om niet al te vroeg met het doorlopen te beginnen. Een goede impuls om het stuk levendig te houden, is om je spelers de opdracht te geven, dat ze iedere doorloop elkaar mogen verrassen, door net even iets anders te doen. Je kunt ze ook een geheime opdracht meegeven. Zo houden ze elkaar scherp en hebben ze lol in het spelen.

Andere regisseurs blijven tot op het laatste moment scènes veranderen. Soms zelfs hele volgordes. Op zich is dat niet ongebruikelijk, maar het veroorzaakt vaak veel onzekerheid bij je spelers. Ze moeten zo steeds weer opnieuw zoeken naar het verloop van de

voorstelling. Een voordeel van deze werkwijze kan zijn, dat je spelers inhoudelijk blijven doordenken.

De ene manier is niet beter of slechter dan de andere. Je zult je eigen voorkeur ontwikkelen, die misschien wel per voorstelling kan verschillen.



### Literatuurlijst

*Tips om verder te lezen.*

#### Literatuur over theatermaken

**Dramatiseren** – van idee tot voorstelling.  
Roel Twijnstra, Peter van den Hurk en Bas  
Verspaget.  
IT&FB Theorie & Praktijk – serie. 2001.  
ISBN: 90 6403 185 1

**Verder mag alles** – een handboek voor  
ensemble-improvisatie.  
Yolande Bertsch & Flip Filz.  
IT&FB Theorie & Praktijk – serie. 2003.  
ISBN: 90 6403 634 9

**Toneelspelen in de tegenwoordige tijd**  
– een veldboek voor het vertellend toneel.  
Paul Binnerts.  
IT&FB Theorie & Praktijk – serie. 2002.  
ISBN: 90 6403 614 4

**Regie in het theater** – De regisseur in het  
Nederlandse theater van de 20e eeuw.  
Karel Hupperetz.  
Uitgeverij Passage.  
ISBN: 90 54552 109 0 / NUR 675

#### Literatuur over acteren en spel- en improvisatieopdrachten

**De afstand tot de maan** – amateurspelers  
en de basisvaardigheden van het acteren.  
Annette de Vries.  
Uitgever: Nederlandse Vereniging voor  
Amateurtheater.  
ISBN: 90-72386-04-3

**Theater vanuit het niets** – alles over  
improvisatietheater.  
André Besseling.  
IT&FB Theorie & Praktijk – serie. 2002.  
ISBN: 90 6403 4951

**Impro** – improvisatie en theater.  
Keith Johnstone.  
International Theatre & Film Books. 1990.  
ISBN: 90 6403 206 8

**Speloefeningen.**  
Bart Dieho, Martin van Ginkel, Emile Schra.  
International Theatre & Film Books. 1993.  
ISBN: 90 6403 170 3

HOME DE KUNST