

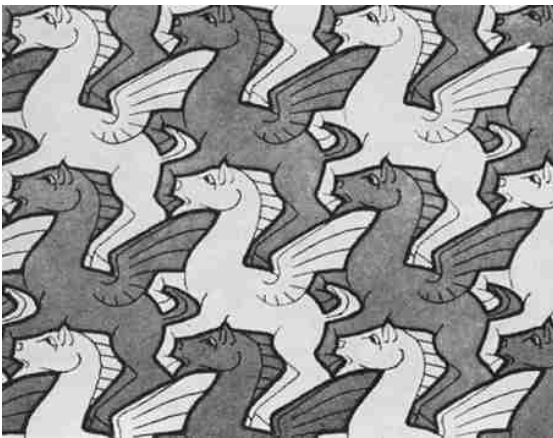


## Vormgevingsprincipes

### **Dynamoritm**

Deze term komt uit de mimetechniek. Het betekent dat je gaat nadenken over het ritme van de scène, beweging of dans. Je werkt met herhalen, versnellen, vertragen (slow-motion) of stops.

### **Herhalen**



*Escher*

Je kunt herhalen in tekst, in beweging en in de keuze van je decor. Je pakt bijvoorbeeld niet één stoel, maar zet wel dertig stoelen op het toneel. Je laat een scène niet één keer spelen, maar een paar keer. Bijvoorbeeld met dezelfde tekst vanuit een andere emotie. Of je kiest één muziekstuk dat je door de hele voorstelling verwerkt. In een bewegingsstuk of dans geeft een herhaling nadruk en daarmee herkenning voor de toeschouwer.

### **Versnellen**

Versnellen geeft een fijne slapstickachtige sfeer en genereert altijd energie.

### **Vertragen**

Bewegingen uitvoeren in slow-motion geeft een goed theateraal effect. Leerlingen kunnen vaak acties afraffelen. Door ze het in slow-motion te laten uitvoeren, ontstaat er precisie en aandacht.

### **Stops of contrasteren**

Een scène stopzetten, door een knip in de vingers of een klap in de handen, geeft de mogelijkheid van een terzijde. Een terzijde is een moment in de voorstelling waarin het publiek rechtstreeks wordt aangesproken. Er wordt commentaar gegeven op wat er gebeurt. De spelers uit de scène horen dit zogenaamd niet. Je kunt het ook gebruiken om te laten horen wat een speler op dat moment voelt of vindt. Berthold Brecht, schrijver en regisseur uit de vorige eeuw, gebruikte dit principe vaak en kon zo (regelmatig politiek) commentaar geven op scènes en personages. Zoek ook altijd contrasten tussen de personages, in status, in beweging en emotie. Daarmee creëer je meteen een duidelijk ritmeverschil.

## **Uitvergrooten of Opblazen**



*Claes Oldenburg*

Leerlingen zijn het niet gewend om voor een publiek te spelen. Ze houden hun gebaren en het volume van hun stem klein. Je vraagt ze om hun spel uit te vergroten, groter te maken dan ze gewend zijn. Je wilt immers dat iedereen het kan zien en horen. Dit in tegenstelling tot 'echte acteurs', die hebben de neiging om te groot te spelen. Dit heet 'over the top', overacting, of schmieren. Men wordt juist gevraagd klein te spelen en oprecht te blijven.

## **Abstraheren**



*René Magritte*

Als je nadenkt over een decor, helpt het om na te denken over welke ruimte je nodig hebt. Wordt er veel bewogen, kies dan voor een lege ruimte. Welke decorstukken heb je echt nodig om je verhaal te ondersteunen? Dat is werkelijk het plezier van theatermaken, de zoektocht naar de juiste vorm. Probeer voorbij het realistische te denken.

In deze afbeelding zie je dat René Magritte gebruikt maakt van de herhaling maar de regendruppels ook verandert in mannen met bolhoed. Hij abstrahert de regendruppels. Speelt je verhaal zich af in een bos, denk dan na over de bomen. Hoeveel heb je er nodig om de suggestie van een bos te maken? Wellicht is een mooie boomstronk voldoende. Heb je deze niet tot je beschikking, denk dan verder. Zou een groepje omgekeerde bezemstelen het bos kunnen zijn? Je verhaal speelt zich af op een schoolplein, wat is dan het meest kenmerkende voor dat plein? De stoeptegels? Het klimrek? Of juist de zandbak? Misschien heb je niets van dat alles nodig maar is de bel die je laat horen voldoende om de sfeer van het schoolplein te

vangen. Een voorstelling over afscheid kan je wellicht versterken door kraanvogels te vouwen en die op verschillende hoogtes aan het plafond te hangen.

### Spiegelen



*Freeke Klerekoper*

In het theater kan je letterlijk spiegelen. Het nadoen van elkaars bewegingen als ware er een spiegel tussen de spelers. Je kunt twee scènes simultaan laten spelen. Door ze naast elkaar te zetten, krijgen ze samen een nieuwe betekenis.

### Inpakken



*Cristo*

Je kunt spelen met zichtbaarheid: wat zie of hoor je wel en wat niet? Teksten achter een gordijn laten horen, terwijl je de spelers niet ziet werkt spannend. Zo kun je kiezen om een doek op te hangen, waardoor je alleen de voeten en onderbenen van de spelers ziet. Met de voeten vertel je het verhaal. Dit werkt intrigerend. Als het publiek niet alles meteen ziet en hoort, wordt het uitermate nieuwsgierig.

## Uitrekken



*Chiacometti*

Je kunt uitrekken of verdichten in tijd. Ga je voor de werkelijke tijd of laat je scènes langer duren? Of juist in een flits voorbij gaan?

## Omkeren



*Marcel Duchamp*

Iets is niet wat het is. Spelen met verwachtingspatronen. Je publiek op het verkeerde been zetten. Misschien begin je met de laatste scène, het einde van je verhaal, en vertel je dan terug. Of laat je de voorstelling al beginnen bij binnenkomst van het publiek, bijvoorbeeld op het schoolplein. Of blinddoek je het publiek, waardoor ze alleen kunnen luisteren.

## Kapot maken



*Ai Weiwei*

Kapot maken is niet het eerste waar we aan denken als we een constructieve voorstelling maken. Toch kan het inspireren dit principe even langs te laten komen. Het gooien van een taartje kan al een voorbeeld zijn. Zorg er wel voor dat als je kiest om iets kapot te laten gaan, je elke voorstelling een nieuw exemplaar hebt.