**CKV Verwerkingsopdracht 4 VWO – Periode 2**

Over de voorstelling ‘Wat heb je nou aan kunst?’

🡪 1.Geef antwoord op de vragen aan de hand van het theater analyse model. (Er staat ook uitleg bij, daarom lijkt het heel veel).

🡪 2. Schrijf een recensie over de voorstelling (aan de hand van het theater analyse model) en verwerk deze recensie **theatraal** in een VLOG.

🡪 3. Je recensie is dus in VLOG vorm.

**Recensie tips:** Raadpleeg internet en je Nederlands coach 😊

**Vlog en montage tips:**

https://www.youtube.com/watch?v=6NRW4xuqJxg https://www.youtube.com/watch?v=qOCpi7UCFWY https://www.youtube.com/watch?v=OunQjClOGnc

****

**THEATER analyseschema**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | **Voorstelling, betekenis, boodschap**  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |
|  |  |  |
| **Voorstelling** | **A Waar gaat het theaterstuk over?** | **A** |
| *onderwerp, thema, titel* | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |
| *ontwikkeling* | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |
| *sfeer, spanning* | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |
| Boodschap | B Wat heeft de theatermaker daarover te vertellen? | **B** |
| *basismateriaal* | Waar zijn de theatermakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?), een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |
| *interpretatie* | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de theatermakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |
| Abstrahering | C In hoeverre suggereert het theaterstuk de werkelijkheid? | **C** |
| *manier van spelen* | Wordt er natuurlijk of gestileerd gespeeld? | **c1** |
| *soort verhaal* | Zijn de situaties en gebeurtenissen opgenomen in een lopend verhaal?  Zo nee, hoe dan wel?  Zijn de situaties en gebeurtenissen tragisch, komisch, absurd? | **c2** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VORM** | **Het waarneembare** |  |
| Middelen | **D Waarmee is de drama-voorstelling gemaakt?** | **D** |
| *acteurs* | Houding, beweging, gebaar  Mimiek  Stemgebruik  Kostuum, grime, kapsel | **d1** |
| *spel* | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |
| *verhaalelementen* | Personages  Bedrijven, scènes  Teksten, beelden  Ontwikkeling, verloop  Fragmenten, uitstapjes | **d3** |
| *toneelbeeld, ruimte* | Locatie, speelruimte, speelvlak, plaats van het publiek  Decor, rekwisieten, licht  Geluid, muziek, film en videomateriaal  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs | **d4** |
| Samenhang | **E Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |
| *(regie)concept* | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en andere vormgevers. | **e1** |
| *vormgeving* | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: acteur, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziekontwerper. | **e2** |
| *enscenering* | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. | **e3** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **F Met welk doel wordt de dramavoorstelling gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | **F** |
|  |  |  |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DRAMA**  toelichting bij het analyseschema |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Voorstelling** | **Waar gaat het theaterstuk over?** | **A** |

Drama, toneel, theater: dit zijn drie begrippen voor dezelfde kunstvorm. De kern bij drama is het uitspelen van een verhaal door spelers (acteurs) voor een publiek. De acteurs spelen daarbij een rol. Veelal gebeurt dit op een toneel, in een theater. Maar dat hoeft niet altijd: straattheater wordt op straat vertoond en voor locatietheater wordt een bijzondere plek gekozen om de voorstelling te spelen. Het verschil met film is dat het publiek daarbij niet lijfelijk aanwezig is als de spelers het verhaal uitspelen, en dat zij op het witte doek zien wat de lens van een camera heeft opgenomen. Iets soortgelijks is er aan de hand bij televisiedrama. Bij dans is er niet altijd sprake van een verhaal en van het spelen van rollen. Als dat wel zo is vormt dat niet – zoals bij drama– de kern van de voorstelling.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **onderwerp, thema, titel** | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |

Vaak is er een doorlopend *verhaal* in een toneelvoorstelling, en zien we een of meer personen die een ontwikkeling doormaken. Maar het kan ook zijn dat de voorstelling is gemaakt rond een bepaald *onderwerp* of *thema* zonder doorlopend verhaal of met allerlei verschillende stukjes verhaal. Of dat bij het kijken een *emotie* of sfeer veel belangrijker is dan het verhaal. Vrijwel elke voorstelling heeft een *titel*, en soms ook een ondertitel, waarmee de makers zelf aangeven waar de theatervoorstelling over gaat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ontwikkeling** | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |

Ook als er geen doorlopend verhaal is, dan spelen zich altijd *situaties* en *gebeurtenissen* af. Het kan zijn dat die allemaal op verschillende *plaatsen* te zien zijn en op verschillende *momenten*, of dat de hele voorstelling zich afspeelt in die ene kamer op die ene avond. Dat kan in een ver verleden zijn of in het heden. Of in een tijdperk dat niet duidelijk te bepalen is. De personen die in het verhaal meespelen noemen we *personages* of rollen. Afhankelijk van het verhaal gebeurt er van alles met die personages: ze maken het nodige mee en ze zorgen zelf ook dat ze hun stempel drukken op het verhaal. Zowel de personages als de loop van de gebeurtenissen maken een ontwikkeling door. De personages hebben *motieven* om het een wel te doen en het ander niet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| sfeer, spanning | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |

Elke voorstelling probeert een bepaald effect op het publiek te bereiken: het publiek leeft mee, is het ene moment ademloos en moet op een ander moment lachen. Welk effect de theatermakers bereiken, wordt voor een deel bepaald door de *sfeer* van de voorstelling of door de afwisseling in sferen. Een wervelende show heeft andere sferen dan een romantisch liefdesdrama of een oorlogsstuk.

Vaak wekken in een voorstelling de situaties en gebeurtenissen een *spanning* op. De personages raken in *conflict*, met zichzelf of met hun omgeving. Die spanning kan leiden tot een *hoogtepunt* en daarna een *ontknoping*. We noemen dat de verhaallijn of ontwikkelingslijn of handelingsverloop van de voorstelling. Vaak is zo’n handelingsverloop opgebouwd uit allerlei kleinere spanningsbogen. Spanning en conflict hoeven niet altijd ‘tragisch’ te zijn: ze kunnen bijvoorbeeld ook humoristisch werken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boodschap | Wat heeft de theatermaker met de dramavoorstelling te vertellen? | **B** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| basismateriaal | Waar zijn de theatermakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?), een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |

Bij veel toneelvoorstellingen wordt uitgegaan van een *tekst* die een *toneelschrijver* heeft geschreven. Dat kan een tekst zijn die stamt uit een heel andere tijd en cultuur. In dat geval moet de toneeltekst van toen nieuw leven worden ingeblazen en als het ware herschapen worden. Het kan een tekst zijn die speciaal voor deze voorstelling is geschreven, bijvoorbeeld als resultaat van *improvisaties* van de acteurs rond een bepaald onderwerp of thema. Theatermakers kunnen zich ook laten inspireren door een bepaalde locatie (locatietheater), door beelden, verhalen of ervaringen die hen fascineren.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| interpretatie | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de theatermakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |

Een regisseur die vandaag de dag een Griekse tragedie uit de vijfde eeuw voor Christus ten tonele voert, kan dat bijvoorbeeld doen vanuit de opvatting dat de thematiek van het stuk (weer) actueel is en de tekst zodanig interpreteren dat een eigentijds of tijdloos verhaal ontstaat. De *opvatting* of *interpretatie* van theatermakers hebben vaak te maken met enerzijds hun eigen fascinatie voor het onderwerp of toneelstuk en anderzijds het effect dat ze teweeg willen brengen bij het publiek. Soms blijkt hun opvatting of interpretatie glashelder uit de voorstelling zelf. Soms kunnen we die leren kennen uit het programmaboekje of bijvoorbeeld uit interviews of voorbeschouwingen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abstrahering | In hoeverre suggereert het theaterstuk de werkelijkheid? | **C** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| manier van spelen | Wordt er natuurlijk of gestileerd gespeeld? | **c1** |

De toneelgeschiedenis kent vele tradities in manieren van spelen: *speelstijlen*. Als het toneelspel ‘net echt’ overkomt noemen we dat wel *naturalistisch*. Een aantal speelstijlen zijn *gestileerd*, bijvoorbeeld met gebaren en bewegingen die veel groter of hoekiger of vloeiender zijn dan natuurlijk gedrag. Ook de mimiek en het stemgebruik kunnen eigen kenmerken vertonen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| soort verhaal | Zijn de situaties en gebeurtenissen opgenomen in een lopend verhaal?  Zo nee, hoe dan wel?  Zijn de situaties en gebeurtenissen tragisch, komisch, absurd? | **c2** |

Naast een verhaal dat we van begin tot eind kunnen volgen, kunnen we in een voorstelling allerlei andere manieren tegenkomen waarop de situaties en gebeurtenissen gepresenteerd worden. Het verhaal kan bijvoorbeeld niet *chronologisch verteld* worden, of kan onderbroken worden door liederen, dansen of bijvoorbeeld filmfragmenten. Verschillende *verhaalfragmenten* kunnen als een soort montage aaneengeregen zijn, of misschien is er wel een verteller die een soort rode draad aangeeft.

Een *tragisch* verhaal loopt vaak noodlottig af, terwijl een *komisch* verhaal vaak een verrassende clou aan het eind heeft. Bij een *absurdistisch* verhaal wordt de werkelijkheid op zijn kop gezet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | **Waarmee is de drama-voorstelling gemaakt?** | **D** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| acteurs | Houding, beweging, gebaar  Mimiek  Stemgebruik  Kostuum, grime, kapsel | **d1** |

De acteurs spelen een personage. Zoals een muzikant een instrument in handen heeft, waarmee hij muziek

maakt, zo heeft de acteur z’n lichaam en stem als instrument. Met de *houding* van het lichaam kun je van alles uitdrukken, bijvoorbeeld bij koude of angst is de houding meestal ineengekrompen en bij blijdschap open.

Een angstig persoon heeft een andere houding dan een blij mens**.**

De acteur gebruikt ook *beweging* in het spel. Het gaat om bewegingen die uitdrukking geven aan en rol en situatie. Het gaat het niet alleen om lopen, maar om alle activiteiten om van houding of plaats te veranderen. Zo is het omkijken al een vorm van beweging. Als koude wordt verbeeld, zal de acteur stroef en weinig bewegen om aan te geven dat z’n spieren verstijfd zijn. Daarnaast kan beweging in de voorstelling ook een zelfstandige functie hebben. Het gaat dan niet om uitdrukking te geven aan een rol of situatie, maar om een bepaalde rol of dynamiek op te roepen.

Het gebruik van *gebaren* is een vorm van bewegen waarbij het gaat om het afzonderlijk bewegen van lichaamsdelen. Soms volgen de bewegingspatronen een vaste choreografie.

De *mimiek* is de uitdrukking op het gezicht. Als een acteur iemand speelt die langzaam wakker wordt, kan dat heel nadrukkelijk in de uitdrukkingen op het gezicht duidelijk worden gemaakt. Dan is er sprake van expressieve mimiek.

De *stem* kan op allerlei manieren worden gebruikt. Je kunt verschillende vormen van expressie aan de stem

geven en je kunt op allerlei manieren spreken (dialect, beschaafd, etc)

Met het *kostuum* dat de acteur aanheeft, de *grime* die hij op z’n gezicht heeft en zijn kapsel (bijvoorbeeld een pruik) kan een karakterisering gegeven worden van het personage. Ook kan er een *tijd* mee aangegeven worden, bijvoorbeeld anno nu of juist de Romeinse tijd. Ook kun je de *plaats* ermee aangeven waar je bent, bijvoorbeeld in een station of huiskamer of een ander land.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| spel | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |

In drama ga je uit van levende mensen, dus heb je te maken met karaktertrekken, motieven emoties, handelingen, acties, interacties etc. Bij dramatisch spel wordt over het algemeen een ontwikkeling getoond in

het spel van de personages. Een personage krijgt vorm door middel van *karaktertrekken*. Hiermee wordt ook de geaardheid aangegeven van een personage. Zo is een karakter lief, geniepig, gehaaid, hard, zacht, opgewekt, neerslachtig, etc.

Een personage handelt niet zomaar, maar vanuit *motieven* ofwel beweegredenen. Het ‘echte’ motief om bij

iemand te schuilen tegen de regen, kan zijn contact te willen leggen met die persoon.

*Emoties* zijn de gevoelens, ook wel gemoedstoestand genoemd, die uitgebeeld worden (blij, verrast, verdrietig etc.). De *handelingen* zijn de activiteiten van een persoon die een verandering teweegbrengen in de gegeven situatie. Dit kan zowel uiterlijk (dat wat men op het toneel doet, de activiteit) als innerlijk zijn (de

beweegreden, het motief). *Acties* zijn de zichtbare handelingen. *Interacties* zijn de wisselwerkingen; een actie heeft namelijk een reactie bij de ander tot gevolg die op z’n beurt weer een reactie tot gevolg heeft.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| verhaalelementen | Personages  Bedrijven, scènes  Teksten, beelden  Ontwikkeling, verloop  Fragmenten, uitstapjes | **d3** |

De *personages* zijn de handelende personen in een voorstelling, zij maken een ontwikkeling door in het verhaal. Ze hebben een belangrijke functie in de opbouw van de betekenis van de voorstelling. De personages maken een duidelijke en herkenbare *ontwikkeling* door of maken juist allerlei sprongen.

De personages komen in allerlei situaties en gebeurtenissen; ze triomferen of gaan ten onder.

Ze vertegenwoordigen een bepaald standpunt en geven dat impliciet of expliciet door.

De voorstelling is vaak gestructureerd in *bedrijven*. Dit zijn afgesloten delen in een toneelstuk.

De *scène* is een kleine eenheid binnen een voorstelling. Bij een wisseling van personages, tijd, ruimte begint een nieuwe scène.

Het verhaal ontwikkelt zich op een bepaalde manier (handelingsverloop). Dit kan via de personages, *teksten* en *beelden* met een vloeiende *verhaallijn* gebeuren waarbij alle situaties en gebeurtenissen na elkaar verteld worden en logisch uit elkaar voortvloeien. De spanning wordt langzaam opgevoerd tot een climax, waarna het verhaal afgerond wordt. Er kunnen echter ook bewust meerdere verhaallijnen naast elkaar staan waarbij ook *uitstapjes* worden gemaakt. Ineens wordt dan het verhaal onderbroken met een heel andere verhaallijn of wordt er commentaar gegeven op wat er zojuist gebeurde. Er is dan niet echt een vloeiend geheel. Uit allerlei *fragmenten* moet de toeschouwer dan de samenhang zoeken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| toneelbeeld, ruimte | Locatie, speelruimte, speelvlak, plaats van het publiek  Decor, rekwisieten, licht  Geluid, muziek, film- en videomateriaal  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs | **d4** |

De *locatie* is de plaats waar gespeeld wordt. Dit kan een toneelpodium zijn, maar ook een tuinderskas of zolder.

De *speelruimte* is dan de feitelijke ruimte waar gespeeld wordt. Deze kan heel breed en hoog zijn, maar ook klein en laag. Binnen de speelruimte is het speelvlak het feitelijke vlak waarop gespeeld wordt. De *plaats van het publiek* is in een toneelzaal voor het podium. Maar er zijn ook andere mogelijkheden; zo kan het publiek

helemaal rondom het speelvlak zitten of er schuin boven. Benamingen van verschillende vormen zijn: lijsttoneel (schouwburg), vlakke vloertoneel , en ronde, black box/zwarte doos, wagenspel, straattheater, locatietheater.

Met het *decor* kunnen de ruimte en eventueel de atmosfeer vormgegeven worden. Het decor bestaat dan uit het achterdoek en alle materialen en/of voorwerpen die daarbij gebruikt worden.   
De *rekwisieten* is een andere naam voor de voorwerpen die door de spelers op het toneel worden gebruikt zoals een boek, glas of wapen. Hiermee kunnen innerlijke handelingen goed duidelijk worden gemaakt en daarmee ook het karakter van het personage. Met *licht* kan een sfeer worden opgeroepen en veranderingen daarbinnen. Het licht kan natuurlijk zijn of kunstmatig door middel van spots. De spots zijn al dan niet zichtbaar opgesteld.

*Muziek* kan sfeerondersteunend werken, maar ook als contrast. Bijvoorbeeld een melodieuze muziek bij angstige beelden. *Geluiden* geven ook duidelijke tekens: een onweer dat losbarst of zeemeeuwen. Video en filmmateriaal wordt steeds vaker ingezet als onderdeel van modern theater.

Het toneelbeeld wordt ook bepaald door de *indeling van het speelvlak*. Het toneel kan helemaal leeg zijn of juist erg vol. Er kunnen stoelen op een rij in het midden staan of aan een lange tafel voor op het podium. Een deur kan opzij zijn of juist achter. De indeling van het speelvlak heeft ook consequenties voor hoe de acteurs zich *verplaatsen*. Acteurs kunnen tijdens en door hun spel de indeling veranderen, bijvoorbeeld een huiskamer kan na een ruzie een doolhof zijn geworden als gevolg van rondslingerende decorelementen. Met het gebruik van het speelvlak kun je dus wat vertellen. De manier waarop de spelers het speelvlak opkomen en afgaan, zich opstellen en zich verplaatsen, noemen we de mise-en-scène. De plaats van opkomst is erg bepalend. Als een koning de trap afdaalt, drukt dat iets anders uit dan wanneer hij van links komt aanlopen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Samenhang | **Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (regie)concept | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en andere vormgevers. | **e1** |

De regisseur en andere theatermakers kunnen de middelen (acteurs, spel, toneelbeeld/ruimte en opbouw/structuur) gebruiken om een voorstelling te maken. Als de regisseur vooraf bepaalt wat hij wil vertellen, kan hij ook de keuze van de middelen van daaruit bepalen. Zijn ideeën en uitgangspunten worden ook wel het *regieconcept* genoemd.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| vormgeving | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: acteur, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziekontwerper. | **e2** |

Het regieconcept is bepalend voor de *vormgeving* en enscenering van de voorstelling. Op basis van het regieconcept kunnen alle middelen ingezet worden door de acteurs, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid-, muziekontwerper.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| enscenering | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. | **e3** |

De *enscenering* is de wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. Dit kan bijvoorbeeld heel strak of juist heel los zijn.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |