

MODULE 6

Het productieproces van een musical

Overzicht inhoud :

A. Het productieproces van een musical

B. Sessie 1: Instrumentenleer

- Stem
- Lichaam

C. Sessie 2: Waarachtig spel

D. Sessie 3: Status

A. Het productieproces van een musical

Theater is geen exacte wetenschap. Er zijn ook geen voorgeschreven regels van 'zo moet een productieproces verlopen'. Wel zijn er een aantal constanten die weerkeren omdat ze hun waarde bewezen hebben en zelfs de meest eigenzinnige theatermaker over de streep halen.

Toneelstukken berusten ofwel op improvisatie ofwel worden ze vooraf geschreven door een toneelauteur, ook wel dramaturg genaamd.

Improvisatiestukken ontstaan op de werkvloer tijdens de repetities. De redactie (het opschrijven ervan) gebeurt meestal door de regisseur. Toneelstukken die geschreven worden, ontstaan meestal doordat een toneelschrijver een opdracht krijgt. De tekst ligt klaar bij de eerste lezing maar het is 'levende' tekst, m.a.w. hij verandert nog doorheen het repetitieproces.

Alvorens de eerste lezing plaatsheeft, waarbij de acteurs voor het eerst kennismaken met de tekst, hun rol lezen en de regisseur zijn concept uiteenzet, is die regisseur al (meestal) maanden/jaren bezig om dit concept uit te denken. Het concept is het totaalbeeld dat ontwikkeld wordt van hoe de voorstelling er uiteindelijk moet uitzien.

Daarvoor praten de regisseur en schrijver regelmatig over de tekst tot ze beiden tevreden zijn over wat hoe verteld wordt. Daarnaast zit de regisseur samen met de kostuumontwerper en decorontwerper om het visuele beeld consequent uit te werken. Soms is dit een en dezelfde persoon en wordt de term scenograaf gehanteerd. Soms komt er nog een andere artistiek-technisch medewerker aan te pas: de accessoirist of rekwisiteur zorgt voor alle kleine spullen, voorwerpen, attributen, accessoires dus of rekwisieten die nodig zijn voor de voorstelling. Ook deze spullen kunnen verzorgd worden door de scenograaf.

Vaak wordt de scenograaf gevraagd om het decor in maquettevorm uit te werken. Op die manier kan de lichtontwerper vrij snel zien welk lichtontwerp hij of zij hierbij kan bedenken.

Wat het klankdecor betreft, zijn er verschillende mogelijkheden: soms wordt er niks voorzien door de regisseur en wil hij de kracht van de stilte laten werken. Soms wordt er een klankband gemaakt met enkel bruitage of klanken (sfeermatige of realistische zoals een stoomboot, een tikkende klok,...). Soms wordt er wel degelijk muziek gecomponeerd door een componist die vooraf opgenomen wordt of live uitgevoerd tijdens de voorstelling.

De regisseur is de artistieke eindverantwoordelijke. Hij is de man of vrouw die wordt afgerekend op het al dan niet welslagen van een productie. Hij wordt bijgestaan door de productie leider die de praktische eindverantwoordelijkheid draagt. Hij beheert de budgetten van een productie, legt contacten met de toeleveringspersonen- en/of -bedrijven wat betreft decor, kostuums, accessoires, licht en klank, muziek, projecties...

Het eigenlijke repetitieproces van een teksttheatervoorstelling of musical begint dus met de eerste lezing. Bij een musical luistert men ook naar de gecomponeerde muziek. Bij de eerste lezing is vaak een dramaturg aanwezig. Hij is de man of vrouw die als een soort geweten van de regisseur optreedt. Als de regisseur zijn concept uiteenzet, luistert hij of zij aandachtig en waakt hij of zij erover of het concept gevolgd wordt doorheen het repetitieproces. Ontstaan er wijzigingen dan meldt hij die aan de regisseur, die zo gedwongen wordt om zijn (hernieuwde) keuze(s) te motiveren. Dit kan gaan over de interpretatie van een personage, het omwisselen van scènes, de moeilijkheidsgraad voor de doelgroep (vooral bij kindertheater),...

Naast deze persoon, de productiedramaturg, heeft een vast theatergezelschap vaak ook een bureaudramaturg. Hij of zij bepaalt mee het repertoire van het gezelschap, welke stukken men gaat spelen en waarom. Hij of zij kent de theatergeschiedenis, leest heel veel over theater (artikels, naslagwerken en recensies) en uiteraard ook toneelstukken.

Hij of zij is de theaterwetenschapper van het gezelschap. De functies van productie- en bureaudramaturg kunnen door dezelfde persoon uitgeoefend worden.

Na de eerste lezing begint het repetitieproces echt en probeert de regisseur de verschillende facetten (spel, visueel en akoestisch beeld) tot een consequent geheel te smeden. Bij een musical repeteert men op drie vlakken tegelijk: spel, zang en dans.

Wanneer de regisseur met de acteurs het hele toneelstuk 'in mekaar gezet heeft', alle scènes zijn al eens ontgonnen en gerepeteerd, plan hij een eerste doorloop, waarbij het hele stuk voor het eerst na elkaar gespeeld wordt. Daarna worden opnieuw scènes onder de loep genomen die nog niet goed waren. Zo wordt er afgewisseld tussen repetities en doorlopen.

Naar het einde van het repetitieproces komen decor, kostuums, licht, klank en muziek erbij.

Als alles klaar is, doet men een generale repetitie, de laatste repetitie voor de première, de eerste echte voorstelling. Vaak zit er al publiek in de zaal bij de generale (repetitie) om te peilen wat het publiek ervan vindt (op welke momenten ze lachen bijvoorbeeld,...).

Een namiddagvoorstelling noemt men een matinee en de allerlaatste voorstelling van een productie heet de dernière.

B. Sessie 1 – Instrumentenleer

Inleiding:

Het is de bedoeling om in vijf spelsessies de leerlingen te laten proeven van expressie en toneel in een doe-vorm, zonder al te veel theorie.

Een muzikant heeft zijn instrument. Een toneelspeler heeft er niet één maar twee. Welke?

STEM en LICHAAM.

Die twee instrumenten gebruikt hij in functie van een derde essentieel element van het toneelspel: SAMENSPEL.

Tijdens deze eerste sessie worden de twee instrumenten onderzocht.

In de overige vier sessies worden ze aangewend om verschillende manieren van samenspel te ontdekken.

STEM:

- opwarming:

Net zoals de muzikant zijn instrument opwarmt, moet de acteur dit met zijn twee instrumenten doen.

Oefeningen voor het opwarmen van het mondapparaat en de stembanden:

° Trek je mond zo ver mogelijk (verticaal) open. Ontspan daarna. Blijf dit zo vaak herhalen tot de spelleider overgaat tot een volgende opwarmingsoefening.

° Trek je mond zo breed mogelijk (horizontaal) open. Ontspan daarna. Blijf dit zo vaak

herhalen tot de spelleider overgaat tot een volgende opwarmingsoefening.

- ° Tuit je lippen zo hard mogelijk. Ontspan daarna. Blijf dit zo vaak herhalen tot de spelleider overgaat tot een volgende opwarmingsoefening.
- ° Doe alsof je op een taaie kauwgom kauwt.
- ° Doe alsof je op een hele 'soepele' kauwgom kauwt.
- ° Draai met je tong zo groot mogelijke rondjes over je tanden; met gesloten mond.
- ° Ontspan je lippen en maak een 'brrr' geluid zodat je lippen op mekaar 'bibberen'.
- ° Maak binnensmonds zoemgeluiden.
- ° Maak binnensmonds zoemgeluiden, waarbij je van toonaard varieert en toonladders produceert.

Eenmaal de stem opgewarmd, kunnen we met de stem gaan spelen. Een stem, hoe mooi en warm ook, is pas interessant op het toneel wanneer je er mee experimenteert en varieert.

Zo kan je variëren op tempo: (TRAAG – SNEL).

Iedereen heeft een zin in gedachte (makkelijk is bijv. een spreekwoord of gezegde) en begint die op aangeven van de spelleider heel traag te debiteren. Stilaan wordt er versneld. Nadien vertraagt men opnieuw.

De oefening wordt gedaan tot het 'vervelend' wordt.

Ook wat betreft volume kan je variëren: (LUID – STIL).

Neem dezelfde (of aan andere) zin en praat op normaal spreekvolume. Nadien praat je steeds luider, nadien steeds stiller, tot fluisterniveau. Daar kan je dan nog wisselen tussen stemhebbend en stemloos fluisteren. Ga verder met stil fluisteren tot luid brullen (zonder je stem te forceren) en bouw weer af.

Varieer ten slotte op articulatie: (GESPANNEN – ONTSPANNEN).

Begin te spreken (nieuw of zelfde spreekwoord) op een 'normaal' articulatie-niveau. Praat steeds meer 'gespannen', nadien hoe langer hoe meer 'ontspannen' tot je haast onverstaanbaar bent, zoals Demosthenes toen hij de eerste keer keien in zijn mond had. Nadien bouw je opnieuw op tot een overdreven articulatie en evt. terug naar onverstaanbaar gebrabbel.

LICHAAM

- opwarming

De groep stelt zich op in een cirkel. Om de beurt geeft iemand een turnoefening aan: nek draaien, knie heffen, bekken draaien, op en neer spring en met beide voeten tegelijk van de grond,...

Variatie:

Eén iemand geeft een actie aan, bijv. "Laten we met zijn allen tien keer de ruimte op en neer lopen." De anderen antwoorden enthousiast "ja, dat doen we!" en voeren uit; Een volgend iemand neemt het initiatief: "Laten we haasje-over doen." "Ja, dat doen we" antwoordt iedereen en het gebeurt.

Enzovoort.

- bodytalk

Leef je in in verschillende situaties en laat je lichaam spreken. Ook de zgn. synesthesie (het gezamenlijk werken van de zintuigen) komt hierbij aan bod.

Beeld je in dat je 's morgens vroeg in een drukke straat loopt in de stad. Je ziet veel grijs en vooral haastige, norske mensen. Je hoort toeterende auto's, tetterende mensen en lawaai van auto's. Je ruikt uitlaatgassen, vuilbakken en vuilniszakken.

Je voelt harde stenen onder je zolen.

Je bent gehaast en mensen botsen af en toe tegen je aan.

Af en toe sta je stil bij een uitstalraam van een of andere winkel.

Gaandeweg verlaat je het drukke stadscentrum en je hoort steeds minder geluiden.

Je stap wordt rustig. Je vertraagt.

Plots zie je aan je linkerkant een bos. Je besluit van er binnen te stappen.

Word gewaar dat het heel anders ruikt in het bos. Het heeft net geregend, het is er lekker fris. Je voet stapt 'malser' op mos en zand. Je hoort de wind in de bomen en af en toe een vogeltje. Je ziet groen (of bruin, afhankelijk van het seizoen); daar, een eekhoortje.

Geniet en stap rustig...

Je komt aan een wei. Er is prikkeldraad gespannen zodanig dat je er alleen kan over klimmen (er staat geen elektriciteit op). Wees voorzichtig voor je handen en je kleren...

Je stapt verder in de wei en plots "flatsj!", een koeiendrol...

Je merkt dat de wei bezaaid ligt met koeienvlaaien en je moet nauwlettend je voeten zetten om niet opnieuw...

Het begint te regenen.

Je komt aan de andere kant van de wei. Hier is de prikkeldraad zo gespannen dat je er enkel onder kunt. Het is zompig en vies maar er is geen weg terug...

Het giet intussen.

Je stapt gehaast verder met de bedoeling zo snel mogelijk uit het bos te komen en je moet over een beek. Ze is vrij breed.

Geraak je erover of niet? Neem een aanloop. Tast een paar keer af.

(De spelleider houdt dit extra goed in de gaten: zelden valt er iemand in de beek, ondanks het feit dat je niet echt nat wordt en dat je het eigenlijk al bent, nat en vuil. Dit wordt – zo nodig - nadien besproken.)

Je haast je het bos uit, voelt terug asfalt onder je voeten en rent naar huis.

Je komt aan een huizenrij waarbij de doorgang tussen twee huizen heel nauw is, je kan er alleen op je zij door... en dan nog.

Het voordeel is dat je dan meteen thuis bent, zoniet moet je nog twee kilometer omlopen.

Je besluit om het te doen. Pas op dat je je niet schaaft.

Je komt thuis en neemt tien minuten de tijd om alles te doen wat je moet doen in de badkamer: uitkleden, douchen, aankleden, gel, parfum,... Als je klaar bent, ga je op de grond zitten.

De spelleider zal merken dat iedereen na ongeveer één minuut klaar is. Hoe komt dat? Voer een gesprek over echt en niet echt (cfr. beek).

LICHAAM EN GEVOEL

Natuurlijk wordt je lichaamstaal op toneel niet bepaald door natuurelementen maar door gevoelens. Laat de spelers aan één kant van de ruimte staan en ga zelf als spelleider aan de andere kant staan. De spelers komen telkens opnieuw naar de spelleider toe met een ander gevoel:

verlegen
blij
kwaad
angstig
razend
verliefd
afwachtend
vies gezind
- ...

DE GEVOELENSBUS

Als er nog tijd is, kan de 'gevoelensbus' gespeeld worden.

Plaats stoelen per twee naast elkaar. De stoel achteraan links is leeg.

De persoon rechts vooraan stapt uit de bus en neemt de stoel links achteraan in.

Hij stapt in met een bepaald gevoel.

De rest kan hem of haar niet zien, behalve degene die naast hem zit (vanuit zijn ooghoeken).

Gaandeweg neemt de hele bus dit gevoel over.

De volgende stapt af en weer op. Zo wordt er doorgedraaid.

Het is een kwestie van concentreren, openstellen en meevoelen... samenspelen.

C. Sessie 2 – Waarachtig spel

OPWARMING

De groep stelt zich op in een cirkel. Een handklap wordt doorgegeven in een bepaalde richting. Maak tempo.

Als dat vlot loopt, verander dan regelmatig van richting. Maak nog meer tempo.

In de laatste fase valt wie mis of traag is af.

RECAPITULATIE

Wat hebben we de vorige sessie gedaan?

ontdekken van stem

ontdekken van lichaam

Hoe reageert mijn lichaam op een gevoel?

samenspel

De gevoelens die we toen uitten, moesten zo geloofwaardig, waarachtig, ingeleefd mogelijk zijn. Dat onderzoeken we nu verder.

DE WACHTKAMER

Per groepjes van vier neem je plaats in de wachtkamer van een dokter, een tandarts, een dierenarts, een gewrichtenspecialist, een gynaecoloog,...

Je kent elkaar niet.

Eén iemand start het gesprek met een bepaald gevoel. Voorbeeld: "Ik vind hem/haar wel bijzonder aantrekkelijk."

De andere drie gaan in dit gevoel mee en pikken er verbaal op in. Een tweede vindt wel "dat hij of zij schandalig duur is".

Ook dit wordt beaamd door de andere drie en men is kwaad. Zo komen vier gevoelens na mekaar aan bod.

De spelleider geeft mee dat de spelers goed naar elkaar moeten luisteren en dat het volgende mag komen wanneer ze voelen dat een gevoel uitgespeeld is.

Vorbereidingstijd: 3 minuten

De toeschouwers evalueren nadien mee. Wat was geloofwaardig? Wat niet?

Hoe was de opbouw? Hoe waren de argumenten? ...

CONFLICT

Per twee wordt een scène voorbereid waarin een conflict ontstaat en waarbij je duidelijk maakt wat de relatie tussen de twee personages is. Elke speler komt bovendien anders uit de scène dan hij er is ingestapt.

Voorbeeld: blij versus triest.

De spelleider geeft nog mee dat samenspelen vooral naar elkaar luisteren is en niet anticiperen,

niet persé je eigen verhaal willen doordrukken. Anderzijds moet je je medespeler voeding geven.

Voorbeeld: “ Maar gisteren heb je aan oma het tegenovergestelde verteld.”

De ander heeft twee mogelijkheden:

“Ja omdat...”

“Nee, dat is niet waar omdat...”

Vorbereidingstijd: 3 min.

De andere spelers kijken. Ze evalueren de gespeelde scène, vooral wat betreft geloofwaardigheid. De spelleider duidt op het belang van de evaluatie omdat de kijkers hier ook veel van leren.

Mogelijke spelscènes:

- Een koppel gaat naar een appartement; de ene heeft het al gezien, is er wild van en wil dat ze het samen huren. De andere wordt rondgeleid maar is hoegenaamd niet enthousiast.
- Het einde van de eerste werkdag van een stagiaire in de bakkerij. De stagiaire is heel tevreden over zichzelf; de baas allerminst.
- Het einde van de eerste werkdag van een stagiaire in een kapperszaak. De stagiaire is heel tevreden over zichzelf; de baas allerminst.
- Het einde van de eerste werkdag van een stagiaire in een autogarage. De stagiaire is heel tevreden over zichzelf; de baas allerminst.
- Een haastige reiziger aan het loket in het station. De loketbediende is extra traag.

De spelleider of de spelers vinden zelf nog scènes uit.

DRIEHOEK

Deze opdracht ligt in het verlengde van de vorige maar wordt per drie gespeeld.

Belangrijk is:

Wat is de verhouding tussen de drie personages?

Er ontstaat een conflict. Wordt het opgelost of niet?

Alle drie stappen ze anders uit de scène dan dat ze er zijn ingestapt.

Vorbereidingstijd: 3 min.

Na de evaluatie krijgen de spelers de kans om de scène nog een keer te spelen o.b.v. de feedback. Dit bevordert het zelfvertrouwen omdat de spelers beterschap bij zichzelf merken.

D. Sessie 3 - Status

OPWARMING

Het kruis van Laban

INLEIDING

Ook tegenover ander personages gebruik je het kruis van Laban en voel je je hoog en breed, laag en eng,...

Dat noemt men status.

Status speelt altijd een rol wanneer twee mensen bij elkaar zijn. Iemand heeft altijd een hogere of lagere status dan de andere. In 'Daens' is dit erg opvallend.

Status kan met verschillende dingen te maken hebben:

Sociaal: wie staat hoog op de sociale ladder en wie lager?

Leeftijd: in principe heeft de oudere generatie een hogere status dan de jongere.

Economisch: wie meer centen heeft, heeft ook meer te vertellen.

Een typisch voorbeeld van status is de meester/knecht relatie.

MEESTER > KNECHT

Per twee: één speelt meneer of mevrouw Van De Wiele en zit op een stoel.

De ander, James of Georgette, staat ernaast en voert als knecht of meid nauwgezet de bevelen op van de meester(es). De meester(es) geeft voortdurend nieuwe bevelen die slaafs worden opgevolgd.

Voorbeeld:

"James/ Georgette, waai me wat wind toe." "Jawel, meneer/ mevrouw Van De Wiele."

Speler twee haalt bijvoorbeeld een blad papier uit zijn/haar boekentas en gebruikt die als waaier.

Geef bij voorkeur bevelen die uitvoerbaar zijn binnen de speelruimte en niet: "James/ Georgette, bak mij een chocoladetaart."

Mime is leuk maar weinig terzake doend in deze context.

Na verloop van tijd worden op aangeven van de spelleider de rollen omgewisseld.

KNECHT > MEESTER

In de traditie van de Commedia dell'Arte en later ook in het werk van Molière worden de 'rollen' op toneel vaak omgedraaid en is de knecht de hogere in status omdat hij veel slimmer, gewiekster is en zijn meester in de luren legt.

Elke speler kiest een nieuwe partner.

De rollen blijven dezelfde maar de knecht/meid voert de opdracht niet uit. Het is niet de bedoeling dat hij of zij zegt: "Nee, dat doe ik niet."

Het antwoord blijft steevast: "Jawel, meneer/ mevrouw Van De Wiele.", maar hij/zij saboteert de opdracht.

Voorbeeld:

"James/ Georgette, maak een afspraak bij mijn kapper voor morgen 10u." "Jawel, meneer/ mevrouw Van De Wiele."

De knecht/ meid gaat even weg en komt terug met de mededeling: "Excuseer, meneer/ mevrouw maar de kapper is met vakantie."

Bedoeling is dus dat de knecht/meid zich ondergeschikt gedraagt maar niets tot

uitvoering brengt van wat hem / haar is opgedragen.

Enige vindingrijkheid en creativiteit is hier vereist.

Na verloop van tijd worden op aangeven van de spelleider de rollen omgewisseld.

STATUSWISSEL

Je bent nu vertrouwd met het gegeven van status.

De volgende spelopdracht wordt per drie uitgevoerd en draait rond status en statuswissel.

Voorafgaand: je kiest drie personages die zich qua status tot elkaar verhouden.

Voorbeeld:

directeur – leerkracht – leerling grootmoeder – moeder – dochter - directeur –
bediende – poetsvrouw

...

Je bespreekt ook wat de situatie is waardoor een statuswissel plaatsvindt. Voorbeeld:

De directeur van het bedrijf heeft een verhouding met zijn secretaresse. De poetsvrouw betraapt hen...

Vorbereidingstijd: 3 min.

Elke scène wordt geëvalueerd door de toeschouwers.

Indien er nog tijd is, wordt de scène een tweede keer gespeeld met de feedback in het achterhoofd.