

Een rol fysiek gestalte geven

Naast het uitbeelden van imaginaire handelingen met onzichtbare voorwerpen kent de pantomime nog een tweede belangrijk hoofdstuk: “corps composée.” Dat wil zeggen: je verandert iets aan je houding of bewegingspatroon, en je houdt die verandering steeds vast.

In verhalende pantomimes (maar ook bij vertellen en alle andere vormen van toneelspel!) kan je dat goed gebruiken om een rol gestalte te geven. De vervorming wordt dan karakteristiek voor de rol. En geeft een belangrijke, letterlijk in het oog springende, eigenschap van je rol aan.

In Noord-Holland heeft een aantal steunpunten maskerprojecten, die ze aan scholen verhuren. In deze projecten staat hetzelfde fysieke spel centraal, ontleend aan de Commedia del’Arte, het Italiaanse beroepstoneel van na de middeleeuwen, waarbij de rollen maskers droegen die karakteristiek waren voor hun rol. Het masker dwingt je om de fysieke uitbeelding van je rol te vergroten, omdat je je gezichtsuitdrukkingen niet meer kan gebruiken.

Deze les past bij *kinderen vanaf ca. 9 jaar*. Het vraagt om interesse in speltechniek, het kunnen benoemen van karaktertrekken, en het verschil weten tussen een stemming en een karaktertrek. Bijvoorbeeld: iemand die pessimistisch of altijd droevig is (karaktertrek) kan best wel eens blij zijn (stemming).

Met *jongere kinderen* kan je beter werken met stemmingen/gevoelens. Op een andere plek beschrijf ik het project met 7 kleurplaten met gevoelens voor die leeftijd

Twee invalshoeken

Vanuit de bewegingsanalyse van de mime kan je je bewegingspatroon vervormen langs de drie lichaamsassen:

- verticaal: laag en geaard bewegen of licht en hoog,
- van links naar rechts horizontaal: breed of smal,
- van voren naar achteren horizontaal: hol of bol.

In de traditie van de Commedia del’Arte wordt dit benoemd als trekpunten. Je trekt als het ware aan een touwtje dat ergens aan je vast zit, waardoor je bewegingspatroon verandert:

- trekpunt buik = laag, geaard,
- trekpunt borstbeen = licht, hoog,
- trekpunt neus = o.a. waakzaamheid/denken

Aarden: de wip en de wereldbol

Met deze oefening kan je mensen laten voelen, dat je een wezenlijke verandering in je bewegingspatroon teweeg kan brengen. Je laat je hele gewicht naar beneden afvloeien, komt als het ware diep gevestigd in jezelf te zitten, en maakt een stevig contact met de vloer via je hele voeten.

- Vrij grote spreidstand, tenen wijzen schuin naar buiten, zodat knieën en tenen dezelfde kant uitwijzen als je door je knie buigt.

- Stel je voor dat je boven het midden van een wip staat: links en rechts van je zijn de armen van de wip, met aan de uiteinden de stoeltjes.
- Je duwt met je ene voet de arm van de wip omlaag. Dat gaat zwaar en langzaam, je moet er bijna diep door je knieën voor gaan zitten.
- Wanneer het uiteinde van de arm van de wip de grond raakt doe je hetzelfde de andere kant op.
- Controleer of je inderdaad diep door je knieën blijft gaan (dus niet licht afzetten; wanneer je een potloodje in je navel zou steken trekt het een rechte lijn langs een papier-tje).
- Controleer of je het werk inderdaad met je benen doet, en niet met bijvoorbeeld je schouders. Je staat rechtop “in het midden”, zonder je omhoog te houden, maar ontspannen zittend in je eigen bekkenbodemgebied.
- Wanneer je de beweging verkleint en je voeten weer naar elkaar toe brengt bewaar je het zware contact met de vloer, en blijven de knieën licht gebogen.
- Controleer of je gewicht op je hele voeten rust (wieg even naar voren en naar achteren om het midden op te zoeken) en op beiden voeten even zwaar.

Wanneer je vanuit deze houding een paar zware stappen zet voel je het effect van de oefening.

Variatie:

- In plaats van een wip neem je als verbeeldingsbeeld de wereldbol. Alsof je die met je voeten onder je heen en weer kan rollen.
- Het verschil met de wip is, dat je niet beurtelings het ene en het andere been belast, maar dat je met beide voeten tegelijk “in de grond klauwt”, dus veel meer kracht zet.

Vanuit dit extreem zware bewegingspatroon kan je ook het tegenovergestelde opzoeken: licht en hoog bewegen vanuit het borstbeen.

Karaktereigenschappen benoemen

Eventueel op een neutraal muzikje lopen de kinderen vanuit één vervorming door de zaal.

Mogelijke opdrachten:

- Terwijl je rondloopt zie je opeens iets op de grond liggen. Daar ligt de lievelingswens van de rol die je gaat spelen!
Loop er op af om je lievelingswens te pakken. Maar als je vlakbij bent is die opeens verdwenen, alsof hij onzichtbaar is geworden.
Je loopt weer door, waarna het even verderop opnieuw gebeurt.
- Geef na een eerste oefenronde duidelijk aan, hoe je de ontdekking van je lievelingswens incasseert, er even bij stilstaat, er misschien zelfs voor achteruit gaat.
Wanneer je lievelingswens verdwenen is reageer je daar op, je loopt niet zomaar door. Hoe reageert jouw rol? Past dat bij je manier van bewegen?
- Laat de kinderen karaktertrekken benoemen bij het geoefende bewegingspatroon.
- Doe hetzelfde met een andere vervorming.
- Laat aan het eind ieder kind kiezen voor één vervorming/trekpunt met één helder benoemde karaktereigenschap. Maak daar het volgende spel mee:
 - Opnieuw loop je rond. Plotseling zie je je lievelingswens weer. Maar nu krijg je hem in je bezit.
 - Bedenk hoe jouw rol dat doet: die lievelingswens krijgen. Neem je hem zomaar mee, doe je dat stiekem, vraag je er om aan een onzichtbare medespeler, ben je zo rijk dat je hem koopt, of moet je er voor werken, enz. enz. enz.

- Deel tenslotte de kinderen in groepen met dezelfde vervorming/trekpunt in.
 - Laat ze met die groep gelijktijdig hun verhaal met de lievelingswens spelen. Bijvoorbeeld: eerst alle kinderen met trekpunt buik, daarna met trekpunt borstbeen, daarna met trekpunt neus. Wanneer ze hun lievelingswens in hun bezit hebben nemen ze hem mee naar hun plaats en gaan daar weer zitten.
 - Daarna hetzelfde voor een andere groep. Meestal geeft dat een enorm verschil te zien!

Veel genoemde karaktereigenschappen

Het benoemen van karaktereigenschappen is niet gemakkelijk. Ik kwam ooit in plaats daarvan de vakterm *speelbare houding* tegen. Bijvoorbeeld: dik is eigenlijk geen karaktereigenschap. Maar wanneer een kind daar een heldere voorstelling bij heeft (bijvoorbeeld gezellig, of altijd moe) dan kan het wel degelijk een prachtige speelbare houding opleveren. Ik reageer meestal op de uitdrukking en lichaamstaal van een kind, wanneer het zo'n eigenschap benoemt, of ik het goed vind of dat ik er over doorvraag.

Eén categorie eigenschappen accepteer ik *nooit*: gek, raar, leip, enz.

Wanneer kinderen dergelijke termen gebruiken betekent het soms, dat ze de opdracht niet aandurven. En zich inderdaad voor gek voelen staan als je zo raar beweegt. Soms maken ze ook van de gelegenheid gebruik om een klasgenoot belachelijk te maken: die doet gek!

Ik leg dan uit, dat je wel kan vinden dat iemand gek *doet*, maar dat de persoon zelf zich meestal niet gek *voelt*. Maar alles wat-ie doet logisch vindt. En alles wat-ie doet dan ook vanuit een andere karaktertrek doet. Bijvoorbeeld sloom, of aldoor maar verbaasd.

Hieronder wat voorbeelden, zoals kinderen die benoemen:

Zwaar en geaard:

- *sloom, lui, vadsig*. Vanuit de oefening met de wip benoemen mensen dit vaak als eerste.
- *dom*.
- Maar wanneer je het combineert met breed/smал komen er ook karakterisering en als *macho, vechtersbaas, opschepper*.

Licht en hoog:

- *vrolijk, kinderlijk*.
- *deftig, uit de hoogte, soms ook gemeen*.
- *balletdanseres* (is dat een karaktertrek?)

Trekpunt neus:

- *nieuwsgierig, onderzoekend*.
- *waakzaam, opmerkzaam*.
- *achterdochtig, sluw, gemeen*.
- *verstrooide professor*

In principe zijn er nog veel meer vervormingen en trekpunten mogelijk. Bijvoorbeeld:

- één schouder optrekken: *gemeen of bang*.
- je benen indraaien: *verlegen*.
- je onderkaak naar voren trekken: *bazig, grote mond*.
- je onderkaak naar achteren trekken: *deftig, aardappel in je keel*.

Ik heb ooit meegemaakt, dat een meisje een trekpunt aan haar voeten verzon, waarmee haar voeten opzij getrokken werden. Ik had toch gezegd dat je eigenlijk overal een trekpunt kon maken? We hebben er toen samen maar even tijd voor genomen om te ontdekken wat voor karaktertrek dat eigenlijk opleverde... Het werd een vrolijk typetje, dat steeds even opzij huppelde.

Bredere toepassingen

In feite kan je deze principes **altijd** gebruiken, zodra je een rol speelt. Het je aanmeten van een karaktertrek/speelbare houding betekent bijvoorbeeld, dat je altijd vanuit die karaktertrek/houding kan deelnemen aan het verhaal, ook als je misschien even niks te doen leek te hebben. En dat je voor het publiek (en jezelf!) actief en helder herkenbaar betrokken blijft.

Dat geldt ook in bijvoorbeeld tableaux, of in vertellingen.

Bij het weergeven van verschillende figuren in vertellingen helpt het enorm wanneer je aan elke persoon uit het verhaal één kleine vervorming meegeeft. En dan bliksemsnel schakelt tussen de verschillende vervormingen.

En met jongere kinderen?

Elders vind je de beschrijving van een project, dat zeven platen gebruikt, waarmee zeven voor kleuters zeer herkenbare gevoelens worden uitgebeeld. Daarmee wordt het bewustzijn geprikkeld, dat je je op allerlei momenten in een verhaal anders kan voelen, en dat je dat kan uitbeelden. Bovendien zijn de platen ankerpunten om de gevoelens te kunnen benoemen.