

Minigids: Dramacompositie

Dramacomposities zijn vertellessen waarin, onder een door de leerkracht te vertellen verhaal, allerlei spelvormen worden ingelast. Bijvoorbeeld om een aspect van het verhaal dieper te ervaren, of beter te begrijpen. Dat is pure winst voor de beleving en het begrip van het verhaal, en een fantastische gelegenheid om drama toe te passen.

De verteller onderbreekt het verhaal om de spelvorm in te lassen. En vóór of na het verhaal kan dat natuurlijk ook.

Hoe kies je die spelvormen?

Daar zijn een paar invalshoeken voor:

1. de 'mantel van de expert',
2. gebruik maken van de sterke kanten van werkvormen uit de dramatische vorming,
3. sleutelmomenten uit de dramatische analyse van een verhaal gebruiken
4. en er zijn een aantal spelvormen, die in dramacomposities worden toegepast.

Hoofdstuk 1: De mantel van de expert

Dit is één van de pedagogische uitgangspunten bij dramacomposities. Met de *mantel van de expert* bedoelen we, dat we vertrouwen op de kennis, ervaring en het begrip dat kinderen eigenlijk al lang hebben. We geven ze de gelegenheid om expert te zijn, we gunnen ze die rol: ze mogen de mantel van de expert aantrekken.

Bijvoorbeeld: in een verhaal klopt iemand aan bij een oud eenzaam huisje diep in het bos. De deur gaat krakend open, en daar staat een oud vrouwtje... De verteller vraagt: 'Hoe denken jullie dat dat vrouwtje er uit ziet?' En binnen de kortste keren hebben we het beeld van een heks. En hebben we het voorstellingsvermogen van de kinderen gemobiliseerd: samen creëert de klas het beeld. Dat kan het Disney-cliché van de heks van Sneeuwwitje zijn, maar laat je vooral ook verrassen door de fantastische ingevingen van kinderen.

De mantel van de expert kan in allerlei werkvormen tevoorschijn komen, zoals:

- een gesprek,
- manieren om gedachten of beelden te inventariseren: lijsten, werken met geeltjes, associatiespinnen, ...,
- (groeps)tekeningen,
- in de klas de plattegrond van het verhaal uitzetten: het laboratorium van de uitvinder, het kasteel, de stad met huizen voor alle bewoners (=de kinderen), ... bijvoorbeeld door met tafels te bouwen, of met schilderstape de plattegrond op de vloer te af te plakken.
- een concreet voorbeeld is de 'tunnel van de gedachten' in [hoofdstuk 4](#).

Mantel van de expert is een werkwijze, die door de Engelse dramadocente Dorothy Heathcote is ontwikkeld.

Hoofdstuk 2: Werkvormen dramatische vorming

Je kan op elk gewenst moment een verhaal onderbreken voor een drama-activiteit. In mijn lessen aan eerstejaars op de Pabo begon ik de eerste les vaak met tableaux. Dat is een laagdrempelige werkvorm, die snel succesvol is. Het gevolg was, dat bij de opdracht om dramacomposities te maken studenten vaak het eerst aan tableaux dachten. Maar was dat op dat moment van het verhaal de beste keuze? Volgens mij niet altijd.

De vraag die ik dan stelde was: wat zijn de *speciale eigenschappen* van tableaux, wat is de *kracht* van die werkvorm, en maak je op dit moment van het verhaal bewust gebruik van die kracht? Of zou een andere werkvorm misschien handiger zijn?

Ik bekijk daarom een aantal werkvormen op hun kracht en speciale eigenschappen, zodat ik ze bewuster kan toepassen om de beleving of het begrip van een verhaal te versterken. Aan een aantal van deze werkvormen geef ik op deze website meer aandacht in aparte hoofdstukken.

Tableau vivant

Een tableau is een soort foto van een scène: alle spelers staan als bevroren beelden op het speelveld.

Sterke kanten van de werkvorm zijn dan:

- laagdrempelig: je hoeft geen scène te spelen, alleen maar stil te staan,
- je maakt een beeld van een situatie, dat het publiek en de spelers zelf goed kunnen bekijken,
- dat beeld is een soort samenvattend overzicht van een kernmoment uit het verhaal,
- met meerdere beelden kan je een stripverhaal maken, waarin een ontwikkeling helder zichtbaar gemaakt wordt,
- iedere speler kan een eigen reactie op de situatie uitbeelden, met een eigen emotie of handeling,
- je kan er onderlinge relaties mee uitbeelden, bijvoorbeeld: iemand die de baas speelt tegenover/naast achter/voor iemand die ondergeschikt is.

Creatief spel, afspreekspel

Subgroepjes spreken af om een kort toneelstukje te spelen. Dat kan op allerlei momenten en manieren, zoals:

- vooraf: inleven in de situatie waarvanuit het verhaal straks start,
- tijdens het verhaal: een kernmoment uit het verhaal vanuit de verschillende rollen beleven,
- bij een spannend moment, of een dilemma: bedenken/verken hoe het nu verder zou kunnen gaan, of hoe het zou kunnen aflopen,
- erna: speel hoe de situatie zich verder kan ontwikkelen, bijvoorbeeld: een jaar later.

Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- je kan creatieve oplossingen stimuleren,
- de verschillende rollen vertegenwoordigen ieder een andere invalshoek om naar de situatie te kijken,
- spelend verwerken van de beleefde vertelling.

Pantomime

Non-verbaal uitbeelden heeft aantrekkelijke kanten:

- het gaat er even niet om of je goed uit je woorden kan komen,
- toneelspelen met woorden kan soms de totale uitbeelding en de beleving vervangen, en dat is een verzwakking van uitdrukkingsmogelijkheden; bovendien doet het een beroep op het in taal *begrijpen* van een situatie i.p.v. het *meevoelen* met de rollen,
- het gaat over fysieke uitdrukingskracht: hoe ziet een speler er uit, hoe beeld je karakters en emoties uit,
- ingewikkelde handelingen als pantomime uitbeelden vraagt om een heel helder begrip van de handeling.

Overigens: wat ik hier over pantomime schrijf gaat ook op voor tableaux. Je zou tableaux kunnen zien als een soort 'gestolde' momentopname uit een pantomime.

Bekijk ook het onderdeel [Pantomime](#) van mijn website, met twee minigidsen.

Vertelpantomime

In de vertelpantomime vertelt de leerkracht/verteller een kort verhaal. De hele klas beeldt het verhaal uit (meestal non-verbaal), alle leerlingen tegelijk en direct onder het vertellen.

Dat betekent, dat een verhaal moet bestaan uit een aaneenschakeling van handelingen en direct uitbeeldbare gebeurtenissen. Daar zijn twee variaties op:

- We gaan met z'n allen naar... (het strand, de dokter, het bos, met de trein, ...). Alle leerlingen doen op hun eigen manier mee met de handelingen (inpakken van je tas, wat neem jij mee? enz.).
- Alle leerlingen spelen de hoofdrol van het verhaal; de leerkracht/verteller vertelt wat er gebeurt en speelt eventueel de tegenspelers. Bijvoorbeeld: mamma (=verteller) gaf de boodschappentas en het briefje aan de hoofdpersoon —die pakt ze aan (leerlingen beelden uit) en neemt ze mee naar de winkel en maakt daar van alles mee.

Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- iedereen kan meedoen, en eventueel kijkend ideeën van anderen opdoen,
- je oefent gedrag in een situatie, met name de oplossingen van de hoofdpersoon,
- je oefent het uitbeelden van (complexe) handelingen, liefst zo compleet mogelijk,
- je beeldt concreet uit en ervaart zo wat de hoofdpersoon meemaakt.

Poppenspel

Bijzonder is, dat de pop van alles doet en meemaakt – en eigenlijk niet jijzelf als speler. Dat schept een soort veilige afstand, die het voor bijvoorbeeld verlegen kinderen makkelijker kan maken.

Daarnaast: ook moeilijkere onderwerpen kunnen op die manier makkelijker speelbaar worden. Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- een pop kan dingen doen en meemaken, die als toneelspeler moeilijker uit te beelden zijn
- poppen hebben vaak een heldere rol, met een helder uiterlijk en heldere eigenschappen, eventueel cliché-achtig (en ook daar kan je mee spelen),
- wanneer kinderen praten met een pop praten ze met die pop, *niet* met de speler, zelfs niet als een leerkracht de speler is – waarmee een pop een uitstekende interviewer of scheidsrechter kan zijn.

Schimmenspel

Wanneer je in je klas een touw spant kan je daar een laken aan hangen. Aan de ene kant zet je een lamp, aan de andere kant het publiek. Met een laken en knijpers is dat minder ingewikkeld dan je misschien dacht!

Schimmenspel speel je met levende schimmen (de kinderen zelf), of met poppenkastpoppen of zelf gemaakt kartonnen schimmen. Zie de minigids Schimmenspel op mijn website, ook voor spelaanwijzingen bij schimmenspel.

Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- dezelfde als bij poppenspel,
- je kan gebruik maken van de wondertjes die schimmen mogelijk maken: uit een grote schim kan iets kleins tevoorschijn komen; door te spelen met de afstand tot het doek kan een schim groeien of krimpen, scherper worden of zelfs totaal vervagen,
- het spel van licht en donker roept altijd een heel speciale magische sfeer op.

Hoorspel, geluidscollage

In een geluidscollage maak je een soort geluidsdecor, waarin je laat horen wat er op een plek op een bepaald moment allemaal aan de hand is. Dat kan bestaan uit louter geluiden, maar ook mensen en wat zij zeggen of roepen kan daar onderdeel van zijn. Zo'n geluidsdecor kan constant zijn, maar er kan zich ook een duidelijke ontwikkeling voordoen, als een soort verhaal. In een hoorspel speelt zich een *verhaal* af in zo'n geluidsdecor, met rollen die dingen doen (in geluid) en zeggen.

Heel bijzonder wordt het, wanneer subgroepjes een hoorspel voorbereid hebben, en de rest van de toehoorders de ogen dicht doet tijdens de presentatie ervan. Dan zien ze niet wat de spelers doen, en hun onderlinge (stille) communicatie, maar *horen* ze echt alleen maar het verrassende resultaat.

Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- je spreekt een ander zintuig aan,
- je kan dingen laten gebeuren die je op een toneel niet of nauwelijks kan uitbeelden,
- omdat je het volgende geluid niet ziet aankomen is het voor de toehoorders heel verrassend,
- oplossingen verzinnen om een geluid te maken van iets wat er niet echt is kan heel spannend zijn – want hoe klinkt dat geluid nou echt, en hoe maak je dat hoorbaar?

Rollenspel, simulatiespel

Misverstand is, dat 'rollenspel' een ander woord is voor toneelspelen, waarin iedereen een rol speelt.

Rollenspel is de vakterm voor het spelend oefenen van gedrag, datgene wat je in een situatie of rol het beste kan doen. Het wordt veel gebruikt in therapeutische situaties, maar ook voor simpelere omstandigheden (bij jonge kinderen bijvoorbeeld: hoe neem je de telefoon op?). Centraal staat het vinden van voor jou persoonlijk nieuwe oplossingen hoe je je in situaties kan gedragen.

In dramacomposities bijvoorbeeld: de hoofdpersoon deed iets, dat blijkt niet handig te zijn, zou je in een rollenspel alternatieven kunnen uitproberen?

Simulatiespel is de meer formele variant, vaak gericht op het verbeteren van een leefsituatie. In rollenspel ontwikkel je je eigen persoonlijkheid, maar in simulatiespel staat de rol als *functie in een situatie* centraal. Bijvoorbeeld de rol van directeur naast die van werknemer, of van uitkeringsgerechtigde naast contactambtenaar. Rollen reageren dan vanuit hun functie, niet in de eerste plaats vanuit hun persoonlijke eigenschappen. Maar de vraag blijft: wat is dan effectief gedrag?

In dramacomposities bijvoorbeeld: er is een probleem dat een grote groep mensen raakt (kantoor, wijk, stad, land), welke personen met functies (directie, bestuur, ...) spreek je aan, hoe organiseer je dat, hoe komen jullie tot een oplossing?

Soms worden de termen rollenspel en simulatiespel door elkaar heen gebruikt. Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- het zoeken naar oplossingen in moeilijke situaties: hoe zou jij het aanpakken?
- spelend zoeken naar effectief gedrag
- goed samenwerken is vaak een sleutel.

Een voorbeeld hiervan, *forumtheater*, staat in hoofdstuk 4.

Teacher in role (leraar in de rol)

Dit is een werkwijze, waarbij een leerkracht meespeelt in het spel. Deze speelt een 'sleutelrol', waarmee je je in het spel kan mengen, en op die manier sturing kan geven aan het spelverloop. Bijvoorbeeld: de burgemeester, de goede fee, ...,

Het is wel belangrijk om dan de spelersrol en de lerarenfunctie helder te scheiden. Bijvoorbeeld: 'met een hoedje op ben ik de rol, wanneer ik het hoedje afzet ben ik weer even gewoon de juf of meester' en luistert de klas anders.

Sterke kanten van de werkvorm zijn:

- Je kan op een natuurlijk voelende manier het spel bijsturen: "Zo meneer de burgemeester, dat is een moeilijke situatie. Heeft u misschien een idee om het aan te pakken?" is heel wat prettiger dan van de kant af sissen "Jij moet! Jij moet nu wat zeggen!"
- Je hoeft het spelverloop niet te onderbreken als regisseur van de kant af.

Hoofdstuk 3: Sleutelmomenten uit de dramatische analyse

Zie hiervoor ook de minigids 'Wie Wat Waar en meer' op mijn website. In deze minigids wordt een eenvoudige dramatische structuur geschetst:

- **Expositie:** het verhaal begint met een soort algemene kennismaking met de situatie en de betrokken rollen, er hoeft nog niet meteen iets spectaculairs te gebeuren (al kan dat natuurlijk wel).
- **Motorisch Moment:** opeens gebeurt er iets waardoor we beseffen: er is iets spannends aan de hand! En: hoe moet dat opgelost worden?
- **Ontwikkeling:** en nu gaat het verhaal echt lopen, de motor is aangeslagen.
- **Crisis of Hoogtepunt:** dat ontwikkelt zich door tot één of meer heftige situaties.
- **Afwikkeling/Afloop:** tot die afgerond worden (wat niet hetzelfde is als altijd goed aflopen).

Overigens verloopt een verhaal vaak ingewikkelder. Bijvoorbeeld omdat er meerdere zaken een rol spelen, of omdat nieuwe impulsen het verloop opnieuw aanjagen.

Al deze sleutelmomenten lenen zich er voor om iets met een dramatische werkvorm te doen. Bijvoorbeeld:

- **Expositie:**
 - kennismaken met de rollen, je daar in inleven of die rollen vormgeven
 - je inleven in de situatie: hoe is het om daar deel van uit te maken?
 - soms kan je dit ook heel mooi in spel doen vóór de vertelling begint, of zelfs zonder dat de toehoorders weten dat die vertelling er aan komt.
- **Motorisch Moment:**
 - heb je een duidelijk beeld van de situatie, inclusief het spanning gevende element?
 - heb je ideeën over mogelijk oplossingen, of een eerste aanpak?
- **Ontwikkeling:**
 - verkennen hoe de rollen in het verhaal zich voelen en gedragen in het proces,
 - hoe ga je met het spanning gevende element om, hoe bereik je daadwerkelijk een oplossing?
- **Crisis/hoogtepunt:**
 - dezelfde vragen als bij het motorisch moment
- **Afwikkeling/afloop:**
 - verkennen hoe een oplossing uitwerkt, hoe de rollen zich dan voelen,
 - uitzoeken hoe het na afloop misschien nog wel veel verder gaat.

Hoofdstuk 4: Nog enkele spelvormen

Naast en uit de verschillende werkvormen uit hoofdstuk 1 zijn er ook speciale spelvormen, **die je goed in een dramacompositie kan toepassen.**

Tunnel van de gedachten (Gedachtengang)

Deze spelvorm leent zich er uitstekend voor om even stil te staan bij een onderwerp en daar gedachten over te verzamelen. Vaak gaat het over een keuze, of over het belangrijkste spanning gevende element. Het is een inspirerend voorbeeld van ‘de mantel van de expert’: een beroep doen op alle toehoorders en hun kennis, ervaring, visie. Ik heb de vorm vaak en met veel plezier toegepast, en me laten verrassen door de onverwachte schitterende gedachten van mijn publiek!

De toehoorders gaan staan in twee rijen tegenover elkaar, met een smal pad (de tunnel) tussen de twee rijen in.

De verteller staat aan één van de uiteinden en zegt:

‘Ik ben (naam van de rol), en ik (beschrijf voor welke situatie, keuze of probleem je staat). Ik moet daar goed over nadenken, en ik heb er heel veel gedachten over. Jullie (de toehoorders die langs de tunnel staan) hebben allemaal één van die gedachtes. Ik loop nu door de tunnel van de gedachten, en telkens als ik bij iemand langskom zegt die hardop een gedachte...’

De verteller loopt door de ‘tunnel’ en geeft iedereen de gelegenheid om één gedachte hardop te zeggen.

Geef, als de spelvorm niet bekend was, ook wat ontsnappingsmogelijkheden. Dezelfde gedachte kan best twee keer terugkomen (dat doe je in werkelijkheid toch ook vaak: rondcirkelen rond dezelfde gedachte). Soms zeggen de eerste mensen, die zich wat overrompeld kunnen voelen, iets als ‘Ik weet het niet, wat moet ik hier nou over denken’. Sta dat rustig toe, de groep als totaal komt vanzelf wel met voldoende materiaal.

Aan het eind van de tunnel draait de verteller zich om, richt zich weer tot de toehoorders en zegt: ‘Ik was (naam van de rol), en ik (vat nogmaals kort de situatie, keuze of het probleem samen). Ik heb daar diep over nagedacht. En ik had heel veel gedachten! Bijvoorbeeld (beloon de toehoorders door een aantal van hun gedachten samen te vatten). Uiteindelijk denk ik dan dit: (geef de conclusie waar het verhaal verder mee gaat).

Vragenstoel (karakterstoel, rol-interview)

Deze spelvorm staat onder veel namen bekend. Het gaat om het ontwikkelen van een rijk beeld van één van de rollen uit het verhaal. De hoofdpersoon wordt meestal duidelijk genoeg neergezet — of misschien juist wel niet te duidelijk, zodat iedereen zich er vanuit zichzelf in kan inleven. Dus juist voor de andere rollen, zoals de belangrijkste tegenspeler van de hoofdrol, of misschien juist wel van een leuk bijfiguur, kan je de spelvorm goed gebruiken.

- Eén toehoorder vertegenwoordigt de rol die we willen bekijken.
- Die kan *aan de anderen* vragen stellen over zijn/haar rol (geeft telkens iemand een beurt).
Er ontstaat zo het begin van een *gezamenlijk opgebouwd beeld*.
- Daarna wordt het omgedraaid: de speler van de rol geeft anderen een beurt om een vraag over de rol te stellen, die de *speler* dan beantwoordt.
- Zo ontstaat een steeds completer beeld van de rol.

- Het werkt extra mooi wanneer de speler steeds meer ook de rol echt gaat spelen (niet 'Hoe is hij?' maar 'Hoe ben ik?') — maar kijk of dat in jouw situatie een reële vraag is, het is meestal al voldoende wanneer er een gezamenlijk beeld ontstaat.
- De verteller gaat in het verdere verloop uit van het zo ontstane beeld.
- Eventueel: allen kiezen een plek in de ruimte, nemen de gestalte van de rol aan, en spelen één of meer handelingen van de rol.

Conversatie (theevisite, vergadering, roddel)

Ook in deze vorm verzamel je de beelden, gedachten, gevoelens van de toehoorders: wat hebben ze voor zich gezien of meegemaakt, wat vinden ze daar van? Het is een gelegenheid om commentaar te geven op het verhaal.

- Maak subgroepjes.
- Geef ze een rol: jullie zijn de burens, de omstanders, de slachtoffers, de gemeenteraad, de politieagenten, ..., Dat kan voor elk groepje dezelfde rol zijn, bijvoorbeeld: jullie zijn allemaal de bewoners van het stadje.
- In het subgroepje ontmoeten de rollen elkaar (theevisite, een bankje in het park, een vergadering, ..., ...), en bespreken ze de situatie.
- Geef eerst alle groepjes in het begin van de discussie/uitwisseling de gelegenheid het gesprek op te bouwen, dus materiaal te verzamelen.
- Geef daarna elk groepje een korte beurt om een deel van het gesprek hardop met alle anderen te delen.

Interview

Dit is een variatie op de conversatie, waarbij één duidelijk de rol van vragensteller heeft. Je kan een groep bijvoorbeeld in tweetallen verdelen: interviewer en ondervraagde. Of een interviewer een reportage laten maken bij een spelersgroep uit het verhaal. Maar dat kunnen bijvoorbeeld ook omstanders, buurtgenoten, toevallige voorbijgangers zijn.

Net als bij de conversatie kan je na een eerste 'op-gang-kom en oefenfase' tweetallen om de beurt een stukje interview laten horen.

Forumtheater

Deze theatervorm is rond 1970 ontwikkeld door de Braziliaanse theatermaker Augusto Boal. Hij bedoelde het als een spelvorm, waarin mensen die onderdrukt worden gedrag kunnen oefenen waarmee ze zich kunnen bevrijden.

- Twee of meer spelers spelen/improviseren een korte scène uit het verhaal. Eén van hen is ondergeschikt aan de ander.
- Daarna spelen ze dezelfde scène nog een keer. Maar nu mogen de toeschouwers het spel onderbreken ('STOP' roepen) wanneer ze het niet eens zijn met wat de 'ondergeschikte' doet. Degene die Stop riep geeft een alternatief aan, een andere manier van gedrag.
- De spelers spelen de scène opnieuw, en proberen uit of het voorgestelde alternatief beter is.
- Of ze nodigen degene die Stop riep uit om even te ruilen met de speler, en zelf het gedragsalternatief uit te proberen.

Schrijven in de rol, tekenen in de rol, enz.

Naast spel- en werkvormen uit de dramatische vorming kan je natuurlijk ook de *andere disciplines van de cultuureducatie* inzetten. Bijvoorbeeld:

- Een dagboekfragment of brief van één van de verhaalfiguren kan interessant zijn, zeker wanneer je dat schrijft vanuit een ander perspectief dan het vanzelfsprekende van de verteller of hoofdpersoon.
- Een muurkrant maken.
- Een journaal-item spelen en opnemen.
- Een beeld schetsen van de omgeving waar het verhaal zich afspeelt, eventueel: een décor ontwerpen.