

## OVER DE KUNST VAN HET SEGMENTEREN

Segmenteren is een instrument bij het analyseren van een toneeltekst. Wanneer een regisseur in de voorbereiding op het repetitieproces greep wil krijgen op de betekenis en de dynamiek van een dramatekst doet hij er goed aan de tekst Onder te verdelen in kleinere 'segmenten' of eenheden. Dat stelt hem dan beter in staat om in de uiteindelijke voorstelling afwisseling, spanning en muzikaliteit te brengen.

Hieronder wordt op enigszins schematische wijze uit de doeken gedaan wat het segmenteren van een toneeltekst behelst.

1. Segmenteren is dus **indelen**. De meeste toneelteksten zijn al ingedeeld in bedrijven en scènes.
  - a. *Bedrijven* - of aktes - spelen zich in het algemeen af in één aaneengesloten tijdsspanne en dus meestal ook op één plaats. (Een uitzondering op die 'regel' zijn bijvoorbeeld de stukken van Shakespeare, die vaak worden ingedeeld in Bedrijven, scènes en 'opkomsten'). Een bedrijf kent dus, net als een een-akter, in principe een 'eenheid van tijd, plaats en handeling'.
  - b. *Scènes* (of taferelen) worden over het algemeen gemarkeerd door de opkomsten en/of afgangen van personages.
  - c. De indeling in bedrijven en scènes is dus een *formele* indeling. Kijken we naar het spanningsverloop van het drama en het veranderen van de tegenstellingen in dat spanningsverloop, dan kunnen we door te segmenteren een meer *inhoudelijke* indeling maken. Segmenteren is dus een hulpmiddel voor de regisseur om overgangen op te sporen, te beginnen in de tekst.
  
2. **Doel, weerstand, resultaat**
  - a. Het verloop van de spanning binnen één segment wordt bepaald door de wisselwerking van verschillende factoren: de personages, het (dramatische) conflict, en de situatie.
  - b. Het verloop van het conflict dat de personages in een bepaalde situatie hebben wordt wel aangegeven met de kernwoorden: *doel, weerstand, resultaat*.
  - c. Doel. Een van de personages (op dit moment het belangrijkste of centrale personage) heeft een bepaald doel voor ogen en streeft er naar om dat doel te bereiken. Kortom: hij wil iets en beïnvloedt daarmee de situatie. Dat doel kan overigens ook onbewust zijn.
  - d. Weerstand. Het personage ziet zijn wens niet zomaar in vervulling gaan. Hij stuit op weerstand. Die kan afkomstig zijn van andere personages (die niet willen wat hij wil) of van de omstandigheden.
  - e. Resultaat. Het conflict tussen de wil van het centrale personage en de weerstand die hij ondervindt resulteert in een nieuwe situatie. Het personage kan zijn doel bereikt hebben, of juist niet, of gedeeltelijk. Kortom, het conflict loopt af of gaat een nieuwe fase in.
  
3. **Grove en fijne indeling: 'nesting'**
  - a. Een indeling in segmenten kan in grotere delen of meer verfijnd, in kleinere eenheden. De gelaagdheid van een reeks kleinere eenheden 'onder' een reeks grotere eenheden, noem je 'nesting'.
  - b. Bedrijven bergen over het algemeen één centraal conflict en vormen daarmee de grootste eenheden (afgezien natuurlijk van het stuk in zijn geheel). Als een

bedrijf eindigt met een zogenaamde 'cliffhanger' (op het hoogtepunt van het conflict wordt de handeling opgeschoven en hervat op een later moment) dan ligt het 'resultaat' van dat conflict dus ook in dat latere moment. De eenheid van 'doel, weerstand en handeling' komt dan dus niet overeen met het bedrijf.

- c. De formele indeling van scènes kan op eenzelfde manier net wel of net niet overeenkomen met een segmentering in opeenvolgende conflictsituaties. Meestal zal de afwikkeling van 'doel, weerstand en resultaat' plaats vinden binnen een scène, maar dat hoeft niet altijd het geval te zijn.
- d. Het lastigste, maar misschien wel het belangrijkste, is de indeling in segmenten binnen langere scènes.

TIP Valkuil van een te fijne indeling is dat je door de bomen het bos niet meer ziet. Het is verstandig om niet iedere verandering te markeren als het begin van een nieuw segment. Zo kan de verleiding bestaan om een nieuw segment te laten beginnen op het hoogtepunt van conflict, daar waar de botsing tussen streven en weerstand omslaat in een nieuw moment (c.q. resultaat). Het 'resultaat' is echter een integraal onderdeel van het conflict. Beter is het om een nieuw segment te laten beginnen waar duidelijk een nieuw streven (doel) wordt ingezet.

#### 4. Tempo / ritme.

Het doel van het segmenteren van een dramatekst is te komen tot een beter tempo en vooral een beter ritme van de voorstelling.

- a. Tempo is de snelheid die een bepaald fragment, een scène, een bedrijf of het stuk in zijn geheel heeft.
- b. Ritme is de afwisseling van tempi: de overgangen dus van het ene tempo naar een ander tempo.

NB Niets is zo erg als een saaie voorstelling. Maar wat is saai? Twee mensen die elkaar een half uur in de ogen kijken, dat kan heel spannend zijn. Saaiheid vermijden door het tempo op te schroeven of zo veel mogelijk wisselingen in snelheid aan te brengen is niet altijd een goede oplossing. Zowel het tempo als het ritme van een voorstelling moet gedragen worden door een overtuigende interpretatie van het stuk en haar diverse momenten.

5. Wat is nu een goed **kriterium** om een dramatekst in te delen in segmenten? Dat is niet zo makkelijk te geven. Om een cruciale verandering in spanning aan te geven zul je de tekst moeten interpreteren en een betekenis toe moeten kennen aan de spanning die bepaald wordt door personages, conflict en situatie.

- a. Als je een toneeltekst (her)leest probeer je om te beginnen voor jezelf een voorstelling te maken van het theatrale gebeuren in tijd en ruimte. Vervolgens probeer je het conflict vast te stellen. Dat wordt bepaald door de interactie tussen personages onderling en/of de interactie tussen personages en de situatie waarin ze zich bevinden. Kortom:
  - i. wat is hier het belangrijkste *doel*/streven?
  - ii. welke *weerstand* wordt bij dat streven ondervonden?
  - iii. en wat is het *resultaat* van het conflict tussen streven en weerstand?
- b. Wanneer je het idee hebt dat de dramatische handeling op een bepaald moment een andere fase in gaat (c.q. de spanning, of het conflict verandert, een andere lading krijgt of een andere betekenis krijgt), dan kun je dat op de een of andere manier markeren, bv door een streep te trekken.
- c. Vervolgens is het zaak om de verschillende segmenten zo goed mogelijk te **benoemen**.

- d. Segmenteren is een hulpmiddel om tot een verfijndere interpretatie van de tekst te komen. Dat wil zeggen dat inzichten tijdens het werkproces kunnen veranderen en dus ook de indeling in segmenten kan verschuiven. Zeker op dit micro-niveau is betekenisgeving nogal afhankelijk van de persoon van de regisseur en wat hij met het stuk wil. Hang je niet op aan een eenmaal gemaakte indeling.
- TIP1 Om het onderscheid tussen de verschillende segmenten scherp te krijgen kan het geen kwaad om ze te karakteriseren met sterke trefwoorden, werkwoorden of beelddspraken.
- TIP2 In plaats van een segment direct expliciet te benoemen kun je ook meer intuïtief te werk gaan, door te kiezen voor uitlopende tempo's (en de bijbehorende emoties), zoals in een muziekpartituur. Vervolgens kijk je op de vloer of de afwisseling van snel, langzaam, uitbundig, ingehouden, enz. - werkt. Op die manier kun je soms zelfs achteraf de (diepere) betekenis van een segment vaststellen.
6. Het *benoemen* van de verschillende segmenten hoeft niet éénduidig te zijn: er kunnen meerdere betekenissen meespelen in één segment. Waar het om gaat is dat je de vinger probeert te leggen op het moment dat een betekenis (of de spanning) gaat verschuiven. Ook hier geldt dus: hang je niet op aan een karakterisering die je op een bepaald moment gegeven hebt.
7. Nadat de overgangspunten gemarkeerd zijn en de verschillende segmenten benoemd zijn, kan de regisseur gaan bedenken hoe hij de verschillen in betekenis en spanning kan **laten zien** en hoe hij dus de betekenis die hij aan de segmenten geeft wil uitdrukken. Daarvoor staan hem verschillende vormen (middelen) ten dienste:
- Het belangrijkste middel is natuurlijk *spel*. Door de speler(s) specifieke spelopdrachten mee te geven of door aanwijzingen te geven aan de spelers kan een regisseur een overgang in het spel aangeven. Hij kan dat doen door de speler te wijzen op het verschil in betekenis, op (de reden van) een verschuiving, maar ook door een concrete aanwijzing te geven (waarna de betekenis achteraf of intuïtief aan de speler duidelijk wordt).
  - Een tweede middel is de *mise-en-scène*. Door de ruimtelijke positie van de spelers te veranderen, kunnen overgangen duidelijk worden gemaakt. Zo kan bijvoorbeeld een bepaalde betekenis worden verduidelijkt door een mise-en-scène te gebruiken die juist niet voor de hand ligt.
  - Ook door verandering in de *belichting* kunnen overgangen gemarkeerd worden op bepaalde fases (segmenten) een andere lading meekrijgen.
  - Hetzelfde geldt voor *geluid*, c.q. *muziek*.
  - En voor elementen in de *vormgeving*.
  - Natuurlijk kunnen er ook meerdere middelen tegelijk worden ingezet.
8. **Welke keuze?** Voor welk middel een regisseur kiest om een bepaalde overgang aan te geven, of om een bepaald segment een bepaalde kleur en lading mee te geven (spel, mise-en-scène, vormgeving) kan afhangen van:
- De *stijl* van het stuk (bv wel of niet realistisch; komedie of niet)
  - De *interpretatie* van de theatermakers
  - Het specifieke *effect* dat een regisseur in een bepaald segment wil maken.
- NB Wanneer gebruik je de speler, wanneer vormgevingsmiddelen (decor, licht, geluid) en wanneer allebei? In het algemeen kun je zeggen dat je, wanneer je betekenissen met het publiek wilt communiceren door middel van de psychologie van het karakter, je de 'natuurlijke' uitdrukkingmiddelen van de speler moet gebruiken. Wil je betekenissen over de karakters en hun interactie communiceren met het publiek, dan kun je andere theatrale middelen gebruiken.

Een voorbeeld daarvan is ondertekst: een speler kan spelen dat hij bijbedoelingen heeft - waar zijn personage zich ook nog eens meer of minder bewust van kan zijn. Maar de regisseur kan er ook voor kiezen om die bijbedoelingen niet door de speler te verduidelijken, maar door een ander theatraal teken. Stel dat een personage een ander personage voor een kopje thee uitnodigt met een bepaalde bijbedoeling dan kan dat laatste bijvoorbeeld ook blijken uit automatisch sluitende gordijnen of iets dergelijks. (Overigens kan ook de de acteur zelf als een theatraal teken gebruikt worden. Denk bijvoorbeeld aan de menselijke 'muur' tussen Pyramus en Thisbe.)

9. *Stelling over Spanning:*

Hoe groter de spanning, des te minder is er nodig om een overgang (in spel of theatraal beeld) te markeren. (Dit hangt overigens wel af van de gekozen stijl.)

10. Denk er steeds aan welk effect je eigenlijk als theatermaker bij het publiek wilt bereiken en waarom je dat effect wilt gebruiken. Overgangen kunnen krachtig of subtiel zijn; abrupt of heel geleidelijk gaan. Wil je het publiek laten opschrikken of wil je het betoveren? Wil je de aandacht focussen of juist breed houden? Afwisseling moet geen goedkoop middel zijn om het publiek bij de les te houden. Zelfs van monotonie kan een sterke lading uitgaan.

Nog een laatste TIPL: Houd het publiek niet voor dom. Wrijf je interpretatie er niet in. Breng geen overgangen aan die betekenissen nadrukkelijk onderstrepen, terwijl het publiek zonder die extra theatrale tekens het ook wel begrepen had.

hans brans

©  
26 oktober 2007