

# Rechters bij theatersport

## INHOUD

INLEIDING .....	2
WAAROM RECHTERS? .....	2
ervaringsniveau .....	3
er is maar één basisregel .....	3
basishouding.....	4
toernooien.....	4
HOOFDRECHTER .....	4
TAKEN TIJDENS DE VOORSTELLING .....	4
PRAATJE/TYPETJES .....	5
TOSS GAMES.....	5
categorieën toss games .....	5
als rechter een flitsende start van de show forceren.....	6
HELPEN TIJDENS HET SUGGESTIEVRAGEN EN SPELUITLEG .....	6
de functie van de publiekssuggestie.....	6
als rechter helpen bij het vragen van suggesties .....	7
oninspirerende suggesties.....	7
banale suggesties.....	8
te brede suggesties .....	8
suggesties die de spelers niet kennen .....	8
te leuke suggesties.....	9
speluitleg.....	9
INGRIJPEN TIJDENS SCÈNES.....	10
hoe het niet moet.....	10
hoe het wel moet .....	10
wat is een goede ingreep? .....	11
voor het blok zetten? .....	11
fouten maken! .....	12
time keeping .....	12
intuïtie .....	12
waar op te letten en waarmee in te grijpen .....	13
valkuil: uitstellen.....	13
valkuil: niet definiëren .....	13
valkuil: blokkeren .....	14
valkuil: negativiteit.....	14
valkuil: instructiescène.....	14
valkuil: elkaar niet kennen .....	15
valkuil: tempo te langzaam en/of talking heads (babbeldebammel) .....	15
valkuil: spelers in het hoofd; praten over emoties; laten zich raken.....	15
valkuil: spelers niet relaxt; geen lol.....	15
valkuil: de spelers zijn het niet met elkaar eens .....	16
valkuil: naar achteren spelen, angst voor het publiek .....	16
valkuil: de spelers weten niet waar de scène over gaat.....	16
valkuil: teveel spelers, geen twee partijen .....	16
valkuil: spelers zwakken het verhaal af in plaats van het aan te scherpen.....	17
valkuil: spelers spelen op safe.....	17
valkuil: niet herkennen van 'the game' .....	17
valkuil: niet naar een hoogtepunt toewerken.....	18
speels rechters .....	18
SCÈNES BEËINDIGEN.....	18
scènes niet beëindigen .....	19
DE GELE KAART .....	19
PUNTEN GEVEN/COMMENTAAR ACHTERAF.....	21
De punten .....	21
Het rechterscommentaar bij de punten .....	23
WOORD ACHTERAF .....	24

## **INLEIDING**

Dit document is bedoeld voor theatersporters. Het gaat over een aspect van theatersport, waarvan ik vind dat die erg slecht wordt begrepen in Nederland. Om je alvast te triggeren begin ik gelijk met een aantal stellingen. Met welke stelling(en) ben je het eens?

1. Rechters zijn een ceremoniële functie om punten uit te delen
2. Rechters zijn negatief
3. De gele kaart wordt gegeven bij een blokkade
4. Rechters evalueren achteraf de scène
5. Ik ben niet gek op rechters/rechter zijn

Als je het met één van deze stellingen eens bent, dan moet je zeker verder lezen. Dan is dit document voor jou. Dan hoop ik je met dit document goed aan het denken te zetten, en eens heel anders naar de zaken te kijken.

Volgens Keith Johnstone is theatersport gedegradeerd tot iets wat in de verste verte niet meer lijkt op wat hij ooit had uitgevonden en is het vooral tenenkrommend om naar te kijken. Nu is Keith een sacherijnige oude man geworden, maar hij heeft wel een punt.

Eén van de dingen die bij theatersport in Nederland vaak ver af staat van hoe het ooit bedoeld was, en wat inderdaad ook flink schadelijk is voor het kijk- en spelplezier, is hoe er in Nederland vaak wordt gerechterd. Het komt voor dat een leuke wedstrijd door de rechters tot een middelmatige wedstrijd wordt gemaakt. Dat spelers zich gefrustreerd, te kijk gezet of tegengewerkt voelen door de rechters. Dat kan nooit de bedoeling zijn. Wat mij verwondert is dat niemand zich afvraagt wat daar het nut van is, en waarom je die rechters dan zou inzetten. Alleen “omdat het zo hoort”?

Daarom dit document. Ik heb zeker niet alle wijsheid in pacht. Maar ik heb er veel over nagedacht, enorm veel gepraat met spelers, publiek en mederechters, en erover gelezen en ik heb vooral: héél veel gerechterd bij TVA, de club die de goede zaken uit de Johnstonetraditie altijd hoog heeft proberen te houden. Bij TVA komt het publiek en de spelers achteraf vaak óók de rechters hartelijke complimenten geven. En de spelers ook. Zo heb ik heel goed gemerkt wat werkt. Daarnaast heb ik me ook vaak als speler geremd gevoeld door slechte rechters of er me als publiek aan geërgerd, en zo gemerkt wat niet werkt. Ik hoop dat de lezende theatersporter wat van waarde uit dit document haalt, al is het alleen al dat hij (meer) over het rechteren gaat nadenken. Je hoeft het natuurlijk niet met me eens te zijn!

## **WAAROM RECHTERS?**

Waarom zijn er rechters bij theatersport? Zijn ze überhaupt nodig? Wat is hun functie? Vraag dit in een groep theatersporters en je krijgt een heleboel antwoorden, die allemaal meer of minder waar zijn.

Maar gooi al die antwoorden op een hoop, en wat is dan het *centrale* (of overkoepelende) idee achter de rechters?

Er is maar één reden waarom ze er zijn, althans waar ze uitgevonden voor zijn, en dat is de enige reden die ik belangrijk genoeg vind om ze überhaupt te behouden.

**→ → → De rechters zijn verantwoordelijk voor de spelers. ← ← ←**

De rechters zijn er om de spelers te helpen. Dat is hun centrale taak. Door de spelers te helpen zo goed mogelijk te laten spelen, dragen ze bij aan een geweldige show. Zelfs de schijnbaar ceremoniële taak van punten uitdelen en te zeiken behoort tot het helpen van de spelers. Waarom, dat zullen we later zien.

Ze zijn er niet alleen om de spelers te helpen, maar ze zijn zelfs verantwoordelijk voor de spelers, schrijf ik. Inderdaad:

***Als een scène niet goed is, is het de schuld van de rechters.***

Dat is nogal wat. Gelukkig is er een ander belangrijk uitgangspunt wat betreft rechteren:

***Ook rechters mogen fouten maken.***

Dat scheelt alweer. Dat haalt alweer wat last van die arme rechterschouders.

## **ervaringsniveau**

Het is wat mij betreft dan ook onbegrijpelijk dat bij veel theatersportclubs de beginnende spelers, die nog niet goed genoeg zijn om mee te spelen, als “troost” mogen rechteren. Veel spelers houden ook niet van rechteringrepen – als je doorvraagt komt dat eigenlijk altijd door slechte ervaringen met rechters. Spelers bij TVA én het publiek zijn (vrijwel altijd) dol op de rechters.

Hoe minder ervaren de spelers, hoe ervarener de rechters. Bij TVA zijn de rechters bij de basisjaarvoorstellingen altijd de meest ervaren docenten. Zij kunnen de spelers helpen, zij kunnen ingrijpen en sturen als dat nodig is. De basisjaarvoorstellingen zijn een halfjaarlijks hoogtepunt binnen de vele TVA-voorstellingen, een teken dat het werkt. De meest gevorderde spelers hebben minder behoefte aan ervaren rechters, maar ook daar staan spelers toch vaak te stuntelen en helpen rechters regelmatig kromme tenen weer recht te buigen.

Als de spelers vinden dat ze goed genoeg zijn om zonder ingrepen te kunnen spelen, dan is er eigenlijk geen reden meer om de rechters aan te houden. Ze halen dan vaak alleen maar het tempo uit de voorstelling. Punten kan het publiek of de presentator ook wel geven. En als je dan toch de rechters aan het afschaffen bent, dringt zich gelijk de volgende vraag op: waarom zou je eigenlijk nog punten geven...?

## **er is maar één basisregel**

Terug naar die allerbelangrijkste basisregel. De rechters zijn er om de spelers te helpen. Dat is de enige regel die voor mij vaststaat. Voor de rest kan elke regel of taboe qua rechters wat mij betreft gebroken worden zolang déze maar niet wordt gebroken. Ik heb rechters zien dansen op toneel, zoenen onder de rechterstafel, consequent nul punten geven aan één partij, ik heb vaak rechters leukere opmerkingen zien maken dan de spelers (zogenaamd een groot taboe!), ik heb ze negatieve punten zien geven, ik heb ze zelfs zien meedoen aan scènes... allemaal dingen die je normaliter absoluut niet zouden doen maar op dat moment ervoor zorgde dat de voorstelling een feestje werd waar de spelers en het publiek zich goed in voelden. En als (ervaren) rechter hoeft niet na te denken over of je het wel goed doet: je merkt direct of je de spelers helpt of niet. En in die zeldzame gevallen dat je als rechter twijfelt of je aan een ingreep of opmerking wel goed hebt gedaan, vraag je het achteraf gewoon aan de spelers. Als het niet gelukkig blijkt uitpak te hebben, dan heb je weer wat belangrijks geleerd. Ook rechters mogen fouten maken en moeten vooral in het moment blijven.

## basishouding

De rechters zijn er voor de spelers. Het idee dat rechters negatief moeten zijn is dus ook eigenlijk een verkeerde. Hun uitgangspunt is primair positief. Ze ondersteunen de spelers, leven hartstochtelijk mee. Dat ze zich (deeltijds) negatief gedragen, is alleen voor het publiek. Dat komen we vanzelf nog tegen. Een goede rechter zit tijdens de scènes op het puntje van zijn stoel, geniet van de scènes (probeert dat wel te verbergen) en houdt van de spelers. Hij laat ze het liefst met rust, maar grijpt in als dat beter is voor de scène en/of de spelers.

Een rechteringreep moet de speler(s) helpen. Het is daarom dat goede rechters meestal vanzelf hun strenge, barse of valse toon vanzelf wat laten varen als ze tijdens scènes ingrijpen, zodat de spelers zich ook geholpen, en niet gecorrigeerd voelen.

## toernooien

Een belangrijke opmerking: de rechters hebben een *geheel andere* taak bij wedstrijden waar de punten serieus genomen worden, zoals bij kampioenschappen (NSK, NK, WK). Dat soort wedstrijden gaan in principe tegen het idee van theatersport in (er komt wedijver tussen de spelers en sommige spelers krijgen duidelijk last van geldingsdrang) maar deze vorm van wedstrijden heeft nu eenmaal een grote en erg leuke traditie binnen Nederland, met name bij het NSK. **Dit document gaat niet over rechters bij kampioenschappen**, waar vaak niet eens mag worden ingegrepen. Een opmerking heb ik wel: breng eventueel serieuze kritiek na afloop van een scène in de vorm van opbouwende kritiek: “een tip voor de volgende keer: begint u de scène wat positiever, zet twee spelers neer die van elkaar houden.”

## HOOFDRECHTER

Bij TVA hebben we de gewoonte om één ‘hoofdrechter’ in te schakelen en een of twee ‘bijrechters’. De hoofdrechter is de meest ervaren speler en draagt in feite de hele verantwoordelijkheid. De bijrechters kunnen beginners zijn, maar mogen net zo veel ingrijpen en worden daarbij eventueel gecorrigeerd door de hoofdrechter mocht dat nodig zijn. Op die manier worden bijrechters ook ‘opgeleid’ tot hoofdrechter (naast speciale rechterscursussen), en daarnaast voorkom je de bekende twee kapiteins op één schip.

De hoofdrechter beoordeelt meestal ‘techniek’, als de rechters tenminste verschillende beoordelingsvelden hebben (wat ik wel aanraad). Als er maar twee rechters zijn in plaats van drie, dan is de tweede rechter voor ‘inhoud’ en laten we ‘amusement’ vallen, want daar gaat het publiek al over met de publiekspunten.

Als je een rechter hebt die slecht zijn lachen in kan houden tijdens scènes, zet hem dan op ‘Amusement’, de ‘Amusement’ rechter kan makkelijk de clown van de drie zijn met de laagste status. Hij kan het stiekem allemaal erg leuk vinden, die hele show, en volstrekt tevergeefs zijn hoge status proberen vol te houden.

## TAKEN TIJDENS DE VOORSTELLING

Wat doen de rechters? We kennen het riedeltje wel:

- Warming Up van de spelers voor de wedstrijd (althans bij TVA, kan ook door de presentator of de meest ervaren speler)
- Uitleg wat de rechters doen (praatje)
- toss game
- helpen bij suggesties
- ingrijpen bij niet goed lopende scènes (de belangrijkste taak; helaas vaak afgeschaft)
- punten geven

Een goede warming up is meestal een goed begin van de show. Een slechte is vaak ook een slecht begin. Over warming ups heb ik een apart stukje geschreven. Zie [www.improspelvormen.nl](http://www.improspelvormen.nl).

## **PRAATJE/TYPETJES**

De rechters komen op en houden hun praatje over de toeter, de fluit, de punten en de bel. De uitleg over de gele kaart laat ik meestal achterwege, dat merken de mensen vanzelf wel als het zover is. Het praatje is het moment waarop je je hoge status vastlegt (het publiek moet daarom altijd gaan staan, om nog *iets* van je hoge status over te laten tussen de sponzen door) en de negativiteit ten opzichte van het publiek introduceert. Het is van belang dat het publiek nú al hard boe roept en eventueel met sponzen gooit, anders blijft eventuele negativiteit van het publiek gedurende de rest van de voorstelling ook ergens hangen en dat is niet goed: negativiteit moet vanaf moment 1 naar de rechters.

De opkomst is ook het moment waarop het publiek kennismakt met de typetjes. Meestal zie je een superenthousiaste presentator, waarna de rechters opkomen die, vanwege hun rechterstype, een droog en relatief (ellen)lang verhaal houden. Dit is vaak een flinke inzakker in de show, die slechts goed gemaakt wordt door het gooien van de sponzen na (of tijdens) het praatje. Daarom houden we het liefst het praatje zo kort mogelijk, maar ook is het goed na te denken over de types die je neerzet. Het hoeven niet altijd van die sacherijnige droogkloten te zijn. De beste rechters die ik heb meegemaakt kwamen op als drie buitenlandse rechters met rare accenten, een serveerster (het advocatenbefje gebruikend als schort), een hijgerige assistente, of een gefrustreerde Duitser. Door interactie tussen de rechters (statusverschillen!) en afwijkende typetjes, wordt het allemaal wat verrassender en leuker om naar te kijken. En als je het goed doet, gaat het zeker niet ten koste van de voorstelling of de rechterskwaliteiten – integendeel zelfs! (Het gevaar dat soms genoemd wordt, is dat je teveel de aandacht op je vestigt op de verkeerde momenten, maar als je je maar continu bewust bent dat je er voor de spelers bent, is dat gevaar nihil.)

De enige eis die je aan een typetje voor een rechter stelt, is dat hij een hoge status heeft. Dat betekent niet per se bars of vanuit de hoogte. Drie valse nichten die heel vriendelijk hele nare dingen zeggen zijn ook erg leuk.

## **TOSS GAMES**

Tot zover ligt alles nog redelijk voor de hand. Zodra we bij de toss game komen, denk ik dat er al veel te winnen is binnen de gemiddelde theatersportwedstrijd. Een goede toss game is namelijk wat mij betreft nog belangrijker dan een goede warming up. Een goede, strak geleide toss game zorgt voor ontspanning, hilariteit, brengt de spelers uit hun hoofd en neemt het competitieve element van theatersport alvast goed op de hak.

### **categorieën toss games**

Je hebt toss games in drie categorieën (of vergeet ik er één?):

- de spelers vallen één voor één af (verhaal op rij, categorieënspeel)
- wie de minste wissels maakt (alfabetspel, scène spelen met boek op hoofd tot die valt, alleen woorden van één lettergreep gebruiken, etc.)
- zoveel mogelijk ... binnen een minuut (slechte manieren om iemand ten huwelijk te vragen, manieren om een voorwerp als een ander voorwerp te gebruiken, etc.)

De eerste twee categorieën wat mij betreft favoriet als het om beginnende of gemiddelde spelers (< 5 jaar ervaring) gaat, omdat de rechters er een grote stempel op kunnen (en moeten!) drukken. De derde categorie behelst voor de rechters niet meer dan de (zogenaamde) tijd in de gaten te houden en (zogenaamd) te tellen<sup>1</sup>, met als risico dat als zo'n game niet lekker loopt, je een slecht begingevoel van de voorstelling krijgt voor spelers én publiek. Vandaar dat ik die niet aanraad tenzij je dijken van spelers hebt of de energie zo goed is dat je alle vertrouwen hebt dat er tijdens zo'n tossgame een spetterend begin van de show wordt neergezet.

### **als rechter een flitsende start van de show forceren**

Het succes van een goede toss game van de eerste twee categorieën ligt volledig bij de rechters. Elke fout die de spelers maken moet direct en resoluut afgetoeterd worden met een enorm overtuigende hoge status. Maar dan overdreven en onredelijk. Er moeten altijd een paar afgetoeterde mensen bij zitten met 'fouten' als: "Ik zag dat u het fout ging zeggen." "Ja, zo kan ik het ook, dat is veels te gemakkelijk!". "U zei 'eh', dat begint niet met een R" "U keek er te brutaal bij." "Mazda is een Japans merk, ik houd niet van Japanners." "Dat duurde te lang... (verzet) dan moet u maar sneller inademen."

Het kan namelijk dodelijk zijn als de rechters te coulant zijn! Dan:

- Gaan de spelers het serieus proberen goed te doen (au)
- Gaan de spelers hun fouten erg vinden – soms zelfs protesteren (au)
- Gaan sommige spelers in hun hoofd zitten (au)
- Stokt de energie en wordt de sfeer te serieus en te competitief

Als de rechters er goed de wind onder hebben, dan, daarentegen:

- Begint de voorstelling hilarisch
- Komen de spelers uit het hoofd want het moet echt zo snel mogelijk
- Begrijpt iedereen dankzij het onredelijke dat fouten onvermijdelijk zijn, waarmee de rechters de 'kwaaië pieren' zijn en de spelers de helden, precies wat de bedoeling is
- Wordt de hoge status van de rechters alvast bevestigd.

Redelijkheid of fairness is *geen* issue. Het vergt wat oefening om echt veel en echt heel snel in te kunnen grijpen. Maar dat oefenen is dan wel weer bijzonder leuk!

## **HELPER TIJDENS HET SUGGESTIEVRAGEN EN SPELUITLEG**

Als het goed is, vraagt de teamcaptain een suggestie, en vervolgens begint de scène. Helaas komt het ook heel vaak voor dat de teamcaptain (er zitten altijd mensen bij die weinig of geen ervaring ermee hebben) een suggestie vergeten te vragen, of wanhopig naar de rechters kijken als de hele zaal in een keer van alles door elkaar roept en de captain het niet kan verstaan.

Daarbij te helpen is natuurlijk eenvoudig. Je vraagt of de spelers nog een locatie willen weten voor ze beginnen, of je helpt ze kiezen uit de wirwar van suggesties door te roepen: "ik hoor daar washok, neemt u die maar".

Belangrijker is te beseffen, wat de *functie* van een publiekssuggestie is.

### **de functie van de publiekssuggestie**

Keith Johnstone vindt het belachelijk dat bij Theatersport bij elke scène een suggestie wordt gevraagd. "Het publiek komt met veel minder inspirerende ideeën dan de meeste getrainde

---

<sup>1</sup> Ik geef meestal onzinscores en laat niet zelden het publiek ook duidelijk merken dat het onzin is, zodat duidelijk is dat het die avond gaat om improviseren en niet om punten.

spelers”, is zijn opinie. De meeste Nederlandse theatersporters zijn het daar niet mee eens. Het publiek komt om te zien wat er met hun suggestie wordt gedaan. Daar is natuurlijk wat voor te zeggen.

Er is minder voor te zeggen dat je altijd de eerste de beste suggestie moet nemen, zoals veel spelers (en rechters) denken. Natuurlijk, het is in theorie mogelijk om 450 totaal verschillende en volstrekt fantastische scènes in een zwembad of een sauna te spelen. Maar: hoe vaak is een scène die zich in een zwembad moet afspelen tijdens een voorstelling ook in werkelijkheid leuk? Een handvol. Maar de rest? En wil iemand in het publiek, die regelmatig komt kijken, wel alwéér een scène in het zwembad zien? Ik zelf zit regelmatig in het publiek, en ik heb de zwembaden om eerlijk te zijn wel gehad. En ik weet dat ik niet de enige ben. Hoe mooi de theorie ook is: *het is helemaal niet in belang van het publiek of de spelers om de eerste de beste suggestie te accepteren*. Want waar komt het publiek voor? Dat alles wat ze roepen uitgespeeld wordt ook al is het bagger, of komen ze voor leuke scène door geïnspireerde spelers?

Wat is de functie van een suggestie?

***De functie van een publiekssuggestie is om de spelers te inspireren.***

Een goede suggestie geeft een geïnspireerde start van de scène. Hoe vaak zie je niet dat de inspiratie pas komt als de scène al (te) lang op weg is? Professionele groepen in Amerika hebben om die reden ook nóóit de regel dat je de eerste de beste suggestie moet nemen.

Een goede captain kijkt bij elke suggestie naar zijn spelers (en zichzelf) of ze er wel blij van worden. Zo ja, is de kans op een leuke scène namelijk groter, want blije spelers spelen beter. Zo nee, vraagt hij nog even verder: “heel mooi, maar weet er iemand misschien een iets spannender locatie?”

### **als rechter helpen bij het vragen van suggesties**

Als rechter kijk je mee. Weer het zwembad? Springt geen enkele speler op, van “leuk!”? Dan kun je roepen: “Die hebben we vorige week ook al gezien, graag een andere.” Of bij ‘Sauna’: “Te veel bloot, graag iets decenters.” Of, tegen de spelers: “Vindt u dit echt leuk of hebt u liever iets anders?”<sup>2</sup> Alles kan natuurlijk. En een scène in een zwembad mag natuurlijk ook gewoon. Je kunt je niet overal mee bemoeien.

Maar het loont over suggesties na te denken en er van tevoren ook met spelers over te hebben. Suggereer om op spannender manieren naar suggesties te vragen: naar de eerste letter van een naam van een publiekslid, en dan een locatie die begint met die letter. Of vraag eens een suggestie als: “Mag ik van u een object dat ongeveer 60 euro kost.” Of “mag ik een locatie waar u altijd al heen hebt willen gaan.” Etc.

### **oninspirerende suggesties**

“Mag ik een relatie?” “Broer en zus!”

Bij een voorstelling met beginnende spelers vraag ik direct: “uitstekend... en waar zijn die broer en zus?”

---

<sup>2</sup> Het is alleen verbazingwekkend hoe sommige spelers op zo'n moment keihard kunnen liegen dat ze het leuk vinden, louter en alleen omdat ze geleerd hebben dat ze álles moeten accepteren en leuk vinden. Terwijl toch alles in hun lichaam uitstraalt dat ze het eigenlijk helemaal niet echt leuk vinden. De scène begint daardoor meestal ook ongeïnspireerd, en een slecht begin betekent meestal ook een slecht midden en een slecht einde.

Bij iets verder gevorderden vraag ik soms: “is dat genoeg of wilt u een locatie erbij?” (vaak willen ze dat). Oninspirerende (lees: niet prikkelende) suggesties verdienen een logische tweede suggestie. Het hóeft natuurlijk niet, maar het helpt de scène vrijwel altijd sneller op weg. Broer-en-zus scènes modderen meestal in het begin zo aan, omdat ‘broer en zus zijn’ geen sterke beelden of impulsen oproepen. Echt gevorderde spelers hebben daar natuurlijk veel minder last van, want die spelen net zo makkelijk helemaal zonder suggestie.

Beginnende spelers hebben vaak meer moeite met definiëren en te ontdekken waar een scène over gaat. Vraag daarom extra suggesties als je denkt dat dat kan helpen. Bij “dokter en patiënt” kun je roepen: “maar u kent elkaar ook buiten de praktijk om!” (personages die elkaar kennen levert sowieso sneller interessante scènes op). Of je vraagt: “Wat voor soort dokter gaat het hier om?” “Wrattendokter!”

## **banale suggesties**

Mag ik een object? “Dildo!” Basisregel: nooit toestaan, tenzij de spelers en/of het *hele* publiek het graag willen. Natuurlijk, je kunt prachtige scènes met een dildo maken, maar de praktijk is helaas vrijwel altijd vreselijk. De kans op een goede scène is veel groter met gewoon object. En wat men nogal eens vergeet, is dat maar één iemand “dildo” roept. Die vindt dat misschien erg leuk (vooral dat hij dat mag roepen), maar verreweg de meeste andere mensen in het publiek willen die dildo helemaal niet in een scène zien! Wie staat er ooit bij stil dat de rest van het publiek een suggestie misschien wel vreselijk vindt? De suggestie van het publiek is in improland immers heilig... niet, dus. Blokkeer dildo's en andere onweldoelige suggesties, tenzij de spelers er duidelijk blij mee zijn.

Een heel goede manier om te voorkomen dat er nogmaals zoiets geroepen wordt, is door aan het publiek hardop te vragen: wilt u werkelijk een scène over een dildo zien? 95 van de 100 keer krijg je een duidelijk nee terug. Het gros van het publiek is tevreden, en de vibratoren blijven de rest van de voorstelling achterwege. Als je voor een groep pubers speelt en er wordt op deze vraag heel hard ja geroepen, dan zijn er twee mogelijkheden: of een klein groepje overstemt de rest, of het publiek wil gewoon een scène over een dildo zien. En dan geef je het ze ook. Als de spelers dan weten dat het publiek dat wil, zal gène geen rol meer spelen en kunnen ze lekker hun gang gaan. Of het een goede scène wordt, is weer een andere zaak, maar het publiek krijgt wat het wil, en niet één balorig individu of groepje.

Een aparte situatie is de volgende, waar iedere rechter vroeg of laat voor komt te staan: “Mag ik een tic van u?” “Gilles de la Tourette!”. Een rechter (naar ik meen Jochem van Easy Laughs) gaf me eens een gouden tip die ik sindsdien al een aantal keer succesvol heb toegepast. Zodra ‘Gilles de la Tourette wordt geroepen, vraag je aan het publiek: “Mag een categorie, zoiets als automerken?” “Groentes!” “U heeft Gilles de la Tourette waarbij u steeds te pas en te onpas groentes roept.” Véeél leuker dan met scheldwoorden. “Marie, wil je met me RABARBER! ... “

## **te brede suggesties**

Mag ik een locatie? “Frankrijk!” Ingreep: “Waar in Frankrijk?” “Parijs!” “Maar welke, specifieke locatie in Parijs?” “Père Lachaise!” Het duurt even, maar dan heb je ook wat., Locaties altijd specifiek, nooit algemeen. Je kunt zelfs nog verdergaan: “Bij wiens graf?” (Père Lachaise is groot... ) “Dat van Chopin!”

## **suggesties die de spelers niet kennen**

“Mag ik een bekende Nederlander?” “Peter Schat!” “Oké!” “weet u wie dat is?” “Nee, maar dat maakt niet uit.” Soms schiet het “elke suggestie accepteren dogma” wel érg ver door.

Keith Johnstone schrijft zelf over deze specifieke situatie een typische reactie van zijn spelers: "Maar je zegt altijd dat we het risico moeten opzoeken!" "Welk risico zie jij in een geheide mislukking?"

Een suggestie moet (enigszins) inspireren. Vraag een andere suggestie of laat de suggestie tenminste uitleggen.

Overigens is Peter Schat een Nederlandse hedendaagse componist.

### **te leuke suggesties**

Een andere categorie suggesties die meestal kwalijk zijn, zijn suggesties die vooral bedoeld zijn om leuker dan de spelers te zijn. "Een klavertje vier die ontploft als je de blaadjes er vanaf trekt!" Wat een originele suggestie! Leuk! Doen we! Vervolgens zie je iemand blaadjes uit een klavertje vier trekken en ontploffen. Einde scène. Hoe geweldig het ook klinkt, in de praktijk blijkt zo'n suggestie niet te inspireren maar te dicteren.

De grap van impro is, dat je tijdens de scène, gezamenlijk met het publiek, ontdekt waar de scène over gaat. "Klavertje vier" als suggestie is natuurlijk prachtig. Als de spelers dan *tijdens de scène* ontdekken dat het klavertje vier een geheim wapen is van de Rode Hongaarse Brigades tijdens de Tweede Wereldoorlog, waardoor verliefde Duitsers ontploffen zodra ze zo'n ding plukken, dan is iedereen blij. Wat een fantasierijke spelers. De bizarheid/fantasiewereld van de scènes dient op het toneel te ontstaan: dat is de magie van impro. Als de bizarheid al van te voren gedictreed wordt, is het hooguit knap van de spelers als ze het goed weten te verwerken.

Suggesties als "een kaas die zo stinkt dat iedereen er pukkels van krijgt", een "Olympisch zwembkampioen met een houten poot" of "Jan Peter Balkenende die vreemd gaat": het *klinkt* heel inspirerend. Maar de praktijk is, vooral bij beginnende spelers, meestal anders. Spelers gaan de suggestie naspelen en er komt vervolgens niet veel méér dan dat. Let er maar eens op, het valt mij telkens op dat scènes gebaseerd op dat soort suggesties in meer dan 80% van de gevallen niet goed lopen. Dat is best een slechte score... Als rechter versimpel ik de suggestie meestal: "Deze scène gaat over Jan Peter Balkenende. Of hij vreemdgaat, dat zien we vanzelf wel." Dat geeft alle vrijheid aan de spelers en als ze zich lekker voelen (wat ze zich meestal doen zodra de suggestie simpeler wordt!), gaat JP toch wel vreemd! Iedereen blij: mooie scène, en de rechters zijn lekker 'genaaid'. (De rechter zelf weet wel beter.)

Een ander aspect wat ik tegenwoordig veel zie bij theatersport, is dat spelers zélf om dit soort originele suggesties gaan vragen. "Mag ik van u twee zelfstandige naamwoorden. "Zakdoek" en "Lamp". Dank u. Wij gaan een scène spelen over een Zakdoeklamp." Ik heb eens geteld hoeveel van dat soort scènes tijdens voorstellingen succesvol waren. Eén van de zes - hóóguut. Je doet er als rechter weinig tegen dan er achteraf eens een boom over opzetten met de betreffende captain. (Bij een ingreep zouden de spelers zich in de meeste gevallen afgevallen voelen.)

### **speluitleg**

Heeft de captain wel gezegd welke vorm ze gaan doen? Als je dat niet weet, wordt het een stuk moeilijker om in te grijpen. Als de captain verzuimt te zeggen wat ze gaan doen, vraag je dat dus na. Pas als je weet welke vorm de spelers gaan doen, weet je ook of ze voldoende suggesties hebben gevraagd, of het publiek genoeg weet om de vorm te kunnen waarderen of dat er nog iets uitgelegd dient te worden, en, niet onbelangrijk, je weet hoe je kunt ingrijpen als de scène niet loopt. Ik heb vrij vaak machteloze rechters gezien omdat ze niet durfden in te grijpen omdat het niet duidelijk was welke vorm de spelers deden. Meestal was het een aantal spelers zelf ook niet helemaal duidelijk. Zorg dus dat alles duidelijk is. Een

ruime spelvormkennis is natuurlijk onontbeerlijk daarbij, maar dat geldt sowieso voor rechters.

## **INGRIJPEN TIJDENS SCÈNES**

Dit is het moeilijkste maar ook het belangrijkste onderdeel van het hele rechtersschap. Een goede ingreep zet een ontspoorde of ontsporende scène weer op de rails, maakt ongelukkige spelers weer gelukkig of gelukkige spelers nog gelukkiger, eindigt een scène óp het hoogtepunt in plaats van daarna, of, in het slechtste geval, maakt bij een mislukking dat de rechters het hebben gedaan en niet de spelers (bijvoorbeeld door een niet-lopende scène vroeg af te toeteren zodat het publiek vindt dat de spelers nog een kans verdienen – altijd beter dan dat ze na een lange, vervelende scène de spelers maar matig vonden).

### **hoe het niet moet**

Een goede ingreep is niet makkelijk. Een slechte wel. Verhalen daarover zijn er natuurlijk legio. “Nog twee minuten” riepen een stel rechters bij een niet lopende scène. Dodelijk: nog twee minuten meer ellende! Ongelukkige spelers, ongelukkig publiek. Of: “U riep ‘Nee’, zegt u maar ‘Ja’” – terwijl in het specifieke geval een ‘Ja’ een regelrechte blokkade van een aanbod zou betekenen en ‘Nee’ een prachtig vervolg van de scène was. Gevolg: een speler die heerlijk aan het spelen was gaat stuntelen en balen.

Rechters mogen fouten maken. Maar rechters die in vastgeroeste regeltjes denken als ‘geen nee zeggen’ en ‘als het te lang duurt zeg je nog xxx seconden, en laten we ze een kans geven, laten we er veel seconden van maken’, zijn niet bezig met de spelers te helpen. Die maken eigenlijk *alleen maar* fouten. Ten koste van spelers en voorstelling.

En je wilt ze de kost niet geven, rechters waarvan je tijdens de scènes maar één tekst kunt verwachten: “nog dertig seconden”. “Nog dertig seconden” is geen slechte ingreep, maar als ik hem gebruik, is dat in 80% van de gevallen omdat ik even geen betere ingreep paraat heb – een zwaktebod dus.

Wat ook voorkomt, is dat de rechters ‘leuke’ suggesties geven waar de spelers helemaal niet op zitten te wachten. “Doet u deze scène maar op rijm” kan een prima ingreep zijn – maar niet als de scène al goed loopt. Dan wordt de scène juist minder. Iets wat nogal eens voorkomt bij rechters met geldingsdrang. Bijvoorbeeld omdat ze liever hadden gespeeld. Pijnlijk.

### **hoe het wel moet**

Een goede rechter grijpt in. Vaak, als dat nodig is. Als je ingrepen goed en passend zijn, de spelers dus helpen, hoef je nooit bang te zijn dat je ‘te vaak’ ingrijpt. Ik heb dat vaak gedacht en aan publiek én spelers gevraagd. Greep ik niet teveel in? Twee antwoorden heb ik slechts gehoord: “nee, helemaal niet” en “nee, had zelfs nog wel meer gemogen”. Als rechter voel je je inbreken op een scène, en als bescheiden en zachtaardig mensch denk je dan al gauw dat je te veel op de voorgrond treedt, dat de spelers zich onzeker gaan voelen, etc. In werkelijkheid zijn spelers en publiek blij met elke goede ingreep, ook als het er veel zijn. (Moeten het natuurlijk wel goede ingrepen zijn.)

Bij gevorderde spelers zal de hoeveelheid ingrepen minder zijn. Bij het jaarlijkse International Improvisation Theatre Festival in Amsterdam kom ik zelf meestal niet verder dan één keer “nog dertig seconden” tijdens een hele wedstrijd.

Een goede rechter kent natuurlijk zijn spelvormen, (her)kent de valkuilen van de vormen (zie ook <http://www.improspelvormen.nl>), en de valkuilen van impro in het algemeen, en weet mensen op een positieve manier uit die valkuilen te trekken. Een goede rechter accepteert

daarnaast ook andere interpretaties van de vormen dan die hij kent en is dus nooit star of rigide.

## **wat is een goede ingreep?**

Een goede ingreep is allereerst kort en helder voor iedereen. Maar dat spreekt voor zich.

Een goede ingreep

- *helpt bepalen waar de scène over gaat*
- *haalt de spelers uit hun hoofd/hun paniek, en/of*
- *haalt onduidelijkheid over de vorm weg.*

Het is niet voor niets dat ‘zingt u daar maar eens een lied over’ wordt gebruikt – in principe doet die ingreep – mits juist toegepast – zowel het eerste als het tweede. Hij is alleen een beetje afgezaagd.

Een goede ingreep is bijsturend, en zelden corrigerend (tenzij je een blokkade corrigeert). Een correctie is een soort blokkade. Stel, het hele publiek zit te wachten op een slotconfrontatie tussen de hoofdpersoon en zijn vriendin. De speler roept echter: “Ik ga naar mijn vader toe!” Als je dan roept: “Nee, u gaat naar uw vriendin toe!” voelt de speler zich mogelijk net als bij een gewone blokkade: uit het veld geslagen. En dat is natuurlijk niet de bedoeling. Door te zeggen: “heel goed, gaat u dan onderweg even langs uw vriendin” voelt het voor de speler meer als een toevoeging dan als een blokkade. In ieder geval kijkt in mijn ervaring de meeste gevallen in het eerste geval de speler sip, en in het tweede geval moet hij lachen.

Ik heb één keer in mijn rechtersleven een bikkelharde correctie toegepast, toen een speler aan de kant, terwijl het hoogtepunt van de scène in een dierentuin bij de apen naderde, plots riep: “tien minuten later bij de giraffen!” Het duurde echt even voordat ik besepte dat ik wel moest ingrijpen: “én we zijn weer terug bij de apen” (ik blokkeerde de ingreep volstrekt, maar wel met een én!). Een zucht van verlichting ging door het publiek. Achteraf de speler nog opgezocht en gevraagd of hij zich niet een beetje te kakken voelde gezet. Hij bleek er gelukkig geen enkel probleem mee te hebben gehad. Hij vond dat de scène vastliep. Ik en het publiek niet. Soms moet je zoiets doen, net zoals je als speler soms niets anders kunt doen dan blokkeren, omdat het het enige is wat de scène nodig heeft.

Als er op toneel geblokkeerd of uitgesteld wordt, mag je dat absoluut en keihard corrigeren, louter en alleen omdat de spelers drommels goed beseffen dat ze daarmee geholpen zijn, en meteen snappen waarom je de ingreep doet. Dus: “Wat moeten we nu doen?” “Dat weet ik niet!” “Dat weet u wel!” is meestal uitstekend. Evenals: “Heb jij mijn portemonnee gestolen?” “Nee!” “Dat hebt u wel!”. Overigens kun je in dit soort “Nee!” situaties ook ingrijpen met “Inderdaad, U zegt wel nee, maar u hebt het stiekem wél gedaan!”, omdat je ook dan iets nieuws toevoegt in plaats van de speler ‘onderuit haalt’.

## **voor het blok zetten?**

Het vorige voorbeeld: “Dat weet u wel!” is een typisch voorbeeld dat een speler voor het blok zet. “Plotseling heeft u een briljant idee waarmee u alles oplost!” is er ook zo een, waarmee je een scène vaak los kunt trekken. Bij gevorderde spelers die lekker aan het spelen zetten, is voor het blok zetten geen probleem. Beginnende spelers, of spelers die niet lekker in hun vel zitten, kunnen enorm dichtklappen. Ik zou toch niet te voorzichtig zijn. Als het niet werkt kun je altijd daarna de speler verder helpen!

## **fouten maken!**

Want ook rechters mogen fouten maken. Die kunnen ze achteraf wel corrigeren. Lukt dat niet, dan ligt het voor het publiek in ieder geval aan de rechters, en niet aan de spelers. Bij ingrepen die overduidelijk averechts werken, kun je publiekelijk voor de zaal excuses maken (en niet, wat ik helaas vaak zie, bij het puntengeven de speler nog eens extra afbranden). Of je doet het achteraf in de kleedkamer, als het niet al heel obvious voor de zaal was dat je fout zat.

## **time keeping**

Scène in één minuut? 'Nog 30 seconden' gezegd? Neem het niet te letterlijk. Het zijn slechts indicaties, aansporingen. Een briljante scène die een minuut zou moeten duren, maar 90 seconden duurt, is niet meer briljant als-ie zomaar wordt afgekapt door de rechters. Je kunt altijd nog lage punten geven en zeggen dat een minuut geen negentig seconden is, als je dat toepasselijk vindt. Na de ingreep 'nog 30 seconden' kan de scène ook korter of langer duren, het gaat erom dat de scène er beter van wordt. Niet om dat je je letterlijk aan je eigen instructies houdt.<sup>3</sup> Als een scène echter door blijft modderen na een nog 30 seconden ingreep is (vroeg)tijdig aftoeteren wel de enige juiste oplossing.

## **intuïtie**

Goede ingrepen komen intuïtief. Daarvoor is ervaring vereist, want een mens is niet geneigd intuïtief in een scène in te breken met een ingreep die hij nog nooit eerder heeft gedaan. Na een poos komt die intuïtie echter en kan hij ver gaan.

De grootste fout die een rechter kan maken is een impuls te hebben om in te grijpen, dat vervolgens niet te doen (dat komt erg vaak voor, dat is normaal, maar moeilijk af te leren) en dan die impuls niet meer los te kunnen laten. Een impuls moet je direct grijpen of laten varen. Als er een tweede kans voor de betreffende ingreep komt, dan krijg je ook vanzelf een nieuwe impuls. Overigens geldt dat natuurlijk minstens zo hard voor spelers – op impulsen moet je direct reageren of loslaten. Een rechter die als speler, en, liefst, docent, voldoende ervaring heeft en een gezonde kijk op theatersport, zal eigenlijk nooit foute impulsen hebben, en de daarom zullen ingrepen-op-impuls eigenlijk niet fout kunnen gaan, en als ze toch fout uitpakken: rechters *moeten* ook fouten maken (aldus de onvermijdelijke Keith Johnstone, want hij vindt dat elke deelnemer risico's moet nemen, tot aan de lichttechnicus toe).

Om een voorbeeld te geven. Ooit werd er een emotioneel feestje gespeeld, waarbij de eerste twee personen het over "Jan" hadden gehad, die nogal belangrijk was. De derde persoon kwam op en was Jan niet. De laatste speler, een dame, kwam wat onzeker op. Ze begon te praten en zei "Ik ben... " "... Jan!" riep een rechter direct. Hilariteit in het publiek, maar daar gaat het natuurlijk niet om: de scène liep vervolgens uitstekend. Achteraf is de rechter naar de speelster in kwestie toegegaan om te checken of hij het wel juist had ingeschat, want het is nogal een heftige ingreep, een zin voor een speler afmaken! Ze was er inderdaad blij mee, want ze had geen flauw idee wie of wat ze moest zijn op dat moment, en nu kon ze lekker verder spelen. Door haar onzekerheid en het feit dat ze een vrouw was, was het volkomen langs haar heengegaan dat ze het beste die belangrijke Jan kon spelen. Ook in het publiek was achteraf in de bar vaker de reactie te horen dat men duidelijk had gezien dat zij niet als Jan opkwam terwijl ze wel Jan verwachtten. De intuïtie van de rechter klopte en hij reageerde direct. Eén seconde later en ze was iemand anders geweest en de scène had nergens meer over kunnen gaan, want die ging over Jan.

---

<sup>3</sup> Overigens kan het af en toe érg fijn zijn om je tegen alle verwachtingen in je letterlijk aan de gestelde tijdslijm te houden. Voorbeelden zullen we verderop zien in 'een scène (niet) beëindigen'.

Je eerste impuls is ook als rechter je beste vriend. Toch schrikken we vaak van onze eigen impulsen. We willen de scène vaak nog even aanzien. Misschien komt het nog goed. Maar dat is in feite angst om in te grijpen en die moet je als rechter nou juist niet hebben.

### **waar op te letten en waarmee in te grijpen**

Om te weten/voelen wanneer je moet ingrijpen is het handig de valkuilen te kennen waar spelers regelmatig in vallen. Uiteraard geldt bij elke valkuil: het is niet zo dat alles gecorrigeerd *moet* worden. Als de spelers ontspannen en enthousiast aan het spelen zijn, zonder een duidelijk “o, jee, wat nu-gezicht”, en het publiek vermaakt zich, hoeft er natuurlijk niet ingegrepen te worden. Daarnaast is het belangrijk te beseffen dat het je als rechter vaker niet dan wel zal lukken om een juiste ingreep te doen. Gelukkig maar, want de spelers moeten naast spelen ook zweten en fouten maken. Laat dat je niet weerhouden veel in te grijpen, want zoals gezegd: mits de ingrepen goed zijn, moet ik de eerste speler of publiekslid nog vinden die vindt dat een rechter teveel heeft ingegrepen.

Elke spelvorm heeft zijn specifieke valkuilen (zie daarvoor ook de spelvormomschrijvingen op [www.improspelvormen.nl](http://www.improspelvormen.nl)). Sommige van die valkuilen zijn niet of nauwelijks te corrigeren, die zul je moeten laten gaan. Als voorbeeld: het emotioneel viervlak zie je nogal eens uitgevoerd worden met spelers die naar een ander vlak toe lopen om een andere emotie te krijgen. Het ziet er lelijk uit, het brengt de spelers in hun hoofd, de emoties zijn van tevoren bedacht en niet spontaan. De vorm is nooit zo bedoeld, en veel leuker om te zien en te doen, als de spelers bewegen zoals in een normale scène (“ik zal even je pillen voor je halen!” en loopt naar de kast) en vervolgens zelf verrast worden dat ze in een nieuw vlak met een nieuwe emotie terecht komen, en die in een spontane reactie gieten (Emotie paniek: “O, mijn god! Je pillen zijn op!” of emotie verliefd: “Hier zijn je pillen. (aaiend over de pillen) Pillen van dokter Herman.” En de scène blijkt spontaan te gaan over de liaison die de vrouw van de hartpatiënt heeft met diens dokter. Die theorie is leuk en aardig, maar in de praktijk zie je hem zelden zo. Als rechter kun je dat ook niet corrigeren, want je ziet aan de blok tekst die ik hierboven nodig heb om uit te leggen wat ik bedoel, dat zo’n ingreep nooit kort en helder zal kunnen zijn. Je kunt de slechte scène die meestal volgt nauwelijks nog redden. Je kunt hooguit de scène nog iets helpen door de spelers verder uit het hoofd proberen te krijgen en spontaner proberen te maken. En hopen dat ze er toch nog fraais van maken, waarbij het natuurlijk van geen enkel belang is dat de scène uiteindelijk nog volgens de regels van het emotionele viervlak loopt. Als de scène maar goed/beter wordt.

Naast de spelvormspecifieke valkuilen heb je natuurlijk ook een hele hoop situaties/valkuilen die algemeen zijn (niet spelvormspecifiek) en die redelijk vaak voorkomen. Ze zijn dus goed te herkennen. Hieronder vind je er een aantal van en telkens een paar manieren hoe je de spelers kunt helpen om weer uit de valkuil te klimmen.

### **valkuil: uitstellen**

De spelers komen niet to the point, gaan de confrontatie niet aan, praten er omheen. Professioneel uitstellen is mooi, want bewust en spelen met timing, maar in theatersport is het meestal onbewust, en dus niet mooi omdat het uit een soort angst voortkomt. Zodra er koffie wordt aangeboden, weet je bijvoorbeeld al dat het in 95% van de gevallen zover is. Ook wordt er veel gesproken over wat men gaat doen, zonder dat men het gaat doen.

Mogelijke ingrepen: “vertelt u maar wat u altijd al had willen zeggen”. “Het is nu of nooit!” “Neemt u nú een besluit!” “U gaat er nú op af!” “U besluit het te gaan doen in plaats van erover te praten!” En, helaas vaak minder effectief: “nog 30 seconden.”

### **valkuil: niet definiëren**

Verwant aan het uitstellen: er wordt niet gezegd waar de scène over gaat. Niet alleen wie ze zijn, wat ze aan het doen zijn, of waar ze zijn, maar ook wat er tussen de spelers speelt,

waarom iemand kwaad is, etc. Spelers durven vaak niet te benoemen, te definiëren, vanwege de ingebouwde voorzichtigheid dat ze daarmee de plannetjes van de andere spelers zouden kunnen doorkruisen. Komt u het volgende fragment bekend voor? “Pak jij hem aan die kant!” “Ja, ik heb hem!” “Hij is wel zwaar!” “Pas op!” “Heb je hem vast?” “Ja, naar deze kant!” “En nu draaien!” “Voorzichtig hoor, straks gaat-ie kapot.” “Ho!” “Au, mijn teen.” “Hoger, hoger!” “Deze kant op!” Etc. Dit kan rustig drie minuten doorgaan. Echt goede spelers maken daar hilarische minuten van, maar ik heb het minstens honderd keer gezien en geen een daarvan was leuk. Met een beetje geluk komen de spelers na één minuut zelf tot inkeer.

Mogelijke ingrepen: “Zegt u maar wat u vastheeft.” “We willen graag weten waar u het over heeft.” “U mag gewoon zeggen, hoor, wat het is.” “Wilt u duidelijk maken wat u van elkaar bent?” Maar ook goed is: “U heeft een boomstam vast.” “U bent op een begraafplaats.” “U bent dertig jaar getrouwd en staat op het punt uit elkaar te gaan.” Als het maar toepasselijk is.

### **valkuil: blokkeren**

Blokkeren is niet alleen: “Maar papa!” “Ik ben je vader niet.” Vaak zijn blokkades veel subtieler. Het is belangrijk te beseffen dat blokkades heel legitiem kunnen zijn. Bijvoorbeeld een nieuwe verhaallijn afkappen die afleidt van waar het eigenlijk om ging. “Nog even doorgraven, we hebben de schat bijna te pakken!” “Eindelijk!” “Ik stuit hier op iets hards!” “Kijk een UFO!”, “PANG! Zo, daar hebben we geen last meer van. Ik heb een hekel aan marsmannetjes. Kijk, dat moet de kist zijn!” Ook belangrijk is te beseffen dat een blokkade in principe heel inspirerend kan werken. “Papa!” “Ik ben je vader niet.” “Nee! Dus dat is waarom ik me nooit welkom heb gevoeld in mijn eigen huis!”

Bij blokkades hoeft er natuurlijk, zoals altijd, alleen ingegrepen te worden als direct duidelijk is dat het verhaal of een medespeler dat nodig heeft. De enige juiste ingreep is: direct de speler corrigeren of aanvullen. Dus: “Dat doet u wel!” “Dat bent u wel!” “Dat hebt u wel gedaan!” “Zegt u maar ‘ja!’” “U zegt inderdaad dat u het niet heeft gedaan, maar dat hebt u in werkelijkheid wel!”

### **valkuil: negativiteit**

Negativiteit komt meestal voort uit angst van de spelers. Let op: er is een verschil tussen negativiteit van de personages en negativiteit van de acteurs. Als de acteurs positief zijn, lol hebben, en fijn aan het spelen zijn, is het heerlijk om te kijken naar personages die elkaar de huid verrot schelden. Helaas is het zelden zo. Negativiteit die uit angst van de acteurs voorkomt is naar om naar te kijken.

Er zijn volgens mij drie belangrijke momenten om negativiteit te corrigeren: aan het begin van de scène (om een positief platform te bouwen: ‘u houdt van elkaar!’), aan het einde om een te negatieve scène een verlossend slot te geven (‘we willen graag een happy end!’) en als de negativiteit langere tijd doorzeurt (‘u biecht nu op wat u eigenlijk al tien jaar wil zeggen: dat u verliefd op haar bent.’)

### **valkuil: instructiescène**

“Ja, nee, dan moet je zo doen, en dan deze hier.” “En als ik dit doe?” “Nee, dan moet die hier.” Etc. Als je het aan spelers overlaat, zijn ze zo tien minuten verder en er is werkelijk niets gebeurd. Zodra spelers instructies aan elkaar gaan geven weet je dat je heel alert moet zijn. Waar gaat de scène over? Wat speelt er tussen die twee? Daar gaat het om! Stuur de scène naar iets persoonlijks tussen de twee.

Mogelijke ingrepen: “kijk elkaar aan en zegt wat u altijd al tegen de ander had willen zeggen!” “Een van u is stiekem verliefd op de ander!” In een scène tussen een kolonel en soldaat: “De

kolonel is de zoon van de soldaat!" Als iemand tijdens de instructies telkens de ander aanraakt: "U wordt steeds door de ander aangeraakt, laat zien wat dat aanraken met u doet!"

### **valkuil: elkaar niet kennen**

Verwant aan de instructiescène. Als de personages elkaar niet kennen, is het natuurlijk veel moeilijker een dramatisch conflict op te bouwen. Zodra je ziet dat de personages vreemden van elkaar zijn, en de scène kabbelt daarom voort, kun je ingrijpen met bijvoorbeeld:

"U herkent elkaar plotseling van 25 jaar geleden!"

"Deze persoon maakt een verpletterende indruk op u!"

"U behoort tot twee rivaliserende families."

"U bent een echtpaar dat met dit rollenspel het huwelijk levend probeert te houden."

### **valkuil: tempo te langzaam en/of talking heads (babbeldebabbel)**

Ach, ach, wat kan het toch kabbelen zonder dat er iets gebeurt. Meestal wordt er over een probleem gepraat, maar wordt er niets mee gedaan. Mogelijke ingrepen:

"Nog 30 seconden!" (natuurlijk!)

"U zegt nu wat u op uw hart hebt!"

"U neemt nú een beslissing."

"U heeft tien seconden om een besluit te nemen."

"Een monoloog waarom u dit zo belangrijk vindt."

"Zingt u daar maar eens een lied over."

"Gaat u verder op rijm."

Zie ook: *spelers in het hoofd* hieronder!

### **valkuil: spelers in het hoofd; praten over emoties; laten zich niet raken**

We kennen het allemaal. Een scène, drie emoties, wordt: een scène, drie keer praten over emoties. Met name bij het emotionele viervlak wordt er lustig gebabbeld over hoe kwaad men wel niet is, of hoe verdrietig of blij. Kwade, verdrietige of blijde mensen zijn er niet te zien.

Verwant daaraan is het niet laten raken. "Ik ga bij je weg, Johan, na dertig jaar ga ik bij je weg." "Ja, maar ik wil zo graag op vakantie met je." Hoe vaak zien we dat niet? Laten we het zo stellen: hoe vaak zien we een speler die zich als personage wél laat raken? Helaas erg weinig. Dat valt allemaal heel (psycho)logisch te verklaren, maar dramatisch word je er niet blij van.

Mogelijke ingrepen:

"De komende dertig seconden wordt er in deze scène niet gesproken" (dwingt tot fysiek spel en reacties)

"Kijkt u elkaar aan en zegt u wat u werkelijk op het hart heeft."

"U kijkt elkaar nu minstens twintig seconden lang aan!"

"Zingt u daar maar eens een lied over!"

"Legt u maar aan het publiek uit waarom dit echt belangrijk voor u is."

"Laat u raken!"

"U beseft dat dit ernstig is. Heel ernstig."

"Speler B mag in een hartverscheurend huilen uitbarsten."

Etc. etc.

### **valkuil: spelers niet relaxt; geen lol**

Oei. Lastig. Als dit zo is, is het meestal niet één spelvorm, maar een aantal spelvormen achter elkaar. Soms zelfs een hele voorstelling.

Als rechter kun je niet heel veel doen behalve:

- Zelf lol hebben (maar niet ten koste van de spelers – verbetert de sfeer)
- Sfeer maken met goede grappen (niet ten koste van de spelers)

- Achteraf bij het punten geven alle positieve dingen die je gezien hebt expliciet benoemen
- Positief van toon blijven, in de ingrepen en in gemeende feedback
- Absurd lage punten geven met daarbij absurde verklaringen “0 punten want ik hou niet van katten, capsonesbeesten!” (negativiteit naar je toe trekken, geeft positiviteit naar de spelers en tegelijkertijd sfeer verbeteren)
- Als een speler vastloopt: “Haalt u eerst maar eens diep adem!”
- Een eenvoudige, gezamenlijke groepsgame er tussendoor gooien.

Wat **niet** te doen: hogere punten geven dan dat je anders zou doen. Dat helpt niet. Sterker nog, dat werkt averechts, want het publiek gaat dan negatiever over de spelers denken (ik vond het helemaal geen twee punten waard, wat een onzin, het was gewoon k\*t!), de sfeer wordt daardoor nog moeizamer. Iedereen voelt dat je dan ineffectief de spelers zit te pushen: ‘kom op, jongens’. De spelers voelen dat ook en dat werkt echt niet.

### **valkuil: de spelers zijn het niet met elkaar eens**

Het is lastig voor rechters om in te grijpen als twee of meer spelers verschillende ideeën over de scène hebben, en het niet met elkaar eens zijn. De ene speler zet een scène in over een failliete boerderij, de andere denkt dat het een liefdesverhaal is. Ieder zit in zijn eigen straatje en snapt niet waarom de ander zo raar reageert. Dit komt vaak voor, zij het meestal in subtiele varianten. Vaak gaat dit gecombineerd met het nauwelijks durven definiëren (zie eerder), omdat de spelers wel voelen dat ze niet op één lijn zitten. Ingrijpen kan lastig zijn, maar dit zijn de momenten dat de spelers het meeste aan een rechter kunnen hebben!

Ingrepen: kies en benoem één van de verhalen die gespeeld worden. Het maakt niet uit welke. “Deze scène gaat over het faillissement van de boerderij.” of “De boerin verklaart nu haar liefde aan de boerenknecht.” of “Zingt u maar een lied waarom deze boerderij niet failliet mag gaan.” Alles wat de spelers helpt een keuze te maken.

### **valkuil: naar achteren spelen, angst voor het publiek**

Spelers achter op het toneel, of met hun rug naar het publiek: bij beginners zien we het al te vaak. Angst voor het publiek. Het is belangrijk te beseffen dat angst voor het publiek vrijwel altijd verdwijnt zodra spelers het publiek echt aan durven te kijken (gesteld dat ze iets kunnen zien met de theaterlampen!) Ik heb mensen die normaal geen noot konden raken, spatzuiver horen zingen zodra ze vlak voor het publiek stonden en de mensen recht aan durfden te kijken.

Ingrepen: “Komt u maar drie meter naar voren.” “Het publiek wil ook graag wat zien.” “Zegt u dit maar persoonlijk aan die meneer daar op de eerste rij.” “Maakt u contact met het publiek.” Etc.

### **valkuil: de spelers weten niet waar de scène over gaat**

Dit is meestal een combinatie van: uitstellen, niet met elkaar eens zijn en in het hoofd zitten. Benoem domweg als rechter waar de scène over gaat. ‘Waar de scène over gaat is natuurlijk wat je als rechter (en als publiek) al in de scène hebt gezien, niet iets wat uit de lucht komt vallen. Je hoeft het alleen maar te benoemen, niet te verzinnen. Zie verder de valkuilen: *uitstellen*, *niet met elkaar eens zijn* en *in het hoofd zitten* (alle drie eerder beschreven).

### **valkuil: teveel spelers, geen twee partijen**

Vaak willen spelers met veel mensen op het toneel staan. Iedereen wil immers spelen. Probleem is echter, dat het veel moeilijker is om met vier mensen een scène te spelen, dan met twee. Je mist immers al snel wat, je wordt het veel moeilijker eens over waar de scène over gaat, er wordt door elkaar heen gepraat, het is onduidelijk waar de focus is, etc. etc. Sommige spelers zullen zich om deze redenen al gauw buiten de scène plaatsen (nog wel op het toneel zijn maar niet werkelijk nog meedoen). Dienstbaar van ze, maar zonde.

Als het rommelig wordt door een teveel aan spelers (en dat kan al bij drie spelers gebeuren!), is het zaak dat de groep in twee partijen wordt gesplitst. Een conflict of dilemma behelst meestal twee partijen, in ieder geval maak je het overzichtelijk en goed speelbaar. Met drie of meer partijen moeten de spelers heel goed weten wat ze doen, en dat weten ze vaak niet.

Mogelijke ingrepen: “U kiest allemaal nu partij”, of het benoemen van het centrale conflict of dilemma. Of beide.

### **valkuil: spelers zwakken het verhaal af in plaats van het aan te scherpen**

Een reactie uit het dagelijks leven: dingen minder erg maken. Op de toneelvloer heet het echter ‘de angel uit het verhaal halen’. Meestal denken de spelers dat ze het omgekeerde doen. “Papa, ik ga uit in deze veel te korte minirok en ik kom pas thuis als ik stomdronken ben en alles dicht is.” “Dat doe je nou altijd!” Ingreep: “Nee, dit is de eerste keer en u bent een streng gelovig man die tegen seks voor het huwelijk is.” (Ja, je blokkeert daarmee een speler, maar het zet wel de scène op scherp. Ik zie niet zo snel een methode omdat met een ‘Ja, en’ te doen.)

Ander voorbeeld: “Ik ben zo ziek!” “Zijn pillen, waar zijn zijn pillen?” “Hier zijn ze!” (Wég verhaal.) Ingreep: “Inderdaad, maar het blijken de verkeerde pillen.” Nog mooier: “Inderdaad, maar het zijn de verkeerde pillen en u heeft dat niet door!” Als dan iemand alsnog met de ‘juiste’ pillen komt, dan verzin je gewoon iets nieuws (“Ze blijken op!”). De spelers krijgen het op een gegeven moment wel door.

### **valkuil: spelers spelen op safe**

Als beginnende spelers op safe spelen, vallen ze meestal in alle valkuilen tegelijk. Als gevorderde spelers op safe spelen – en dat doen er een hoop! – dan spelen ze goed verteerbare, maar vaak weinig originele scènes. Als rechter kun je ervoor kiezen ze voor het blok te zetten. De zoveelste drie-in-de-pan? Maar deze op rijm! Een speler is altijd de verteller omdat hij dat zo goed kan? Ruil de spelers om, of laat er twee één-woord-per-keer vertellen!

Of je ervaren, op safe spelende spelers voor het blok moet zetten, is een keuze die je ter plekke moet maken. Sommige spelers zullen het je niet in dank afnemen. Soms is het ook niet nodig. Maar een sterke rechter mag dat best doen. Je kunt altijd achteraf de discussie aangaan en met de speler je beweegredenen delen. Dat zijn vaak interessante discussies...

### **valkuil: niet herkennen van ‘the game’**

Een gouden regel in impro is: als iets twee keer gebeurt, dan moet het nog een derde keer gebeuren. En een vierde, en een vijfde... “Finding The Game”, heet dat in vakjargon. Als iemand voor de tweede keer in een scène iets kwijtraakt, hoort hij in de rest van de scène altijd alles kwijt te zijn. Als iemand twee keer door haar lover gedumpte wordt, dan moet ze binnen de scène nog ettelijke malen gedumpte worden. Soms heb je zelfs die tweede keer niet nodig. Als iemand een keertje struikelt, kan iedereen er voor kiezen continu te struikelen tijdens de scène.

Ik vind het vaak lastig hierbij in te grijpen. Je hebt meestal pas te laat door dat ‘the game’ niet wordt opgepakt, en een juiste instructie is ook vaak niet zomaar te vinden. Bovendien is de kans groot dat je een ingreep doet waarvan spelers en/of publiek denken: “Ja, laat dat nou aan de spelers over”, puur en alleen omdat je moeilijk kunt zien of het wel of niet opgepikt wordt. Mogelijke ingrepen zijn dan ook ingrepen die de game benoemen en daar iets aan toevoegen: “Dit is de drempel waar altijd iedereen over struikelt.” “U bent de vrouw met het wereldrecord gedumpte worden.” “Graag een monoloog van de vrouw over het feit dat haar man altijd alles kwijtraakt.”

## **valkuil: niet naar een hoogtepunt toewerken**

Het ene probleem na het andere wordt er vrolijk ingegooid, maar geen van allen leiden de scène naar het hoogtepunt waar iedereen op zit te wachten. Er zit niets anders op dan de spelers expliciet te sturen naar een slotconfrontatie en dat is soms (vaak!) best lastig.

“U gaat nu de grote confrontatie met uw moeder aan.”

“U gaat nu dit probleem samen oplossen.”

“Dit is uw laatste kans om proberen uit huis te komen. Als het u nu niet lukt blijft u tot uw pensioen bij uw vreselijke ouders wonen. Alles of niets.”

“U moet nu definitief tussen een van uw minnaars kiezen.”

“Een van u gaat dit niet overleven.”

“Nog 30 seconden” werkt helaas meestal niet, al is het in theorie een goede ingreep.

## **speels rechters**

Soms helpt de rechter de spelers indirect. Bijvoorbeeld door met een ingreep een goede scène nóg mooier te maken, een rake opmerking waar het publiek om moet lachen waardoor de sfeer beter wordt. Alles wat de voorstelling helpt en de speler niet afleidt, helpt ook de speler. Die speelt immers het lekkerst in een goede voorstelling met een goede sfeer.

Met name als je een bepaald typetje hebt ingezet, of een stokpaardje hebt geïntroduceerd (“ik hou niet van honden!”) dan mag je tijdens de scènes ook op die scènes reageren vanuit je typetje. Liefst subtiel, uiteraard, niet afleidend. Een blik of een zucht is genoeg, zodra er weer een hond wordt geïntroduceerd. Mijn doel is vaak dat mijn ‘persoonlijke’ reacties-tijdens-scènes door hooguit vier of vijf mensen worden gezien. (Die komen dan vaak wel na afloop op je af omdat ze er zo van genoten hebben. Ze hebben het gevoel dat ze een ‘geheimpje’ met je gedeeld hebben. Wat ook zo is.) Soms hoeft het ook niet subtiel: als je voelt/ziet dat het hele publiek naar je kijkt omdat de spelers jouw verboden radicaal overtreden, dan reageer je natuurlijk duidelijk, door het nul-bordje alvast demonstratief in je hand te pakken.

Er ontstaat soms ook zelfs een soort ‘open strijd’ dus spelers en rechters, waarin de spelers bijvoorbeeld zoveel mogelijk honden in een scène proberen te stoppen juist omdat jij als rechter hebt aangegeven niet van honden te houden. Dan zijn je reacties natuurlijk steeds minder subtiel, en reageer je openlijk met een dreigende gele kaart, een luide kuch, of, als de “oorlog” echt uit de hand loopt, loop je gewoon weg. Waarom niet. Dat zou een avond zijn die niet licht vergeten wordt.

## **SCÈNES BEËINDIGEN**

Zoals Keith het ooit bedacht had, beëindigt de lichtman/-vrouw de scènes, al dan niet bijgestaan door de rechters (of de extra *judges from hell* die achterin de zaal zaten in een eerder stadium van de ontwikkeling van de theatersport).

Het idee hierachter is, dat je aan de kant beter kunt zien wanneer een scène mooi afgerond is. En dat een scène altijd beter te kort dan te lang is. Een scène die doorzeurt is voor het publiek vervelend, en voor het publiek ligt dat aan de spelers. Een scène die ‘te vroeg’ wordt afgekapt, zou daarentegen in de hoofden van het publiek briljant zijn doorgegaan als die stomme lichtman/rechters hem niet hadden afgekapt. Dus de spelers zijn de helden, en de lichtman of de rechters zijn stom. Precies zoals het hoort. Dat het geaborteerde vervolg van de scène in werkelijkheid waarschijnlijk helemaal niet zo briljant zou zijn geweest (anders was hij niet afgekapt), is iets wat alleen de rechter/lichtman weet en glimlachend vóór zich houdt. De negativiteit is naar hem afgeleid, de positiviteit van het publiek zit bij de spelers. Precies zoals je het wilt.

Bij TVA houden we die traditie in ere, al is het al dat we het erg lelijk vinden als spelers zelf het licht uit gebaar maken. Acteurs moeten improviseren, en het publiek moet daarvan genieten. Zo'n gebaar is een opzichtig stukje techniek waar ik als toeschouwer niet op zit te wachten.

Toch valt er iets voor te zeggen om het toch aan de spelers over te laten. Ten eerste leren de spelers anders nooit hoe zelf een scène te beëindigen. Ten tweede is het inderdaad zo dat bij gevorderde spelers de scène inzakt, maar meestal ook weer opveert. Dat de spelers even moeten zoeken, is eigenlijk wel mooi voor het publiek om te zien.

Maar bij beginnende spelers (zeg tot twee à drie jaar ervaring) zou ik ten zeerste adviseren het einde van de scène te laten bepalen door de rechters. En dat zo'n einde liever te vroeg dan te laat moet zijn, is daarbij het allerlastigste. (Zeker bij de neutrale scène bij een drie-in-de-pan!) En dat een goed moment voor einde soms moeilijk te vinden is (het babbelt maar door), weet iedereen. Daar is de toeter voor uitgevonden, om werkelijk dwars door het gebabbel heen de scène af te kappen. "We hebben genoeg gezien, dank u wel!" "Dit gaat helemaal nergens over." "Heel leuk, gaat u thuis maar verder." Hoe botter aftoeteren, hoe beter, want een kabbelende scène kan alleen door onterecht streng afkappen nog enigszins positief gemaakt worden in de ogen van het publiek. Laat het publiek maar boe roepen naar de rechters, en niet boe denken naar de spelers.

In alle andere gevallen maak je het licht-uit gebaar naar de lichttechnicus. Het liefste

- als de scène duidelijk klaar is (maar dan doet de lichtman het zelf – toch?)
- vlak na een hoogtepunt (dan zijn de spelers geneigd door te spelen)
- Op een geweldige 'punchline' waarmee de scène misschien niet rond is, maar wel met een knaller eindigt. Wat zo'n punchline kan zijn? Er komen er bijna elke scène wel een paar voorbij. Dat is een kwestie van ervaring opdoen.

## **scènes niet beëindigen**

Overigens is het soms ook heerlijk om de scène door te laten gaan waar de spelers hem al lang klaar vinden. Bij een sprookje in een minuut, kunnen de spelers na 45 seconden klaar zijn. Dat kun je goed vinden, maar waarom niet op de kus tussen prins en prinses "nog 15 seconden" zeggen? Hilariteit bij iedereen, een prachtige extra, als de spelers er niet uitkomen (maar waarom zouden ze dat niet) ligt het toch aan de rechters. Dat doe je uiteraard niet als de spelers toch al geen plezier in de scène hadden. Maar omdat je als rechter continu heel betrokken bij de spelers bent, zal je dat intuïtief goed doen.

Ook bij 'beginzin eindzin', waarbij de spelers de eindzin zijn vergeten, kan het heerlijk zijn om de spelers lekker te laten ploeteren. Laat ze maar zweten, zoeken naar die eindzin, geniet van je macht, trommel met je vingers, kijk op je horloge, help ze vooral niet. Het publiek geniet van het spelletje tussen rechters en spelers, en zullen meestal de spelers de eindzin voor gaan zeggen, na een poosje. Ik heb scènes die af waren zo nog twee minuten door zien gaan met rechters die eisten dat de slotzin letterlijk herhaald werd zoals-ie moest zijn. De hilariteit was enorm. Ook hier geldt natuurlijk weer: de spelers moeten er wel de lol van inzien!

## **DE GELE KAART**

Die is voor onwelvoeglijk taalgebruik en aanverwante. Ja, geel, dus. En niet rood, zoals ik vaak tegenkom. Ik weet niet wie ooit verzonnen heeft om de gele kaart voor blokkades in te zetten. En wat de gedachte daarachter was. En waarom driekwart Nederland het heeft overgenomen.

Natuurlijk, een goede speler trekt zich niets van een gele kaart voor een blokkade aan, en de straffen zijn vaak eerder leuk dan straf. Maar toch: wat is de idee achter het een gele kaart geven als een speler blokkeert?

Voor mij is er maar één juiste reactie op een blokkade: de rechter grijpt direct in. Als een rechter daarentegen achteraf aan het publiek gaat vertellen waarom een speler een gele kaart krijgt wegens een blokkade, dan:

- helpt hij de scène en de spelers niet op het moment dat die dat nodig hebben;
- wrijft hij de speler achteraf zijn fout nog eens in (dat helpt hem niet lekkerder/beter te spelen)
- en als ergste: wrijf je het publiek achteraf in dat de scène die ze zo leuk vonden, helemaal niet zo leuk was. Je doet af aan het plezier van het publiek.

Dat het in de praktijk meestal wel meevalt met bovenstaande punten, dat de spelers en het publiek zich niet zo snel uit het veld laten slaan, is daarbij geen excuus. De basisidee klopt niet wat mij betreft. Ik zie niets positiefs aan een gele kaart voor blokkades. Het verbaast me dan ook dat driekwart Nederland de kaart daarvoor blijkt toe te passen. Keith Johnstone zou er van gruwelen, als hij het zou weten. Maar goed, die gruwelt sowieso van het tegenwoordige theatersport. Daar is het Keith voor.

Zie overigens ook 'punten geven/commentaar achteraf', op de volgende pagina.

De gele kaart is ooit, oorspronkelijk, uitgevonden als 'serieuze' straf voor blasfemische of beledigende uitingen. ('Serieus', althans voor het publiek – niet voor de speler.) Oorspronkelijk moest de speler een aantal minuten op het toneel zitten met een mand over zijn hoofd. Een echte straf dus. Keith Johnstone hanteerde in Canada ook de rode kaart: een speler die een rode kaart kreeg moest ook daadwerkelijk het toneel verlaten en mocht niet meer meespelen. Heftige reacties bij het publiek! Niet bij de spelers. Die zou het worst wezen. Maar ja, dat waren professionals die een paar keer per week speelden!

Het idee achter de gele (en evt. rode) kaart was simpel: in het vuur van de impro komt er gewoon nogal eens iets uit de mond van spelers waar het publiek werkelijk aanstoot aan neemt. (Als het niet in het vuur, maar in negativiteit uit onmacht van de speler gebeurt, kun je natuurlijk gewoon direct ingrijpen. Maar als ze vol vuur een vloek laten ontsnappen, zou een ingreep de scène verstoren).

Nou zijn we in Nederland natuurlijk heel wat meer gewend aan ongekuist taalgebruik dan in heel veel andere landen. Zeker in onze (middel)grote steden waar impro immers meestal wordt gespeeld. Maar ook in Amsterdam is wel eens een speler (!) naar me toegekomen die achteraf zei dat hij moeite had met het godslasterlijke in bepaalde scènes van de tegenstander. Ik vond dat een mooi moment omdat volgens mij de meeste mensen die met zoiets moeite hebben, in Nederland altijd hun mond houden. Politieke correctheid en gekwetst zijn door bepaald taalgebruik is in Nederland immers momenteel absoluut *not done*. Dat betekent niet dat die mensen er niet zijn. Nederland zit vol met (nabestaanden van) (ex-)kankerpatiënten, gelovigen, psychiatrische patiënten, misbruikte mensen, mishandelde mensen. De gele kaart heeft dus wel degelijk nog zijn functie.

De gele kaart wordt tijdens de scène getrokken en/of achteraf, tijdens het punten geven. Bij een gele kaart hoort een straf (opgelegd na het punten geven), die de betreffende speler berouw laat betonen of het goed laat maken. "U mag in een lied uw excuses maken aan iedereen die ooit kanker heeft gehad." "U heeft één minuut om het mooie van de katholieke kerk te roemen." Soms slaagt de speler daar niet (helemaal) in. Als het je ernst is, als er werkelijk (potentieel) gekwetst is, neem je er geen genoegen mee en eis je meer spijt.

Maar meestal is het helemaal geen ernst. Diermishandeling wordt vaak ook bestraft, wat natuurlijk helemaal niet kwetsend is, en meestal ook niet shockerend of wat dan ook. Vrouwonvriendelijke personages worden bestraft, terwijl impro/drama het juist moet hebben van krachtige, niet gewone personages – zoals vrouwonvriendelijke. Drama gaat nu eenmaal over dingen die juist niet dagelijks, vriendelijk en politiek correct zijn. Maar je ziet improspelers in Nederland al zo zelden de grens van het betamelijke opzoeken. (Helaas!) En dus ontstaat er rond de gele kaart een lollig sfeertje. Ik doe er overigens zelf net zo vrolijk aan mee, zowel als rechter als als speler. Als ik zelf speel, vind ik een gele kaart fijn. Lekker een solo! Een gele kaart uitdelen is ook al zo leuk. En een goede, passende straf verzinnen is een mooi stukje schitteren als rechter. Hoe minder serieus de 'overtreding', hoe minder serieus de straf vaak ook wordt. Voor het doodslaan van een (denkbeeldige) hond kan een ode aan alle denkbeeldige honden worden geëist.

Voor de duidelijkheid: ik vind aan die lollige sfeer helemaal niets mis. Het komt immers allemaal de voorstelling en de spelers ten goede. Maar ik vind het ook belangrijk dat een rechter beseft waar de gele kaart vandaan komt, en wat zijn oorspronkelijke functie is. En dat die functie er nog steeds is. Al vergeten we dat meestal.

## **PUNTEN GEVEN/COMMENTAAR ACHTERAF**

Ah! Het moment om je negativiteit en je hoge status ten gelde te maken!

Onder het kopje 'de gele kaart' trok ik al even van leer tegen rechters die achteraf gaan vertellen wat spelers fout hebben gedaan. Een rechter is verantwoordelijk voor de scène, en alles wat misgaat, moet hij zichzelf aanrekenen. Had-ie maar moeten ingrijpen. Het is absoluut niet de taak van een rechter om een Idols-jury te zijn.

### **De punten**

Als ik in het publiek zit, zie ik nogal eens een matige scène, Daarna zie ik een rechter drie punten geven, waardoor ik denk: "Drie punten!?! Die scène was helemaal niet zo goed". Als die rechter daarna ook nog eens gaat vertellen, wat er mis was met de scène, weet ik helemaal zeker dat de scène niet goed was. En dat de spelers gefaald hebben.

Uit het publiek hoor je vervolgens een slap 'geboe' voor de rechters. Alleen omdat het zo hoort. Overtuiging zit er meestal niet achter. De spelers voelen zo des te duidelijker dat ze gefaald hebben.

Stel nou dat ik diezelfde scène zie, maar er wordt door die rechter maar één punt gegeven. Dan denk ik: "Hey, zó slecht was die scène helemaal niet!" Als die rechter dan ook nog zegt: "Eén punt maar, want ik hou niet van hysterische huisvrouwen!", dan weet ik het zeker: wat een rotrechter. Waar gaat dat nou weer over? Onzin! Dit hebben de spelers niet verdiend! De spelers hebben het best goed gedaan!

De ontlading (in de vorm van een sponzenregen of boegeroep) sterkt de spelers, en brengt een goede sfeer. Zelfs na een compleet mislukte scène. En omdat de symaopthie weer bij de spelers komt te liggen, brengt hen dat dus (enig) zelfvertrouwen, of behoudt die, en dat is nog altijd waar goede impro mee begint, hoe je het ook wendt of keert.

De taak van de punten en een (eventueel) commentaar is simpel: **alle negativiteit die er in het publiek over de scène mag bestaan, afleiden van de spelers en naar de rechters toetrekken**. Al dan niet in de vorm van sponzen. Dit is dus het punt waarop de rechters lekker negatief mogen worden – maar niet ten koste van de spelers!

Punten moeten daarom ook bij nul beginnen. Niet bij een. "De nul is zo negatief", hoor ik

regelmatig, Ja, daar gaat het juist om!!! En rechters moeten niet bang te zijn om die nul te trekken. Dat is je baan!

1. *punten geef je nooit hoger dan wat het publiek zou geven*
2. *punten geef je verder wel oprecht*
3. *punten hoeven totaal niet serieus genomen te worden*
4. *dankzij regel 3 zijn regel 1 en 2 regelmatig ongeldig, mits regel 3 overduidelijk wordt toegepast*

Hoe serieus neem je de punten? Nauwelijks. Het enige waar je voor moet oppassen is dat het publiek een vage notie van partijdigheid meekrijgt, en ondertussen de punten serieus neemt, dat is alles.

Daarentegen is een *overduidelijke* partijdigheid van een/de rechter(s) meestal hilarisch. Een 'internationale jury' waarin ik zat als 'Italiaan', had ook een 'Turk'. Alle vier de teams hadden een nationaliteit, en er was ook een 'Grieks' team. De problemen tussen Turkije en Griekenland waren toen net in de actualiteit, met als gevolg dat de Turkse rechter bij elke scène van hen 0 punten gaf, steevast en consequent met als enig commentaar: "isj Grieksj. Isj nie goed." Op die ene keer na – dat hij *min één* punt gaf! Needless to say dat de hilariteit, ook bij de 'Griekse' spelers, groot was.

Wel moeten de spelers op de hoogte zijn dat de punten er niet toe doen. Als we een gastteam hebben, zeg ik het er altijd specifiek bij. Want als ik een euro kreeg voor elke theatersporter die de punten serieus neemt en die wil winnen, zou ik een leuke vakantie kunnen maken. Brrrr. De jeugdtrauma's die dáár achter moeten zitten... ;-)

De punten zijn er voor het publiek. Dat is de functie van de punten. Om ze erbij te betrekken, om ze actief te maken door op hun favoriete scènes te stemmen. Zelfs al zien ze dat het hele punten geven onzin is, ze zullen er toch rechtvaardigheid in willen/proberen te zien. Heerlijk. Competitiviteit maakt betrokkenheid los. Maar het moet schijnbare competitiviteit zijn. De punten zijn er verder om de negativiteit uit het publiek af te buigen naar de rechters en de spelers in een positief daglicht te zetten.

Regelmatig geef ik punten die passen bij mijn typetje. Zoals de 'Turkse' rechter dat deed, die niet van Grieken hield. Meestal fluister ik dan aan een mederechter: "ik geef vijf punten, geef jij er nul" (of andersom). Altijd fijn als rechters het – schijnbaar – niet met elkaar eens zijn (en dat kan ver gaan – ik heb wel eens een gele kaart van een mederechter gehad!). Het compenseert elkaar ook een beetje, dan. Maar zo'n afstemming hóeft niet. Want de punten zijn immers niet al te serieus te nemen.

Probeer niet een team dat niet lekker loopt hogere punten te geven dan dat ze verdienen ("anders wordt de achterstand zo groot"). Het komt opvallend vaak voor dat áls rechters dat doen, deze niet-lekker spelende spelers toch nog winnen, omdat het andere team toevallig een mindere slotscène hebben, en zij toevallig een hele goede. Ik heb het vaak genoeg gezien. Natuurlijk maakt het niet uit wie er wint, maar door het verliezende team 'zielig' te vinden en extra punten te geven, geef je als rechter de indruk dat de punten er wel toe doen. En dus het winnen. En dus dat dan het verkeerde team gewonnen heeft. De hogere punten helpen het niet goed lopende team sowieso niet, vooral omdat het publiek niet houdt van teams waar je medelijden mee moet hebben. Nullen werken veel effectiever. Elke schrijver weet het: onrecht is de beste manier om het publiek met iemand mee te laten voelen. Niet medelijden.

Kortom: geef eerlijk punten, maar altijd lager dan het publiek zou doen (vijven geef je alleen als de scène echt briljant was. Wat is briljant? Dat weet jij, jij bent de rechter. ;-)) , of geef duidelijk niet serieuze punten.

Natuurlijk is er nog veel meer over te zeggen. Dat hoge punten soms enorm veel los kunnen maken bij het publiek. Dat je naar het einde van de show toe meestal steeds dichterbij de werkelijke waardering gaat zitten (steeds dichterbij wat het publiek vindt). Dat de amusementsrechter best veel hogere punten mag geven dan de anderen. Dat je soms merkt dat een team slecht tegen lage punten kan (tja, het komt voor) en dat je daarom toch maar hogere punten geeft. Dat er wedstrijden zijn waarbij de punten meer van belang zijn (kampioenschappen) en dat je daar dus anders rechtert. Dat is allemaal waar, maar dat is meestal zo situatiespecifiek dat er weinig zinnigs over valt te zeggen in het algemeen.

## Het rechterscommentaar bij de punten

Je zou ze de kost moeten geven: de rechters die achteraf serieus gaan staan uitleggen wat er fout was aan de scène. Het soms werkelijk pijnlijk. En zo contraproductief. Doe dat alsjeblieft achteraf, in de kleedkamer, als de spelers daar expliciet om vragen en anders niet. Stelletje betweters. Daar zit ik als publiek he-le-maal niet op te wachten! Wat mij betreft is een eventueel commentaar bij de punten uiterst kort (liefst één zinnetje, of nog minder: gewoon niks!). De show gaat om de spelers. Laat ze dus lekker spelen. Lange commentaren zijn meestal negatief, laten de spelers niet stralen, nemen het tempo uit de voorstelling (die ligt domweg stil), komen vaak voort uit kleine rechter-egootjes, kortom, weg ermee. Als alledrie de rechters hun zegje willen doen wordt ook al heel snel traag. Eén is meestal wel genoeg.

Er zijn maar een paar punten die in een eventueel commentaar van belang zijn:

**Negativiteit naar je toetrekken.** Ik doe dat meestal door 'onzin commentaren'. Soms gaat het zelfs zo ver als: "allebei een puntje voor de moeite". Bij een drie-in-de-pan: "Drie scènes, drie punten." "Ik heb een bloedhekel aan de Ikea, nul punten." "Ja, ik zou u vijf punten geven, maar het andere team heeft uiteindelijk méér betaald." Whatever. Door stellig en boud de grootst mogelijke onzin te verkopen komt er altijd een enorm boegeroep, al dan niet begeleid door sponzen, naar je toe. Elke twijfel of negativiteit over de scène is in één keer weg uit het publiek.

**Het benoemen van zaken waar het publiek overduidelijk op zat te wachten,** maar wat niet in de scène is voorgekomen. Het bekendste voorbeeld daarvan is een niet in de scène verwerkte uitdaging of suggestie. Maar ook als de scène overduidelijk liefdevol zou moeten eindigen, en een van de spelers gooit er plots een moord in (iets wat je moeilijk kunt corrigeren tijdens de scène), dan is het voor het publiek bijzonder fijn als benoemd wordt wat zij voelen: namelijk dat het leuker was geweest als de scène liefdevol was geëindigd. Of als men het in een emotioneel feestje steeds over de hond Fifi heeft, maar geen van de vier spelers besluit om die Fifi te spelen. (Als rechter kun je dan misschien een speler van de tegenstander opdragen om Fifi te spelen, maar dat hangt van de scène af.)

Dit gaat dus om zaken die niet goed te corrigeren zijn tijdens de scène zelf, en die het publiek duidelijk opvallen. Benoem dat, maakt niet uit hoe, in een grapje is meestal fijn. Bij een uitdaging voor een paarse scène, die niet ingelost is: "Vijf punten, ik heb me paars gelachen." "Nul punten want ik heb geen Fifi gezien!" Omdat het zó voor de hand ligt, zullen ook de spelers direct lachen om hun eigen domme fout. Breng het met humor, boud en snel; ga ze niet serieus uitleggen dat ze een fout hebben gemaakt.

Het benoemen van dit soort dingen is belangrijk, omdat ze een niet-ronde scène alsnog rond maken (het publiek zit er op te wachten – en krijgt het... alsnog!). Vaak merk je dat ook aan het publiek, door een zucht, een lach (terwijl het helemaal niet grappig is), of door geluiden van instemming. Dat geeft aan dat ze er op zitten te wachten.

**Tips geven.** Soms wil je iets meegeven aan de spelers. Als je het idee hebt dat de spelers dingen structureel fout (zullen (blijven)) doen, of hulp nodig hebben, kun je een tip geven. “Volgende scène graag wat meer fysiek spel.” “Volgende scène graag positief beginnen.” “Volgende scène liever niet met zijn vieren op toneel, dat is zo chaotisch.” Geen kritiek dus, maar een tip, waar je ze ook aan mag houden. Niet “je hebt het fout gedaan” (“Oh, shit”), maar een vraag: “wilt u mij de volgende keer dit geven?” (“Graag!/Tuurlijk!”)

**Een goede grap maken.** Niets fijners dan een leuke scène afmaken met ene goed grap van de rechters. Publiek lacht, de sfeer verbetert/blijft goed, de spelers voelen zich daardoor weer lekkerder, en spelen vervolgens dus beter. Het adagium dat je als rechter niet leuker moet proberen te zijn dan de spelers, daar kan ik niet zoveel mee. Waarschijnlijk wordt in werkelijkheid bedoeld dat een rechter niet leuk moet proberen te zijn ten koste van de spelers. Maar een rechter die betrokken is bij de spelers (en het publiek aanvoelt), zal nooit een grap ten koste van de spelers maken, en zal aanvoelen hoe zijn commentaar valt. Soms is een goede rechtergrap na een slechte scène juist datgene wat de scène toch nog “af” maakt. Ik houd erg veel van goede rechters die bovendien ook ad rem zijn, lef tonen, en inkoppers inkoppen. En wie niet?

## **WOORD ACHTERAF**

De rechters zijn er voor de spelers. Die mening heb ik wel duidelijk gemaakt. Ik weet niet hoe dit epistel voor de argeloze lezer overkomt. Soms ziet het er misschien naar uit dat ik de spelers zie als psychisch nauwelijks weerbare zwakkelingen. Dat is mijns inziens niet zo, ik neem ze slechts serieus. En iedereen die acteurs serieus neemt, weet dat onzekerheid de grootste vijand is van elke acteur. En dat je over alles onzeker kan zijn, omdat je je nu eenmaal open en kwetsbaar moet opstellen op het toneel. Dat gaat door tot in de allerhoogste regionen van acterend Nederland, dus ook bij theatersportende amateurs. Juist bij hen. Dat we onze onzekerheden niet altijd herkennen of niet graag toegeven is een ander ding. Dat er ook een hoop mensen heel goed met van alles en nog wat kunnen *handelen* zonder onzeker te worden of minder goed te gaan spelen, doet niet af van het feit, dat elke regisseur, elke dramadocent en elke filmmaker, professioneel of niet, je kan vertellen: acteurs zijn altijd onzeker. Het verschil tussen betere en mindere acteurs is wat dat betreft dat de betere acteurs hun (on)zekerheid beter kennen. Dat maakt ze niet tot hulpbehoevende mensen die niet zonder rechters kunnen, maar tot acteurs. Ik heb werkelijk uitstekende (impro)acteurs zien stranden in het programma ‘Lama Gezocht’ omdat de situatie daar inherent onveilig was dat ze onzeker werden. Maar die in de juiste situatie alle Lama’s wég zouden spelen.

Als rechter probeer ik, al zijn mijn mogelijkheden en vaardigheden beperkt, de acteurs zo veel mogelijk te doen stralen. En dat is leuk. heel leuk. En daarom rechter ik al vele jaren met veel plezier bij de vereniging waar óók de rechters zeer regelmatig complimenten van het publiek én de spelers krijgen.

Roemer Lievaart