

Rechtershandleiding

De rechtershandleiding is tot stand gekomen dankzij de inzet van: Erik van Oosten, Harold Teunissen, Hugo Roele en Mathieu van den Berk.

Inhoudsopgave

- Inleiding
- Bewaken voortgang wedstrijd
- Beslissen over gegevens uit het publiek
- Bewaken voortgang van de scènes
- Controleren of spelregels worden gevolgd
- Tijdswaarneming
- Beoordelen van het resultaat
- Boeman

Inleiding

Bij een theatersportwedstrijd gaat alle aandacht uit naar de teams. Terecht natuurlijk, zij maken de wedstrijd en leveren de grootste prestatie, de teams spelen de hoofdrol. Toch is de invulling van de bijrollen niet geheel onbelangrijk voor het welslagen van een wedstrijd. Neem bijvoorbeeld de rechters. Je kent dat wel, rechters die je elke game uit moet leggen, die zitten te slapen, die hun onderlinge vetes met de presentator uitvechten, die van één keer 'potverdorie' al over de rooie gaan, die nou net volgens dat andere systeem hun games spelen, die thuisfluiten, die gezellig zitten te babbelen onder de scènes, die sponzen gooien, die nooit hoger geven dan drie punten, die er kortom helemaal niets van hebben begrepen en die daardoor dus toch een hoofdrol opeisen...

Om hier nou voor eens en altijd van verlost te zijn, heeft 'Pro Deo' eens een workshopweekend georganiseerd. Voor dat weekend is deze handleiding geschreven. De inhoud is een overzicht van de verschillende taken die rechters in een wedstrijd kunnen vervullen.

Voortgang van de wedstrijd bewaken.

De eerste taak van de rechters is het bewaken van de voortgang van de wedstrijd. Zij moeten er zorg voor dragen, dat de gehele voorstelling voor zowel spelers als publiek interessant blijft. Daarom is het van belang dat de rechters zorgen dat de snelheid in de wedstrijd blijft. Dat betekent ten eerste dat ze erop letten dat er niet te lang wordt stil gestaan bij zaken die niet direct met spel te maken hebben. Daarnaast dienen rechters erop toe te zien, dat de wedstrijd aantrekkelijk blijft (wordt).

Niet alleen bij de spelers, maar ook bij een presentator kunnen dingen mis gaan: Soms schrijft de presentator de verkeerde punten op, praat hij/zij te veel, waardoor de wedstrijd vertraagd wordt of wordt het verkeerde team aangewezen voor de volgende uitdaging. Het is de taak van de rechters om te controleren of de presentator geen fouten maakt, en eventuele fouten te corrigeren. Het gebeurt regelmatig bij een wedstrijd, dat een presentator niet voldoende vaart maakt bij het introduceren van theatersport, teams, etc. Een rechter kan dan vanaf de zijkant roepen: "Wilt u een

beetje opschieten." Daarmee krijgt de presentator een signaal, dat hij op moet schieten, van iemand die sowieso de boeman gaat spelen.

Wat is een aantrekkelijke, leuke wedstrijd? Het hangt af van het spel, vondsten, enz. Maar het hangt ook af van de variatie. Als er te weinig variatie in een wedstrijd zit, kunnen de rechters ingrijpen door zelf de spelvorm te bepalen. Wordt er teveel gepraat, dan kan men uitdagen tot een tekstloze scène. Of een scène met diepgang, wanneer die even lijkt te ontbreken. Of een snelle scène, wanneer Enfin, het punt is duidelijk. Soms kan ook gekozen worden voor een specifieke spelvorm zoals: 'cluedo', 'verjaardagspartij' en 'het klachtenbureau'.

De rechters zijn eigenlijk de regisseurs van de wedstrijd. Zij zorgen voor variatie, dus soms snelheid, soms diepgang, soms platte humor, soms veel tekst, soms weinig tekst.

Beslissen over gegevens uit het publiek

De tweede taak van de rechters is het doorhakken van knopen, wanneer het voor de spelers niet duidelijk is, welke locatie, relatie, etc door het publiek wordt gegeven. De regel is, dat de spelers moeten werken met het eerste gegeven, dat door het publiek aangedragen wordt. Dit is echter niet altijd mogelijk.

Ten eerste gebeurt het regelmatig dat meerdere mensen uit het publiek gelijktijdig een 'gegeven' roepen. Het is voor de spelers, captain van het team niet altijd goed te horen welk gegeven het eerst geroepen is. De (hoofd)rechter moet dan ingrijpen door (bijvoorbeeld) te zeggen: 'Ik hoorde roodborstje'. Op die manier worden eindeloze discussies voorkomen en blijft de vaart in het spel. Ook wordt hiermee het eventuele verwijt dat de spelers hun eigen gegevens 'kiezen', voorkomen.

Rechters moeten ook ingrijpen, als het gegeven uit het publiek niet geschikt, sexistisch, racistisch of iets dergelijks is. Sexshop, condoom, en vibrator zijn voor sommige bezoekers favoriete gegevens. Een enkele keer is dit leuk, maar de rechters moeten er voor waken, dat de voorstelling gevarieerd blijft. Onder niet geschikt vallen bijvoorbeeld niet-historische figuren, als de spelers duidelijk om historische personen gevraagd hebben. Ook valt in deze categorie de herhaling van een gegeven, dat eerder die dag(avond) al een aantal keren is geroepen. Na drie keer 'zwembad' willen zowel spelers als publiek wel weer eens een andere locatie.

Bewaken voortgang van de scènes

De rechters moeten zorgen voor een goede voortgang van zowel de hele wedstrijd als de afzonderlijke sketches. Doordat bij theatersport alle scènes geïmproviseerd worden, komt het af en toe voor dat een scène niet loopt. De rechters moeten dan ingrijpen. Een slechte scène is voor niemand prettig. Voor het publiek niet, maar voor de spelers evenmin. Het is beter in te grijpen, dan de spelers lang door te laten modderen.

De rechters hebben twee instrumenten om in te grijpen:

- de fluit voor suggesties uit het publiek
- de 30 seconden-regel met een toeter om af te blazen

Als de spelers in het begin van de scène moeite hebben om een thema of probleem voor het te spelen stuk te vinden, kunnen de rechters met de fluit de scène stilzetten en aan het publiek om een suggestie vragen. Later in het spel kunnen de rechters de fluit gebruiken, als ze het idee hebben, dat er een extra impuls nodig is om de scène af te kunnen maken (bijvoorbeeld als de spelers geen idee lijken te hebben over hoe ze de scène tot een mooi einde moeten maken).

De 30-secondenregel houdt in, dat een rechter: 'nog 30 seconden roept' (NB. Dit betekent, dat het spel niet wordt stilgezet) en de spelers nog 30 seconden hebben om de scène af te maken. Na die 30 seconden klinkt de toeter en gaat het licht uit, of de scène afgelopen is of niet. De 30-secondenregel wordt gebruikt, als een scène te lang duurt. De belangrijkste dingen zijn al gebeurd en de scène wacht eigenlijk alleen nog maar op een eind. Soms gebeurt het dat spelers dit einde onnodig lang uitstellen en steeds opnieuw nieuwe spelimpuls geven. Dat kàn mooi zijn, maar is het meestal niet. Als het spel saai wordt, moeten de rechters de afweging maken of ze de fluit gebruiken voor een suggestie uit de zaal, of 'nog 30 seconden' geven.

Bewaken navolging spelregels

De rechters moeten controleren of de spelregels worden gevolgd en indien nodig 'straffen' uitdelen. De mate waarin men zich aan de regels heeft gehouden, bepaalt onder andere de score voor techniek. Maar ook tijdens het spel zijn er al enkele regels waar de rechters op moeten letten, omdat er straffen op staan.

De belangrijkste regels tijdens het spel zijn:

- Spelers mogen geen spelimpuls van medespelers blokkeren
- Spelers mogen geen racistische, sexistische, en andere 'kwetsende' opmerkingen maken.

Gele kaart

Blokkeren is het niet accepteren van een spelimpuls door één van de spelers (voor een verdere uitwerking zie elders). Als een speler blokkeert krijgt hij of zij een gele kaart. Deze moet door de rechters tijdens het spel omhoog gestoken worden op het moment, dat het blokkeren is geconstateerd. De straf op blokkeren is een preventieve straf. Ten eerste werkt iemand, die blokkeert zijn medespelers tegen. Ten tweede komt blokkeren de scènes vaak niet ten goede.

Een speler met een gele kaart moet in de volgende scène van de tegenstanders een decorstuk spelen. N.B. niet in een eigen scène, omdat dat niet alleen een straf voor de speler zelf, maar ook voor zijn medespelers is, doordat zij dan met één iemand minder moeten spelen. Dit betekent bijvoorbeeld dat een aantal spelvormen onmogelijk wordt en, in het algemeen, dat spelimpuls nog maar door drie spelers gegeven kunnen worden. (Al kan een decorstuk natuurlijk ook spelimpuls geven. Een stoel kan inzakken, een boom omvallen, enz..)

Het is vaak mooi, als het decorstuk pas gekozen wordt, nadat de tegenstanders een locatie of iets dergelijks gevraagd hebben. Op die manier is het mogelijk een decorstuk te vragen, dat ook iets met de scène te maken heeft, zoals bijv een juke-box in een café, het washandje waar de expert zijn lezing over gaat geven, enz..

Rode kaart

Sexistische, racistische, discriminerende en andere 'kwetsende' opmerkingen worden bestraft met een rode kaart. Het is moeilijk om exact vast te stellen welke opmerkingen in aanmerking komen voor een rode kaart. Dit blijft ter beoordeling van de rechters. Er zijn wel enkele richtlijnen te geven. Sommige opmerkingen kunnen voor het verhaal zeer functioneel zijn. Een jongetje wordt gepest met het feit, dat hij dik is. Dat is een probleem, waar een hele mooie scène mee te maken valt. Degene die pest mag in dit geval géén rode kaart krijgen, omdat hij of zij met dit pesten een spelimpuls geeft. Hier een rode kaart uitdelen voor discriminatie van dikke mensen, zou blokkeren door de rechters zijn. Ook vloeken kunnen functioneel zijn. Als iemand woede speelt, kan er een vloek uit komen. Het blijft echter wel de vraag welke vloek er gebruikt wordt en hoe vaak. De vloek 'godverdomme' is voor meer mensen kwetsend dan bijv 'shit en klote'.

Een speler, die de scène grotendeels rond vloeken opbouwt zonder andere zinnen te gebruiken verdient zeker een rode kaart. Bij twee gele kaarten of een rode kaart moet de speler een solo van een minuut spelen.

De solo kan alle vormen aannemen, van een lezing tot een blues, van een mime-stukje tot een dans. Het onderwerp wordt natuurlijk aan het publiek gevraagd. Soms moet de speler daarbij een mand over het hoofd doen, dit is echter niet noodzakelijk, en maakt het voor het publiek minder aantrekkelijk daar de speler minder verstaanbaar wordt, en zijn mimiek alleen van zijn lichaam kan komen.

Wat vindt het publiek?

Straffen uitdelen wordt vaak gewaardeerd door het publiek. Het kan soms een komische onderbreking van de 'serieuze' wedstrijd zijn, of een extra impuls voor een scène (in het geval van een decorstuk). De rechters moeten echter wel geloofwaardig zijn. Straffen om het straffen wordt door het publiek niet getolereerd. Het is echter wel mogelijk de normen aan te scherpen, als daar behoefte aan is.

Tijdswaarneming

Voor een aantal spelvormen is het nodig de tijd waar te nemen. Ook dit is een taak van de rechters. Daarnaast moet iemand na een 'nog 30 seconden' de tijd bijhouden. Bij sommige spelvormen is het gebruikelijk, dat de rechters de tijd roepen. Als men ziet, dat de spelers relatief veel tijd gebruiken, kan men vaker de tijd geven. Bij de spelvorm 'Cluedo' roept men bijvoorbeeld 'nog 1 minuut' en 'nog 10 seconden', zodat de spelers weten of ze tijd hebben de scène uit te spelen tot ze het te raden voorwerp weten, of dat ze het zonder zeker te weten op moeten lossen.

Als de tijd om is, roept één van de rechters 'Stop' of blaast op de toeter. In het geval van de 30-secondenregel blaast of drukt hij altijd op de toeter. De spelers moeten dan direct stoppen met spelen.

Beoordeling van het resultaat

Aan het einde van (bijna) iedere scene volgt een beoordeling door de rechters. De rechters beoordelen op:

- Amusement
- Techniek
- Inhoud

Amusement

Sommige rechters verstaan onder amusement het aantal keren, dat men heeft gelachen. Weer andere rechters gebruiken dit instrument om te reageren op de inhoud: 'Ik houd niet van ijs.' 'Ik voel me persoonlijk aangesproken, als dikke mensen beledigd worden.' Amusement is eigenlijk de enige van de drie beoordelingen, waarbij dergelijke beschouwingen mogen meewegen. De volgende overwegingen dienen hierbij echter wel in de gaten gehouden te worden:

Ten eerste zou de rechter 'amusement' niet alleen naar humor moeten kijken. Sommige scènes zijn mooi, interessant om naar te kijken ook zonder dat er hardop om gelachen moet worden. Een scène, die een brok in de keel oplevert, verdient net zo goed een hoge amusements-waardering als een scène waarin veel gelachen wordt.

Ten tweede bestaat er een verband met de kwaliteit van techniek en inhoud. Over het algemeen zal men merken dat scènes, die technisch en inhoudelijk goed in elkaar zitten ook een hoge amusementswaarde hebben. Aan de andere kant kan een technisch slechte scène juist door de onbeholpenheid heel aandoenlijk of grappig zijn. Voor de spelers is het dan heel opbeurend om hoog op amusement te scoren, als de andere scores laag uitpakken.

De beoordeling voor amusement staat bijna altijd een beetje los van de andere twee. Het blijft een kwestie van smaak, gevoel voor humor, etc. Bovendien kan een rechter iemand gewoon willen belonen, omdat-ie erg z'n best heeft gedaan, al is het een en ander dan niet helemaal uit de verf gekomen.

Techniek

Techniek wordt beoordeelt op drie categorieën:

- Opzet, mis en scène, definiëren
- Algemene en specifieke theatersport-regels
- Samenspel, verwerken uitdaging in de scène

Techniek A. Opzet, mis en scène, definiëren

Bij improvisatie-theater is over het algemeen geen decor aanwezig, en (behalve stoelen) beschikt men ook niet over decorstukken. De scènes die gespeeld worden, spelen zich echter wel af in een 'echte' wereld. In een café is een bar, waar op geleund kan worden. Deuren gaan open en dicht. Uit een kast wordt een kopje gehaald. Onder definiëren wordt hier allereerst het neerzetten van het decor en de decorstukken, met behulp van mime-spel, verstaan. Als men eenmaal iets gedefinieerd heeft, zal men die definitie de rest van de scène vol moeten houden. Men kan niet plotseling door een bar lopen, de voordeur blijft links, als die eerst links was, en het volgende kopje wordt uit hetzelfde kastje gehaald.

Ook personages worden gedefinieerd. Ook hiervan mag in de loop van een scène niet afgeweken worden. Een bakker blijft bakker en wordt niet ineens slager. Hij mag natuurlijk wel naast bakker ook vader zijn. Alle spelers dienen zich aan die definities te houden, zowel de speler die bakker speelt, als

de andere spelers, die hem of haar aanspreken. Bij dubbelrollen moet daarom goed duidelijk zijn dat een ander personage gespeeld wordt, dit om misverstanden te voorkomen. Bij theatersport zijn veel personages nogal eigenaardige typetjes. Sommigen van die typetjes hebben een tik. Het spreekt voor zich, dat naast de rol, ook het typetje en de tik tijdens de gehele scène moet worden volgehouden.

Techniek B. Algemene en specifieke theatersport-regels

De algemene regels zijn eerder al gegeven. De belangrijkste regel waar rekening mee moet worden gehouden, is het niet blokkeren/accepteren. Daarnaast controleert de rechter van techniek of men zich voldoende aan de regels van de specifieke spelvorm heeft gehouden (zie spelvormbeschrijvingen). Bij de uiteindelijke beoordeling kan tenslotte nog meewegen of de spelers het zichzelf makkelijk of juist moeilijk hebben gemaakt. Sommige spelvormen worden als eenvoudig, andere als moeilijk ervaren. Natuurlijk verschilt dit per speler, maar er zijn bepaalde spelvormen en combinaties, die voor iedereen moeilijk zijn, zoals een 'brief op rijm', en een 'muzikale verteller'.

Techniek C. Samenspel, verwerken uitdaging in de scène (Zie inhoud.)

De laatste afweging bij de beoordeling van de inhoud gebeurt aan de hand van de 'uitdaging'. Als men is uitgedaagd tot het spelen van een stoffige scène, dient stoffig ook terug te komen in het verhaal. Dit criterium is slechts één van de criteria en hoeft net als de andere geen overheersende rol te spelen.

Inhoud

Inhoud beoordelen is misschien wel het moeilijkste onderdeel, aangezien het erg moeilijk is hierbij vaste regels te formuleren, die als kapstok kunnen fungeren. Enkele richtlijnen zijn echter wel te geven, men kan namelijk vier à vijf criteria onderscheiden:

- Omgaan met het ideaal
- Omgaan met gegevens
- Originaliteit
- Maatschappelijke inhoud
- Uitdaging (zie bij techniek)

Inhoud A. Omgaan met het ideaal

Is er een ideaal en daarmee een reden tot handelen? In een goede scène wordt in het begin een ideaal gekozen. Dit kan het goed willen kunnen afwassen zijn, het halen van de bus, etc. De rest van de scène wordt ingevuld met pogingen om dit ideaal te bereiken. Aan het eind is het ideaal bereikt, of totaal niet. Zo kan men de afwasborstel hebben gevonden, een nieuwe hebben gekocht, of de borden in de vuilnisemmer hebben gegooid. Wanneer het ideaal ontbreekt, ontbreekt vaak het doel van de handelingen van de spelers. Inhoud is dan ver te zoeken. (zie eerder).

Bij spelvormen met meerdere korte scènes (machine, space-jump, drie in de pan) hoeft het ideaal niet groot te zijn, als het er maar is: (Redenen voor) Handelingen vloeien dan voort uit dit ideaal, en ook in de ogen van het publiek worden de scènes 'logische' verhaaltjes, die in hun climax (wanneer het ideaal al dan niet bereikt is) 'af'gerond worden.

Inhoud B. Omgaan met gegevens

Omgaan met gegevens heeft met name betrekking op het terug laten komen van eerdere gegevens. Iedere gebeurtenis op het podium zou in principe iets te maken moeten hebben met het ideaal en de

manier om dat te bereiken. Johnstone vertelt in Impro (p123/124) een verhaal dat hij samen met zijn dochtertje bedacht heeft, waarin ieder element een functie heeft. Soms niet direct, maar het heeft een functie: Een vogeltje woont samen met zijn ouders in een boom. De boom wordt omgehakt. De vogels vliegen weg en zien een olifant. De olifant spuit met water de witte vlek van bomen. Want de vogels weten, dat de man alleen bomen met een wit teken omhakt. Het omhakken van de boom heeft in dit verhaal eerst geleid tot het vertrek van de vogels, maar komt later in het verhaal weer terug, wanneer ze een olifant ontmoeten. Ieder deel van het verhaal heeft zijn functie gehad. Het verhaal is rond. Omdat te kunnen bereiken moeten spelers het aantal gegevens beperkt houden. Meer gegevens betekent immers, dat meer dingen terug moeten komen. Ten eerste is dat moeilijk. Ten tweede leiden teveel gegevens af van het eigenlijke verhaal. Vaak zijn dit soort gegevens dan ook een vorm van uitstel. 'Ik zou wel willen gaan, maar ik heb mijn tanden nog niet gepoetst. En ik moet de afwas nog doen. En ik moet de zolder nog opruimen.'

Inhoud C. Originaliteit

Originaliteit moet je niet afdwingen. Als je probeert origineel te zijn, blokkeer je jezelf. Je wil dan zo graag origineel zijn, dat je niet meer snel genoeg kan reageren. Geforceerde originaliteit leidt meestal tot slechte scènes, doordat ze traag zijn, maar ook omdat geforceerde originaliteit zelden leuk is. Juist door niet origineel te willen zijn, is men dat vaak wel. De eerste reactie wordt door velen niet gevolgd. Gebeurt dat wel, dan doet de improvisatie spontaan, fris en origineel aan. Bij de beoordeling van inhoud op originaliteit dient men met het bovenstaande rekening te houden. Toch komen uit de ene improvisatie interessantere dingen dan uit de andere. Dat kan komen door de gegevens van het publiek (bijv. het paringsgedrag van de vogelspin), maar ook door een geniale vondst tijdens het spel.

Inhoud D. Maatschappelijke inhoud

Het optionele criterium 'maatschappelijke inhoud' verwijst naar de eventuele mogelijkheid van een speciale waardering op het gebied van inhoud, wanneer een scène er bijvoorbeeld in slaagt om mensen ergens over na te laten denken.

Inhoud E. Uitdaging

De laatste afweging bij de beoordeling van de inhoud gebeurt aan de hand van de uitdaging. Als men is uitgedaagd tot het spelen van een stoffige scène, dient dit 'stoffige' ook terug te komen in het verhaal. Dit criterium is slechts één van de criteria; net als bij 'techniek' is het hier niet wenselijk dat één bepaald criterium teveel benadrukt wordt.

Boeman

Theatersport is een toneelvorm, waarbij alles ter plekke verzonnen wordt. Daarbij gaan ook regelmatig dingen mis. Niet alles is leuk, niet alles is mooi. Sommige scènes mislukken zelfs finaal, en dat is voor de spelers noch voor de zaal leuk.

De laatste functie van de rechters is dan ook om als boeman op te treden. Alle frustraties van spelers, maar vooral van de zaal moeten zich richten op de rechters. Als een scène mislukt en de rechters lage punten geven, gecombineerd met wel heel bot commentaar, kan de zaal met boe-geroep aangeven dat men de spelers steunt, hoewel dit boe-geroep zonder de bliksemafleidende werking van de beoordeling wellicht juist voor de spelers bedoeld zou zijn geweest. Het psychologische effect van deze boemanfunctie moet niet onderschat worden. Om die rol te versterken helpt het, als de rechters er ook uiterlijk en in opmerkingen als boemannen uitzien. Een horrorachtige, giftige naam

als 'Majoor Bloedadder' en 'Mejuffrouw Caroline Gifmenger' roepen al de sfeer van afstotelijke wezens op, die het boe-geroep meer dan verdienen. Daarnaast dient de presentator het publiek op te zwepen, en tegen de rechters op te zetten. Rechters versterken dit effect door hierop en op andere opmerkingen van de presentator bot te reageren. Zij vormen in alles de tegenpool van de (over-positieve) presentator....