

# LICHTTECHNIEK HANDLEIDING

## VOOR WIE IS DEZE HANDLEIDING?

- Voor improvisatiespelers die lichttechniek doen bij een voorstelling
- Voor lichttechnici die lichttechniek doen en meer willen weten over improvisatie/theatersport

## LICHTTECHNIEK IN HET KORT

1. Oefen met alle lichtstanden voor je aan je dienst begint. Kijk welke kleuren je hebt en waar het licht valt. Tijdens het afstellen vraag je een vrijwilliger om over de vloer te lopen, zodat je weet waar het licht valt.
2. Geef aan de spelers door waar ze buiten het licht staan. Wijs ze het plakkertje voor de spot.
3. Gebruik niet alleen spotjes, een spotje geeft aandacht en focus, soms is gewoon een totaallicht beter.
4. Zet niet continu al het licht aan. Dit maakt de zaal erg warm en voegt niets toe. Kies een stand en vul die eventueel aan met kleur.
5. Maar!! een speler mag niet in het donker staan. Zorg voor een goede invulling van voren. Als een speler niet doorheeft dat je een spotje hebt klaargezet, zet dan meer licht aan.
6. Wees niet bang te improviseren tijdens de scène, maar overdrijf het niet.
7. Let goed op de spelers en rechters. Zij geven -ook/soms- aan wanneer een scène moet eindigen, met een armzwaai of door aftellen.
8. Soms heb je als lichttechnicus door dat de scène is afgelopen. Schroom dan niet het licht uit te zetten.
9. Na het vragen van de suggesties kan het helpen om even een korte black-out te doen, voordat de scène begint. Vergeet niet het zaallicht uit te zetten.

## VOORAF: LICHT EN ZAAL KLAARZETTEN

Het beste is om wat front licht te hebben, eventueel in warm of koud. Een backlight voor diepte op het podium. Daarnaast is het handig om wat tegen- of zijlichten in te kunnen zetten met verschillende kleuren. Op het podium enkele plekken uitlichten met spots voor de intiemere momenten. Voornaamste is dat je snel kunt afwisselen, en de lampen/spots het liefst zo snel en makkelijk mogelijk kunt bedienen. Enkele vaste scènes zijn handig bijv: presentatielicht, gezellige scènes, koude scene, nachtsceen. En zaallicht! : de spelers maken regelmatig een praatje met het publiek.

Zorg dat je een startpositie hebt, dat je als je het licht uitgooit, daarna meteen je startpositie hebt klaarstaan.

---

## LICHTCHECK MET DE SPELERS

Voor de warming up bespreek je met de spelers hoe het licht staat. Toon een plakkertje/de plek voor de spot, en laat ze ervaren wanneer je niet meer in het licht staat. Laat eventueel zien welke andere lichtstanden er zijn. Vraag of ze bij het uitvragen aan het publiek, niet met de hand boven hun ogen het publiek in willen turen. Spreek af wat het teken is om een scene te beëindigen  
Vraag aan de captains of ze bijzondere games gaan spelen waar licht een specifieke rol in speelt (zoals de diashow)

## TIJDENS DE VOORSTELLING

---

### START VAN DE VOORSTELLING:

- De floormanager geeft een seintje als we kunnen beginnen. Indien niet, dan kan jij meebeslissen.
- Zaallicht uit, podiumlicht aan, de presentator wordt aangekondigd en de muziek stopt.
- Presentator komt op, stelt vragen aan de zaal (zaallicht). Als presentator klaar is mag zaallicht weer uit.
- Presentator kondigt rechters aan, die stellen zich voor.
- Presentator kondigt de spelers aan, die doen een opkomst en gaan zitten.
- Presentator houdt een toss game welk team mag beginnen.

### VANAF HIER KRIJG JE STEEDS DIT LOOPJE:

- De teamcaptains ontmoeten elkaar voor een uitdaging
- De captain van het eerste team legt aan het publiek uit welke game ze gaan spelen. De captain vraagt een suggestie aan het publiek (zaallicht aan en na afloop uit). Captain loopt terug naar zijn stoel
- Even je masterlicht wat donkerder en daarna weer aan: de scène begint
- Scène afgelopen: licht uit
- Spelers lopen naar hun stoelen in het (bijna) donker
- Licht aan: Presentator komt op, vraagt punten aan de rechters (rechterstafel even belichten)
- Na elke 2 scènes vraagt de presentator de punten van het publiek met hun stemkaarten (zaallicht aan. Hier helpt het om het frontlicht wat te dimmen zodat de presentator de kaartjes goed ziet. Soms zie je alleen de witte kaartjes en niet de rode. Vergeet niet het zaallicht weer uit te doen.
- Dan komt de captain van het tweede team op

### AAN HET EIND VAN DE VOORSTELLING

De presentator bedankt iedereen, mooi als die mensen dan belicht zijn: de pianist, de rechters, de overige vrijwilligers (kun je niet belichten, die zitten in de zaal), jou als lichttechnicus (knipper met je lichten) en de spelers. De spelers bedanken de presentator. De rechters gaan af, de spelers gaan af, de presentator gaat af. Pianist blijft. Zaallicht aan, publiek gaat naar de foyer.

Als het publiek de zaal uit is gaat de floormanager met de spelers de zaal opruimen.

## WELKE SITUATIES KAN JE VERWACHTEN

Jij bent als het ware de vijfde speler (de pianist wordt ook zo genoemd overigens). Je mag meedenken hoe je de sfeer van de scene kan vergroten. Je kan het zelfs een beetje sturen: als jij vermoedt dat er een andere emotie in gaat komen kun je het licht aanpassen (rood: meer woede of verleiding). Je hoort het ook aan de muziek. Als je vermoedt dat er een integer sololiedje of monoloog komt kun je de spot aan zetten. Wees creatief, maar maak het niet te gek. Het beste compliment dat je kan krijgen achteraf is dat niemand iets aan het licht heeft gemerkt..

---

### DE DIASHOW

- De verteller zegt kuuullllllik! In die tijd is het heel kort (bijna) helemaal donker. De spelers gaan snel in een positie staan en als het licht aan gaat vertelt de verteller over deze dia. Dit klikmoment duurt ongeveer 1-1,5 seconden. De spelers hebben net niet de tijd om iets uitgebreid bedachts neer te zetten, maar wel de tijd om een heel andere houding aan te nemen ten opzichte van elkaar. Het is leuk als ze elkaar ook een beetje verrassen. Je ziet na 1 dia wel hoe snel of langzaam deze groep is.
- Zorg dat de spelers in het licht staan. De verteller ook.
- Wees alert, het kan zijn dat de verteller een paar dia's heel kort achter elkaar laat zien. Kuullik! Kuullik!

---

### DRIE-IN-DE-PAN

- Er wordt een korte neutrale scène gespeeld, die daarna 2 of 3 keer herhaald wordt, in een andere emotie of muziekstijl of filmstijl.
- De eerste neutrale scène duurt heel kort, ongeveer 6 zinnen, bij een muzikale drie-in-de-pan komt er soms nog een derde speler bij. De scène eindigt bij een oneliner, een wending of conclusie, maar let ook op de rechters.
- De twee of drie scènes in een stijl duren iets langer, maar eindigen op datzelfde eindpunt. Als de tweede scène in stijl niet goed liep, of als er tijd over is, kan een derde scène volgen. Het geheel duurt 5, max 6 minuten.

---

### HET SPOTLICHT

Bij een integere monoloog, een solo lied, een gesprek met god of een hogere macht, een duistere kleine ruimte. De speler zal bewust of onbewust naar de plek van het spotlicht lopen. Let ook op als het moment weer voorbij is, dat er meer licht komt. Als de speler echt niet naar de spot loopt, laat hem dan niet in het donker staan.

---

### SPLIT FOCUS: TWEE VERHALEN OP 1 PODIUM

Speler A en B spelen het ene verhaal, spelers C en D spelen het tweede verhaal; tegelijk/afgewisseld. Geef ieder verhaal een eigen sfeer.

Frontlicht hou je het zelfde maar bij scène 1 is het blauw en bij scène 2 is het groen bijvoorbeeld, het publiek ervaart het als 2 verschillende locaties of tijden.

Je kan ook letterlijk 1 kant van het podium meer en minder belichten.

Voorbeelden

- *Split screen*: de twee losse verhalen worden ieder aan 1 kant van het podium gespeeld. De spelers aan de linkerkant wisselen hun tekst af met de spelers aan de rechterkant. Je kan mee-regisseren door de

linker- of de rechterkant meer te belichten. Ook als je vindt dat de linkerkant te lang aan het woord is geweest, of als er iets interessants gebeurt aan de rechterkant. Let op, een enkele keer gaan de spelers op een gegeven moment wel over het hele podium spelen, door elkaar heen.

- *Twee tijden 1 locatie*. Het ene verhaal speelt in bijvoorbeeld een hotelkamer in 2023, het andere verhaal in diezelfde hotelkamer in 1920. De spelers wisselen elkaar af met tekst. Zij lopen wel door elkaar heen, gebruiken dezelfde meubels in die kamer. Maar als personages A+B praten is het 2023, als personages C+D praten is het 1920.
- *split screen* (twee aangrenzende ruimtes worden omgekeerd naast elkaar geplaatst – de captain legt dit ter plekke wel beter uit). Spelers lopen van de ene naar de andere ruimte en terug.
- *ondertussen in ...* (aan de zijkant van het podium zien we kort een scène die zich op dat moment op een ander locatie afspeelt)
- *een terzijde* (speler stapt uit de scène om in een korte terzijde of monoloog interieur aan het publiek te vertellen wat er werkelijk in hem omgaat. Dit kan ook zingend)
- *ondertussen boven en onder* (een speler staat op het balkon en de andere speler beneden)

---

## ANDERE MAFFE EN SFEERVOLLE DINGEN

Een speler begint een scène in het donker en gaat op zoek naar het lichtknopje. De speler zal aan jou aangeven dat hij wil beginnen in het donker, of het blijkt uit de suggestie (“een donkere kelder”). Sta klaar voor het moment dat hij het lichtknopje om zet.

Iemand loopt van buiten en nacht door een deur een warm verlichte zaal binnen.

Een spot op de achterwand. Soms hangt daar ineens een beeld aan een kruis of verschijnt er een godheid

Sferen: Onweer, bliksem, het regent, het wordt plotseling ochtend, een nachtclub of kroeg, een sprookjesbos (eng of betoverend mooi), een grot, een inbraak, politie met zoeklichten, onderwater, in de ruimte, een kleine cel, het bereiken van de graal of het winnen van de wedstrijd, een groot bombastisch slotlied in de musical.

Heb vooral zelf ook veel plezier met wat er kan met de lichten.

## AANPASSINGEN

Input voor deze handleiding kwam van Sander van Zijl (Nederlands Theatersporttoernooi) en Jarno Hoogerbrug, en Marieke van Laar. Voeg gerust je eigen tips en trucs toe. [mariekevanlaar@yahoo.com](mailto:mariekevanlaar@yahoo.com)