# 1. Over deze lesmap

Deze lesmap vertrekt vanuit de thema's, vormkeuzes die aan bod komen in de theatervoorstelling *GUMMI* van Ballet Dommage (Katrien Valckenaers en Maxim Storms) in samenwerking met regisseur Suze Milius.

Deze lesmap combineert theatereducatie met sciencefiction, kosmische tijd, verbeelding en reflectie over samenleven.

GUMMI toont de aarde na in het jaar 3400

***Het jaar 3400. De zon komt niet meer op.***
***Het gras is verdwenen.***
***De aardbol is in rust en zal over een ongekend aantal lichtjaren terug ontwaken.***
***In deze tussenzone is GUMMI het levende wezen op aarde.***

***GUMMI valt niet te categoriseren als een planten-of dierensoort.***
***En toch vertoont GUMMI eigenschappen die je als levend kan aanschouwen.***
***Het reageert op temperatuur en licht.***
***Het groepeert zich graag samen en murmelt klanken***

Het BRONKS huisgezelschap Ballet Dommage en Suze Milius kiezen in *GUMMI* voor een utopisch bevreemdende wereld. Een universum waarin conflict geen deel is van het plot en waarin niets op het spel staat. Geen catharsis of totaal verderf. De toeschouwer ziet de kleine taferelen en dagdagelijkse rituelen van vredige wezens in een niemandsland waar alles lijkt zoals het is.

### Leerdoelen

Leerlingen:

- **herkennen** sciencefiction als genre
- **plaatsen** de menselijke levensduur tegenover de geschiedenis van de aarde en het heelal.
- **onderzoeken** hoe lichaam, stem, klank, kostuum en ruimte betekenis maken.
- **reflecteren** over utopie, conflict, zachtheid, verbondenheid en de nietigheid van de mens in de kosmos.
- **experimenteren** met een zelfbedachte klanktaal en improviseren een korte, zachte *GUMMI*-scène.
- **kunnen** de boventiteling tijdens een voorstelling lezen en de tekst verbinden met wat ze op dat moment op het podium zien en horen.

# 2. Sciencefiction: de toekomst verbeelden

Sciencefiction (sci-fi) is een genre dat vertrekt vanuit mogelijke, denkbeeldige of speculatieve werelden. Het kan gaan over verre planeten, buitenaards leven, technologie, tijdreizen, rampen, samenlevingen van de toekomst of de vraag wat het betekent om mens te zijn. Sciencefiction vertelt vaak ook iets over de tijd waarin het gemaakt is.

**Hedendaagse voorbeelden**

- **The Hunger Games —** Een samenleving met extreme ongelijkheid en controle. Vraag: wie heeft macht, en wie betaalt de prijs?
- **Avatar —** Een buitenaardse wereld, contact tussen soorten en de spanning tussen exploitatie en zorg voor een leefomgeving.
- **Star Wars —** Een uitgestrekt universum met verschillende soorten, planeten, technologie en mythische strijd tussen krachten.

*GUMMI* wijkt af van het bekende science fiction narratief: er is geen duidelijke held die de wereld moet redden, geen grote oorlog die moet worden opgelost en nauwelijks een klassiek conflict. Het is een universum waarin conflict geen onderdeel van het plot is en waarin niets op het spel staat. Er is geen catharsis en geen totale ondergang. De aandacht ligt bij het bestaan zelf: hoe leeft GUMMI, hoe raken ze elkaar aan, hoe communiceren ze, en wat gebeurt er als er niets spectaculairs plaatsvindt, er geen conflict is en de tijd eindeloos lijkt?

## KLASGESPREK

☐ Welke sciencefiction wereld ken je al uit een film, serie, game of boek?

☐ Hoe voelt een heel verre toekomstige wereld voor jou: hoopvol, eng, grappig, raar of somber?

☐ Wat zie je in zo'n wereld: artificiële intelligentie , robots, natuur, machtige mensen of ruzies en gevechten?

☐ Wat gebeurt er meestal in een sciencefictionverhaal? En hoe zou je het vinden als dat nu eens niet gebeurt?

## EXTRA: Retro-sciencefiction: de toekomst van vroeger




In de jaren veertig, vijftig en zestig maakten filmmakers sciencefiction met de middelen van hun tijd. Ruimteschepen waren soms miniatuurmodellen, monsters werden gespeeld door acteurs in opvallende kostuums en buitenaardse landschappen werden gebouwd in filmstudio's. Digitale special effects zoals we die vandaag kennen, bestonden nog niet. Daardoor zie je soms duidelijk dat een ruimteschip een model is of dat een buitenaards wezen door een acteur wordt gespeeld. Ook de decors kunnen er opvallend kunstmatig of theatraal uitzien.

Voor sommige kijkers ogen die effecten vandaag wat knullig, vreemd of overdreven. Maar juist daarin zit hun charme: de films zijn vaak fantasierijk, kleurrijk en verrassend. Ze laten zien hoe filmmakers met beperkte middelen toch compleet nieuwe werelden bedachten.

In de jaren vijftig groeide sciencefiction sterk. De Koude Oorlog, de atoombom, de opkomende ruimtevaart en de angst voor onbekende dreigingen voedden verhalen over buitenaardse bezoekers, monsters, vreemde planeten en een toekomst die tegelijk spannend en beangstigend was. Filmmakers bouwden indrukwekkende miniaturen en studiodecors om die werelden tot leven te brengen.

**Ook in *GUMMI*** speelt het theatrale een belangrijke rol. Je ziet acteurs in bijzondere, grote kostuums die hun menselijke lichaam grotendeels verbergen. Het decor roept een vreemde, verlaten wereld op. Daardoor kan de voorstelling doen denken aan sciencefictionfilms van vroeger, waarin je de kostuums, de decors en de trucages nog duidelijk kon zien.

Toch is er een groot verschil: de monsters en buitenaardse wezens uit sciencefictionfilms zijn vaak kwaadaardig. Ze vallen de aarde aan, bedreigen mensen of willen de wereld veroveren. De GUMMI's zijn juist het tegenovergestelde: ze zijn niet gevaarlijk, maar lief, vredig en zacht. Daarmee kozen de makers er bewust voor om het omgekeerde te doen van wat we verwachten van wezens en monsters in een sciencefictionfilm.

De grote GUMMI-kostuums en de kale omgeving voelen bewust kunstmatig, abstract en theatraal aan. Vergelijk niet alleen hoe echt iets eruitziet, maar vooral welk effect de vorm heeft. Wat kan een zichtbaar kostuum of een eenvoudige decorwand oproepen wat realistische digitale effecten niet op dezelfde manier doen? Dat is anders dan bij de digitale effecten in een hedendaagse film zoals *Avatar*, waarin computerbeelden je kunnen laten geloven dat je naar een volledig levensechte, buitenaardse wereld kijkt. In GUMMI hoef je niet te vergeten dat je naar theater kijkt. Je ziet spelers die met hun lichaam, stem, beweging en kostuum een onbekende wereld tot leven brengen. De verbeelding van de kijker doet mee: je mag zelf invullen hoe die wereld werkt en wie of wat de GUMMI's precies zijn.

### VRAGEN

- Hoe zou je met karton, stof, licht en geluid een buitenaardse wereld maken?

**Kijktip:** Ontdek met de leerlingen de gekke wereld van oude sciencefictionfilms uit de jaren veertig, vijftig en zestig. Bekijk eventueel een fragment, zoals in deze video over sciencefictionfilms uit de jaren vijftig, en vergelijk het met GUMMI.

# 3. Kosmische tijd: hoe klein zijn wij?

GUMMI speelt zich af in een heel verre toekomst, het jaar 3400, op een aarde waar de mens niet langer de hoofdrol speelt. Dat nodigt de kijker uit om na te denken over de plaats van de mensheid in het universum, in de tijd van de aarde en in de eeuwigheid van het heelal.

## Een korte geschiedenis van het heelal

> **Belangrijk:** *GUMMI* is fictie en geen wetenschappelijke reconstructie van de toekomst van de aarde. De vergelijking met 600–800 miljoen jaar geleden helpt ons vooral om na te denken over de enorme tijdschalen van de aarde en over de verschillende vormen van leven die er zijn geweest.

| Tijdstip | Wat weten we? |
|---|---|
| **13,8 miljard jaar geleden** | Het heelal begon met de Big Bang, volgens het huidige wetenschappelijke model. |
| **4,54 miljard jaar geleden** | De aarde ontstond. |
| **600–800 miljoen jaar geleden** | Op aarde leefden vroege meercellige levensvormen en vroege dieren. De precieze levensvormen verschilden doorheen deze lange periode. |
| **Ongeveer 300.000 jaar geleden** | De soort *Homo sapiens*, waartoe wij behoren, verscheen. |
| **Vandaag** | Een mensenleven duurt vaak enkele tientallen jaren. Hoe oud iemand wordt, verschilt per persoon en plaats. |
| **Het jaar 3400** | De fictieve toekomst van GUMMI: de zon komt niet meer op en de aarde is een niemandsland. |

**Leuk om te bekijken is de website Future Timeline, die een tijdlijn van de toekomst toont, van de komende jaren tot ver voorbij het jaar 1 miljoen.** Zoek op de website op wat er volgens de makers met de mensheid gebeurt in de verre toekomst. Blijven mensen bestaan, veranderen ze, of verdwijnen ze?

### Vragen bij de theatervoorstelling *GUMMI*

- Als de mens ooit verdwijnt, betekent dat dan dat de aarde mislukt is?
- Kan er een andere vorm van leven ontstaan die de aarde op een eigen manier ervaart?
- Moet de mens de belangrijkste levensvorm op aarde zijn om betekenis te hebben?
- Wat zou er veranderen als we niet langer naar de mens kijken als het middelpunt van alles?

## Oefening:

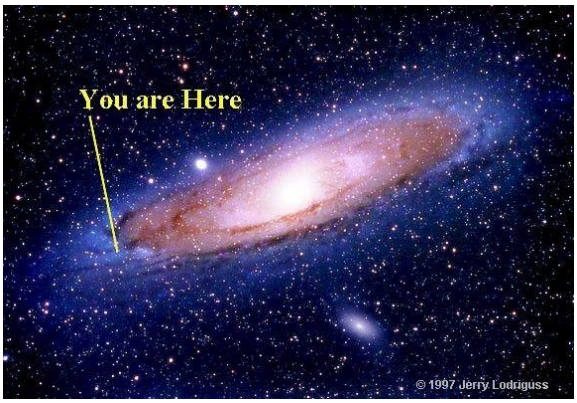
Stel je voor dat de volledige geschiedenis van het heelal wordt samengeperst tot één kalenderjaar. Het ontstaan van de aarde vindt dan pas veel later in dat jaar plaats. De mens verschijnt pas helemaal op het einde, in de laatste minuten van 31 december.

De precieze vergelijking hangt af van de gebruikte afrondingen, maar de boodschap is duidelijk: **mensen bestaan slechts heel kort op de kosmische tijdschaal.**

## VRAGEN

1. Hoe oud denk jij te worden? Schrijf een schatting op.
2. De mens (*Homo sapiens*) bestaat al ongeveer 300.000 jaar. Hoe lang is dat in vergelijking met jouw leven? Vind je dat veel of juist weinig?
3. De aarde is ongeveer 4,5 miljard jaar oud. Hoe klein is jouw leven in vergelijking met die enorme tijdspanne?
4. Waar maak jij je soms zorgen over, terwijl die zorgen heel klein lijken als je kijkt naar de leeftijd van het heelal?
5. Wij zijn heel klein in het universum. Betekent dat dat ons leven niet belangrijk is? Leg uit waarom wel of niet.

## KLASGESPREK




**Nietigheid of betekenis?**
Het heelal is gigantisch, maar dat betekent niet dat de dingen die mensen meemaken er niet toe doen. Een hevige ruzie is op de schaal van het heelal piepklein, maar voor de mensen die ruzie maken, voelt die heel echt. Beide dingen kunnen tegelijk waar zijn: we zijn klein in het universum, maar wat we doen heeft gevolgen voor andere mensen, dieren en de plekken waar we wonen.

**Hoe oud denk jij te worden? Schrijf een schatting op.**

**De mens (Homo sapiens) bestaat al ongeveer 300.000 jaar. Hoeveel is jouw leven daarbij vergeleken? Is dat heel veel, of juist heel weinig?**

**De aarde is ongeveer 4,5 miljard jaar oud.**
**Hoe groot is jouw leven vergeleken met die enorme tijd?**

**Waar maak jij je soms zorgen over, terwijl het eigenlijk heel klein is als je kijkt naar hoe oud het heelal is?**

**Wij zijn heel klein in het universum. Betekent dat dat ons leven niet belangrijk is? Leg uit waarom wel of niet.**

# 4. Dina: de laatste mens op aarde met het eeuwige leven

In de voorstelling is het personage Dina de laatste mens die overblijft op aarde en tussen GUMMI leeft. Als enige van haar soort bemachtigde zij het eeuwige leven in de spelshow *FOREVER*. Haar aanwezigheid als laatste mens nodigt je als kijker uit om op een persoonlijke manier na te denken over tijd en over wat het leven waardevol maakt.

**Stel dat jij de wedstrijd *Forever* wint met als hoofdprijs het eeuwige leven. Je bent de enige mens op aarde die eeuwig leeft, met enkel GUMMI om je heen.**

Hoe zou het zijn om eeuwig te leven? Hoe voelt het om als enige van je soort over te blijven? Hoe voelt het dat jij de uitzondering bent? Zou jij eeuwig willen leven?

- Wat zou je allemaal doen als je oneindig veel tijd had?
- Zou je andere keuzes maken dan nu?
- Zou je nog plannen maken voor later? Waarom wel of niet?
- Denk je dat alles nog even bijzonder zou voelen na honderden of duizenden jaren?

# 5. Een eindeloze wereld zonder conflict

### Het leven met GUMMI

Het leven op aarde met de GUMMI's is vredig en rustig. Er gebeurt (bijna) niets: de GUMMI-wezens rusten, zoeken warmte, bewegen wat rond en praten met elkaar. Dat kan voor het publiek heel rustgevend zijn, maar ook vreemd, ongemakkelijk of saai aanvoelen. Omdat we gewend zijn aan verhalen waarin voortdurend iets spannends gebeurt.

De makers stellen hiermee een belangrijke vraag:

> Wat blijft er over van een theatervoorstelling of een verhaal als er geen conflict in zit?  Welke nieuwe gevoelens en gedachten roept een wereld zonder ruzie en gevaar het publiek op?

### Een ideale wereld is niet voor iedereen hetzelfde

> Is een wereld zonder ruzie het paradijs? En kan een plek die voor de ene persoon ideaal is, voor iemand anders juist eenzaam of verdrietig aanvoelen?

**Een utopie* is een ideale wereld:** een wereld waarin alles is zoals je het zelf graag zou willen. In de theatervoorstelling GUMMI is de kale aarde geen probleem. De wezens Gummi's kennen hun omgeving en lijken er tevreden mee. Tekstfragment uit de voorstelling: **Giu Giu Saha:** "Wat hebben we het hier goed." Het personage Dina ervaart diezelfde wereld anders. Ze verlangt soms terug naar vroeger en beleeft de oneindigheid als rust, maar ook als leegte, verveling of verdriet. Misschien vindt ze het eindeloze leven in deze wereld helemaal niet zo fijn.

* Het tegenovergestelde van een utopie is een dystopie: een wereld waarin het leven moeilijk of beangstigend is geworden, bijvoorbeeld door ruzie, onderdrukking of oorlog. Je kunt ook denken aan het paradijs en de hel. Het paradijs wordt vaak voorgesteld als een plek waar alles vredig is en waar geen ruzie bestaat. De hel wordt juist gezien als een plek van lijden, onrust en voortdurende strijd.

**STELLINGEN**

Wijs drie zones aan in het lokaal: AKKOORD, TWIJFEL en NIET AKKOORD. Lees één stelling voor en laat de leerlingen kiezen waar ze gaan staan. Vraag hen uit te leggen waarom ze daar staan. Van mening veranderen mag altijd.

- ☐ Een ideale wereld is een wereld zonder ruzie.
- ☐ Iedereen moet altijd blij zijn.
- ☐ Een wereld kan goed zijn, ook als hij er lelijk uitziet.
- ☐ Soms heb je ruzie of verschillende meningen nodig om iets te veranderen.
- ☐ Eindeloos rust hebben klinkt heerlijk.
- ☐ Als er nooit iets verandert, kan je leven aanvoelen als een gevangenis.
- ☐ De mens hoeft niet de belangrijkste soort op aarde te zijn.



# 5. De GUMMI-taal, het script en de boventiteling

De makers ontwikkelden een eigen taal voor *GUMMI*. Ze vertrokken niet alleen vanuit verzonnen woorden, maar vooral vanuit klanken: kraken, knarsen, raspen, trillen en murmelen. De klanken dragen emotie en intentie, ook als de betekenis niet meteen duidelijk is. Omdat de wezens geen herkenbare gezichtsuitdrukkingen hebben, zijn stem en beweging extra belangrijk.

Bekijk dit fragment, waarin de spelers uitleggen en demonstreren hoe GUMMI-taal klinkt:
bekijk het fragment op de website van BRONKS

> **BELANGRIJK**: Tijdens de voorstelling: lees de boventiteling. De boventiteling helpt je volgen wat er gezegd wordt, terwijl je tegelijk blijft kijken naar de lichamen, kostuums, klanken en bewegingen.

**Opdracht: GUMMI-taal**

Hieronder staan enkele zinnen uit het scenario van de voorstelling. Links lees je de Nederlandse vertaling en rechts de GUMMI-taal. Laat een leerling een eenvoudige zin in het Nederlands zeggen. Een tweede leerling vertaalt die zin vervolgens naar een zachte, plantaardig klinkende GUMMI-taal.

De vertaling hoeft niet overeen te komen met de letterlijke klanken uit het script. Het belangrijkste is dat de bedoeling, de emotie en de zachtheid van de zin voelbaar blijven.

| **Nederlands** | **GUMMI-taal** |
|---|---|
| Wat hebben we het goed hier. | Giu Giu Saha (↑)? |
| Wat doe je? | Wok? (↗) |
| Baren | Khurlaakh’e |
| Is dat belangrijk? | Bwaaaa (➛) Frts |
| Wat heb je? | Wok? (↗) |
| Toch wel een beetje. | Peu-teu-peu (➛) |
| Is dit alles? | Toooeeeezzzz ↗ |

Je kunt de GUMMI-klanken ook combineren met typische, zachte GUMMI-bewegingen. Zet de zin dan om in klanken én bewegingen.

## Improvisatie: twee GUMMI's begroeten elkaar

1. Twee leerlingen komen vooraan staan en spelen twee GUMMI-wezens die elkaar voor het eerst ontmoeten.
2. Ze gebruiken geen gewone taal, alleen zelfbedachte klanken en bewegingen.
3. De taal mag geïmproviseerd worden. Dat is anders dan in de voorstelling.
4. Belangrijke spelregel: de taal klinkt lief, zacht en plantaardig. Denk aan groeien, ritselen, zacht kraken, wiegen, druppelen of murmelen.
5. Laat de scène eindigen in een gedeeld ritme, een begroeting, een rustige beweging of een gezamenlijk beeld. Belangrijk: GUMMI's maken nooit ruzie en zijn altijd lief tegen elkaar!

**Vraag aan de klas:** Welke klank leek op een begroeting? Hoe hoorde je dat de speler vriendelijk was? Welke beweging hielp daarbij?

**Mogelijke korte scènes**

- Twee GUMMI's begroeten elkaar.
- Een GUMMI biedt een ander een denkbeeldige hap aan.
- Een GUMMI zoekt warmte en vraagt toestemming om dichterbij te komen.
- Twee GUMMI's ontdekken hetzelfde plekje en proberen het samen te delen.
- Een GUMMI troost een ander met klank en beweging.

# WOORDENLIJST voor de voorstelling te bespreken

Overloop onderstaande  de woordenlijst met de leerlingen door voordat ze de voorstelling zien. Sommige woorden zijn dialect, speels taalgebruik of hebben meerdere betekenissen. Laat leerlingen eerst raden op basis van de zin of context en geef daarna de betekenis die in het script bedoeld is.

## Belangrijke woorden uit de voorstelling

**het verval**
het achteruitgaan of kapotgaan van iets

**categoriseren**
iets indelen in een bepaalde groep of soort

**eigenschappen**
kenmerken waaraan je iets of iemand herkent

**aanschouwen**
bekijken of waarnemen.

**murmelen**
zacht en onduidelijk praten of geluiden maken.
**spijsvertering**
het proces waarbij je lichaam voedsel afbreekt en verwerkt

**baren**
een baby ter wereld brengen

**bezienswaardig**
de moeite waard om te bekijken.

**banaal**
gewoon, alledaags of niet bijzonder.

**gedrocht**
**e**en vreemd, lelijk of misvormd wezen of voorwerp.

**wentelen**
Draaien of rollen.

**spijs en vree**
Een woordspeling op *in pais en vree*, wat betekent: in vrede en zonder ruzie.
*Spijs* betekent voedsel.

**smos**
In België, vooral in Brussel, een rijkelijk belegd broodje. Een smos bevat vaak sla, tomaat en andere garnituren. De precieze samenstelling kan verschillen.

**nog niets bezienswaardig**
Nog niets dat de moeite waard is om te bekijken.

**kanarie**
Een kleine vogel die bekendstaat om zijn zang. Kanaries worden vaak als huisdier gehouden. De vogel is meestal geel, maar kan ook andere kleuren hebben.

# 6. Kijkwijzer — tijdens de voorstelling

Je hoeft niet voortdurend te schrijven. Kies enkele vragen waarop je tijdens het kijken wilt letten en vul de rest achteraf in.

☐ Welke beweging van een GUMMI-wezen blijft me bij?

☐ Welke klank of welk geluid vind ik opvallend?

☐ Hoe merk ik dat de wezens contact met elkaar zoeken?

☐ Wanneer begrijp ik een emotie zonder woorden of gezichtsuitdrukking?

☐ Wat vind ik vreemd, grappig, ongemakkelijk of ontroerend?

☐ Hoe beïnvloedt de kale omgeving mijn gevoel over deze wereld?

☐ Wat verandert er wanneer de mens en GUMMI elkaar ontmoeten?

☐ Wat vertelt de boventiteling dat ik niet alleen uit de beweging kon afleiden?

# 7. Nabespreking

Begin met wat leerlingen werkelijk zagen en hoorden. Ga daarna pas naar interpretatie en grotere thema's.

**Waarnemen**

- Beschrijf één concreet moment dat je is bijgebleven.
- Welke beweging, klank, kostuum of scène herinner je je?

**Interpreteren**

- Waarom zouden de makers het conflict niet als motor gebruiken?
- Was de voorstelling rustgevend, vreemd, grappig, vervelend, ontroerend of iets anders? Waardoor?
- Is de mens die eindeloos ronddwaalt vrij, gevangen of allebei?
- Wat betekent zachtheid in een wereld waarin niets lijkt te gebeuren?

**Verbinden met de kosmos**

- Als de aarde miljarden jaren oud is en mensen pas heel kort bestaan, verandert dat hoe je naar onze conflicten kijkt?
- Kunnen menselijke problemen tegelijk klein op kosmische schaal en belangrijk in het dagelijks leven zijn?
- Als de mens verdwijnt, kan een andere soort dan op haar eigen manier gelukkig zijn?
- Wat zouden mensen kunnen leren van GUMMI?

## Addendum: vragen voor de leerlingen.

**1. Waarover gaat het stuk**

- Stel je wil het stuk kort uitleggen aan een klasgenoot of vriend, wat zeg je dan?

**2. Tijd**

- Is er tijdverloop in het stuk? Waarom wel/niet?
- Is er evolutie te merken op scène? Waarom wel/niet?

**3. Personages**

- Is er een hoofdpersonage? Waarom wel/niet?
- Is er een verteller? Waarom wel/niet?
- Lijken de gummi's op mensen? Ja/nee? Waarom wel en niet?
- Hebben ze gevoelens? Verlangens? Noden? Welke?

**4. Dina en het eeuwige leven**

- Dina heeft het eeuwige leven. Is dat een kado? Waarom wel/niet?
- Bestaat verlangen als je eeuwig leeft?
- Is Dina gelukkig? Waarom wel/niet? Hoe las je dat? Wat zei of deed ze (niet) om dat te concluderen?
- Zijn de gummi's gelukkig? Waarom wel/niet?

**5. het bestaan van de smos leek vragen op te roepen bij de leerlingen:**

- Moet je eten als er eeuwig leven is?
- Waarom zit die smos in het stuk?
- Wat is de functie van de smos?
- Wat zet het in gang?
- Is er een link aan het 'willen baren' van een gummi?

**6. De put**

- Wat gebeurt er rond de put?
- Op wat leek dat?
- Voelde dat als een einde? Waarom wel/niet?
- Kan het stuk eigenlijk wel eindigen? Waarom wel/niet?
- Wat is een einde meestal in theater of een verhaal?

**7. Dingen die (niet) kloppen**

- Zijn er dingen die niet kloppen? Welke? Waarom kloppen ze niet?
- Waarom zitten die "fouten" dan toch in het stuk? Moeten die fouten eruit?

**8. aansluitend op 7: Keuzes van de makers**

- Welke keuzes van de theatermakers begrijp je niet? Waarom niet?
- Zou je het anders doen? Wat zou het volgens jou oplossen?

**9. Verveling**

- Heb je je verveeld? Wanneer in het stuk?

- Waarom boeide het niet meer vanaf dan?

**10. Conflict, inzet en catharsis**

- Is er conflict in het stuk?
- Indien nee, verdergaand: er is een gummi die wil baren, maar dat kan niet, want gummi's baren niet. Is dat geen conflict?
- Dina kan niet doodgaan, is dat geen conflict?
- Staat er iets op het spel in het stuk?
- Is er een moment waarop een personage iets emotioneel doormaakt? Wie, en wat gebeurt er dan?
  Of: Is er een personage dat huilt, lacht, schreeuwt of ontspant? Wanneer, en waarom? Wat vindt er intern plaats voor dat personage?
- Heeft een personage op het einde van het stuk iets bereikt, gekregen, begrepen of kwijtgespeeld wat hij of zij nodig had? Wie, en wat?
- Zijn Dina of de gummi's op het einde anders dan aan het begin? Hoe zie je dat?
- Blijft er iets "openstaan" bij een personage, iets wat niet opgelost raakt? Wat?

# Werkblad

## De aarde in het jaar 3400

Stel je voor: de zon komt niet meer op, het gras is verdwenen en de meeste mensen zijn er niet meer.

Drie woorden die mijn aarde in 3400 beschrijven:

Een geluid dat ik in deze wereld zou horen:

Een wezen dat hier nog zou kunnen leven:

Wat heeft dit wezen nodig om zich veilig of gelukkig te voelen?

Moet een wereld groen, warm en kleurrijk zijn om fijn te zijn? Waarom?

# Werkblad

## Maak je eigen GUMMI-taal

Verzin vijf klanken. Je kunt ze zacht, schor, trillend, kort, lang, ritmisch of fluisterend maken. Forceer je stem niet.

| MIJN KLANK | Wat is de betekenis? | Welke beweging hoort erbij? |
|---|---|---|
| Voorbeeld: | | |
| Bwaaaa ( ➛) Frts | Is dat belangrijk? | Armen zwaaien zacht in de lucht |

## Maak een scène

Werk in groepjes van drie. Kies een situatie: begroeten, samen eten, hulp vragen, een plek delen of afscheid nemen. Speel 30–60 seconden met klanken en bewegingen, zonder gewone woorden.

☐ We gebruiken minstens drie zelfbedachte klanken.

☐ Onze klanken klinken zacht, lief en plantaardig.

☐ We reageren op elkaar in plaats van alleen onze eigen klanken te maken.

☐ We eindigen met een gezamenlijk beeld of ritme.

Wat begreep ik bij de andere groep? Waardoor begreep ik het?

# Spelopdracht

## Een ontmoeting tussen twee werelden

Maak een scène van 3 tot 5 minuten. Een mens ontmoet een GUMMI-wezen. De mens begrijpt deze wereld niet en probeert contact te maken. Het GUMMI-wezen reageert met eigen klanken, bewegingen en gewoontes.

## De scène bevat

☐ Minstens twee verschillende bewegingsstijlen.

☐ Een zelfbedachte taal met minstens drie klanken.

☐ Een moment waarop de personages elkaar niet begrijpen.

☐ Een moment waarop ze toch verbinding vinden.

☐ Een duidelijk begin en einde; het hoeft geen klassiek conflict op te lossen.

## Wie liever niet acteert

Je kunt het wezen ontwerpen, een kostuum schetsen, de klanktaal maken, de scenografie bedenken of als observator feedback geven.

## Feedback na elke scène

- Wat begreep je zonder woorden?
- Welke keuze in beweging, klank of ruimte hielp daarbij?
- Wat maakte de ontmoeting zacht, vreemd of verrassend?

## Zelfevaluatie

☐ Ik heb geëxperimenteerd met lichaam, stem of klank.

☐ Ik heb rekening gehouden met ideeën van anderen.

☐ Ik kan één theatrale keuze uitleggen.

☐ Ik heb ontdekt dat communicatie meer is dan woorden.

Wat zou ik een volgende keer anders proberen?

_____

_____

_____