

LESMA P Nautilus



samenstelling + lay-out lesmap:
Inge Bogaerts i.s.m. Speelman
www.tekeninge.be

foto: Koen Broos

SPEELMAN



BESTE LEERKRACHT,

Binnenkort ga je met de klas kijken naar **Nautilus**. In deze bundel vind je achtergrondinformatie over de voorstelling en inspiratie om mee aan de slag te gaan in de klas, zowel om te gebruiken voor als na de voorstelling.

De voorstelling die jullie gaan zien is een productie van theater Speelman. Speelman werd opgericht in 2011 door Stan Reekmans, acteur-muzikant en theatermaker. Speelman wil de grens tussen het jeugd- en volwassenentheater in vraag stellen omdat Speelman overtuigd is dat een voorstelling zoveel rijker en uitdagender wordt, naarmate die opsplitsing in meer of mindere maten vervaagt. Speelman ziet het als een meerwaarde, dat mensen van verschillende leeftijden, met verschillende begripsniveau's en dus verschillende percepties op de wereld, in één zaal naar dezelfde voorstelling kijken.

Kinderen moeten zoveel van ons leren, maar hebben wij niet nog zoveel meer van hen te leren?

Dit uitgangspunt is zeker ook van toepassing op Nautilus.

Laat je inspireren en bespreek zaken die de voorstelling aanreikt met je leerlingen maar laat je zeker ook inspireren door hun 'kijk', 'gevoel', 'gedachten' en soms 'orginele kronkels' die bij hen opkomen na het zien van Nautilus.

Zonder zich enige beperking op te leggen wat betreft stijl, soort of type theater, wil Speelman in zijn creaties variëren van monologen voor kinderen tot clownesk muziektheater, van locatietheater tot simpele vertellingen, van drama tot commedia dell'arte. Er is slechts één regel: het idee dat opborrelt bepaalt de stijl die zal worden gehanteerd.

Speelman trekt voor iedere productie andere professionele spelers aan die – binnen de gekozen stijl – een meerwaarde kunnen bieden aan een productie.

Speelman maakt op grootse wijze kleine, slimme voorstellingen voor elke leeftijd.

Voor 'Nautilus' inspireerde Speelman zich op de klassieker '20 000 mijlen onder zee', een sciencefiction-roman uit 1870 van de Franse Jules Verne.

De kapitein en zijn levendige en muzikale duikboot Nautilus zullen u en uw leerlingen meezuigen naar de diepste diepte van de zee.

Weg van hier.

Ze zullen jullie meenemen!

Verder en dieper.

Verder en dieper.

...tot...

Stel jullie open en geniet van deze wonderlijke voorstelling met zeemans temperament, gezang, gedans, geschreeuw vanuit de diepte van de zee en de mens. Veel plezier gewenst tijdens de voorstelling en met het klassikaal filosoferen en creëren voor en na het theater.



C R E D I T S

SPEL: GERT JOCHEMS

CONCEPT & REGIE: STAN REEKMANS

TEKST: JOHAN BUYTAERT

COMPOSITIE: STAN REEKMANS, PAT RISKÉ & PIET DECALF

COACHING (MUZIEK & GELUID): NICOLAS ROMBOUTS

DECOR & LIVEMUZIEK: PAT RISKÉ & PIET DECALF

VIDEO/INSTALLATIE: GERTJAN BIASINO

LICHT & GELUID: ALEXANDER COPPENOLLE & DRIES DE WULF

ILLUSTRATIES: KAROLIEN RAEYMAEKERS

PRODUCTIELEIDING: ELINE VERZELEN

PRODUCTIE: THEATER SPEELMAN

MET DE STEUN VAN DE WARANDE TURNHOUT & DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

MET DANK AAN CC 'T AAMBEELD AARTSELAAR & CC BRASSCHAAT

WAAR GAAN JULLIE NAAR KIJKEN?

Belangrijke opmerking: het verhaal wordt hieronder in grote lijnen verteld en toegelicht. Het is dus niet de bedoeling om het voor te lezen aan de leerlingen, het dient voor jullie leerkrachten, als achtergrond en ter ondersteuning, wanneer jullie voor- en na de voorstelling met de kinderen in de klas aan de slag gaan.

‘Nautilus’ is een duikboot, eigenhandig gemaakt door kapitein Nemo.

Nemo is de man die terug naar zee gaat (waar de evolutie begon.) Zijn, nee, onze toekomst, ligt achter ons, ver achter ons, op de bodem van de oceaan.

De kapitein vertelt en beleeft zijn verhaal via een monoloog. Buiten Nemo staan er nog twee muzikanten op de Bühne. Zij toveren de gekste muzikaliteiten uit de Nautilus.

De muzikanten zijn een onderdeel van de machinerie. De duikboot staat op scène als een reusachtige installatie, een waar synergetisch kunstwerk. De Nautilus komt tot de leven door indrukwekkend gecompositioneerde metalen vormen, de verrassende muzikale geluiden, de lichtjes en de animaties die erop worden geprojecteerd.

In het midden ziet u het oog in de patrijspoort: de blik naar buiten in de zee, het enige contact met “de buitenwereld”.

Kapitein Nemo is vastberaden om te vertrekken en nooit meer terug te keren want volgens hem ligt zijn en onze toekomst dus achter ons. Tijdens zijn reis naar de diepte, vertelt Nemo herinneringen die hem getekend en gevormd hebben. Heimwee en melancholie liggen ook voor hem op de loer. Nemo is geen mensenmens, eerder een misantroop, Nemo is *een onderwaterlander*, hij houdt van vissen en het harde (routine)werk onderzee.

Dag 1: zeewier wieden en zeepaarden temmen.

Dag 2: paling poetsen en tonijnturnen.

Dag 3: karpers wassen en haaien aaien.

Dag 4: snoeken zoeken en zeesterren tellen.

Dag 5: octopussen kussen en kwallen lastigvallen.

Dag 6: makrelen strelen en schelpen scheren.

En opnieuw en opnieuw enzoverder en verder...

tot hij plots ontdekt dat er al een jaar voorbij is en hij zijn verjaardag vergeten is...

dan viert hij hem wel nu meteen! Maar de vissen zijn niet zo'n enthousiast verjaardag-gezelschap. Hier voelen we het isolement en de eenzaamheid van de kapitein doorheen zijn moedige vermanning heen.

Tijdens zijn verdere reis wordt hij geconfronteerd met restanten en gevolgen van de menselijke beschaving: een rondrijvend plastic zakje dat hij eerst als een kwal aanziet, een reusachtig plastic-troepmonster dat zijn Nautilus aanvalt en waarmee hij een gevecht aangaat, het gif in zee dat de zee morsdood maakt en al bijtend door zijn duikpak dringt tot de overspoelde en gezonken stad...Het confronteert de kijker op een indringende manier met onze hedendaagse problematiek rond afval, vervuiling, vergif, verzuring, afsterving en uitsterving.

En dan wil Nemo (toch) terug naar de bewoonde wereld. Maar de Nautilus steekt daar een stokje voor... is het te laat? Als de grens is overschreden, het diepste punt is bereikt kunnen we niet meer vluchten, niet meer verder en dieper...

Op de bodem van de zee, wanneer Nautilus is aangekomen tussen alle andere duikbootwrakken, ziet hij al die andere kapiteins. Ze lijken wel eeuwen oud. Wachten ze? Waar wachten ze dan op? Misschien willen ze ontsnappen, maar kunnen ze niet. Of...ze kunnen wel ontsnappen, maar ze willen niet. Waarom doen ze niets? Ze kunnen geen afscheid nemen van hun duikboot. Het is er veilig, het is er droog en als het tegenzit...duiken. *Verder en dieper. Verder en dieper* tot op de bodem, en je niet meer verder / dieper kan.

Plots verandert Nemo in een schetstekening. De getekende Nemo zwemt door het raam van de Nautilus naar boven. Op het thema van de moeder, zien we een stipje op de kaart naar boven stijgen.

Opmerking: de creatieve opdrachten in de map is eigenlijk 'één groot diepzee avontuur', 'één grote doorlopende opdracht', waar er steeds op de eerste stap: 'een zeekaart maken', wordt verder gebouwd. Jij als leerkracht kan kiezen en sturen of je al dan niet alle 'stappen' integreert of dus een kortere versie doet of zelf dingen / ideeën integreert. Achteraan in de map staat nog een losse creatieve opdracht om na de voorstelling te maken als je het bijvoorbeeld compacter wil.

OPDRACHTEN VOORAF

OP DIEPZEE AVONTUUR

M A T E R I A A L

- groot wit stuk karton of dik papier (kan ook een A4 of A3 zijn) voor de zee
- nog wat witte A4tjes (liefst minstens 120 gr, dus niet te dun).
- waterverf
- plakkaatverf, penselen, vod, waterpotje
- blauwe kleurpotloden, wasco's of stiften
- verschillende tinten blauw papier (kan zeker ook uit tijdschriften),
- schaar & lijm

TIP: Je kan het ook houden bij 1 of 2 materialen, dat bepaal je zelf.



TER INLEIDING EEN KLASGESPREKJE.

HAAL EEN WERELDKAART BOVEN OF EEN SMARTBOARD.

Wie heeft er al eens in de zee gezwommen?

Welke zeeën of oceanen ken je?

Wie heeft er al eens gesnorkeld, onderwater gezwommen of gaan duiken?

Kan je ze aanduiden of vinden op de wereldkaart?
Welke zeeplanten en zeedieren zag je toen?

De zee, de diepzee... 'verder en dieper, verder en dieper', naar de diepste diepte toe...op de bodem. Bovenaan waar het zonlicht nog komt is het lichter blauw en naar beneden toe wordt het donkerder en op de bodem is het blauw bijna zwart.

O P D R A C H T Z E E K A A R T M A K E N

Maak op jouw karton of stevig papier een mooie zeekaart met verschillende tinten (en materialen) blauw: een blauwe dégradé van bovenaan helderblauw naar diepzee-zwart naar de bodem toe. Kijk op de volgende pagina om je eerst wat te verdiepen in 'een weids zee's palet aan blauwen'.

blauw o diepzeeblauw



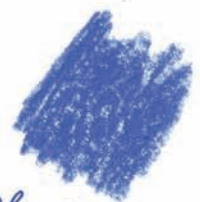
Ga in kleine groepjes op onderzoek...
kijk eens rond. Wat is er allemaal blauw?
Kijk eens in tijdschriften...
Ga op 'blauwjacht' en deel 'je vangst'
met de klas.



Semelsblauw



Ives Klein
blauw



Welke soorten blauw ken jij of kan je ontdekken of vinden?



ijsvogelblauw



Foto: Koen Broos



MERKWAARDIGE DIEPZEE DIEREN

M A T E R I A A L

- iets steviger wit papier (+- 120 gram)
- kleurpotloden + slijper
- een aantal fluostiften
- tube of potje rubbercement (=lijm die je nog kan losmaken)
- smartboard of computer met internet.
- > Filmpje om te tonen:
<https://www.youtube.com/watch?v=saNgbEe9Tc>

O P D R A C H T

We zijn nu aanbeland in de diepste laag van de zee...op de bodem. Kan jij zelf vreemde of misschien wel griezelige diepzeedieren tekenen die daar huizen in de krochten van de oceaan? Laat je maar helemaal gaan met je tekengerief en vergeet je fluostiften niet! Knip je zeedieren uit en kleef ze voorlopig vast met één stipje 'rubbercement' op je zeekaart.

Een variatie : werk met een collage-techniek. Blader door tijdschriften en knip onderdelen en vormen uit en stel de gekste zeedieren samen. Hier heb je dus oude tijdschriften of kranten voor nodig, lijm, schaar en gewoon wit papier of restpapier als ondergrond. Ook hier uitknippen en zachtjes op je zeekaart kleven.

Wist je dat de diepzee een hele bijzondere leefomgeving is? Er heersen zeer vijandige omstandigheden voor levende wezen. Het is er zo diep dat licht er niet kan komen. Het is er steenkoud (4 graden Celcius) en er heerst een enorme druk. Diepzeevissen zijn meestal donkerbruin of zwart. Veel soorten hebben een diep ingesneden bek, met lange dunne tanden of vele dicht opeenstaande rijen kleine tandjes. Dat ziet er eng uit, maar het is wel een handige uitrusting om prooien mee te vangen. In de diepzee is het voedselaanbod schaars. Als de kans zich voordoet, vangen de roofvissen het liefst een zo groot mogelijke prooi. Daar kunnen ze een tijdje op teren. Als lokmiddel voor prooien hebben diepzeevissen vaak lichtgevende organen. Er zijn zelfs vissen die lichtgevend 'lokaas' vlak voor hun enorme, uitstekende scherpgetande kaken hebben hangen.



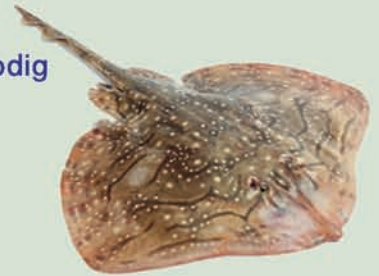
M A T E R I A A L

10 OM TE ZIEN

- de zeekaart met diepzeedieren van de leerlingen om op verder te werken
- verder idem als bij 'Op diepzee avontuur': teken- en schildermateriaal (behalve het allerdikste karton of papier voor de ondergrond is niet meer nodig)

O P D R A C H T

Herinner je je nog wanneer de kapitein de patrijspoort opent om het leven onderzee te tonen? Dan zong hij een lied over prachtige vissen in de zee. Kan jij ze tekenen met de eigenschap die hij ze toezingt? Kies er een paar uit, probeer maar, plezier verzekerd! Knip ze uit en geef ze een plekje op je diepzeekaart.



een robuuste rog



een vinnige vinvis



een fiere forel



een spitse spinvis



een grappige garnaal



een zagende zalm



een klagende karper



een wollige walvis



een stoere steur



een depressieve diepvriesvis

OPDRACHTEN ACHTERAF



ONTWERP JE EIGEN NAUTILUS

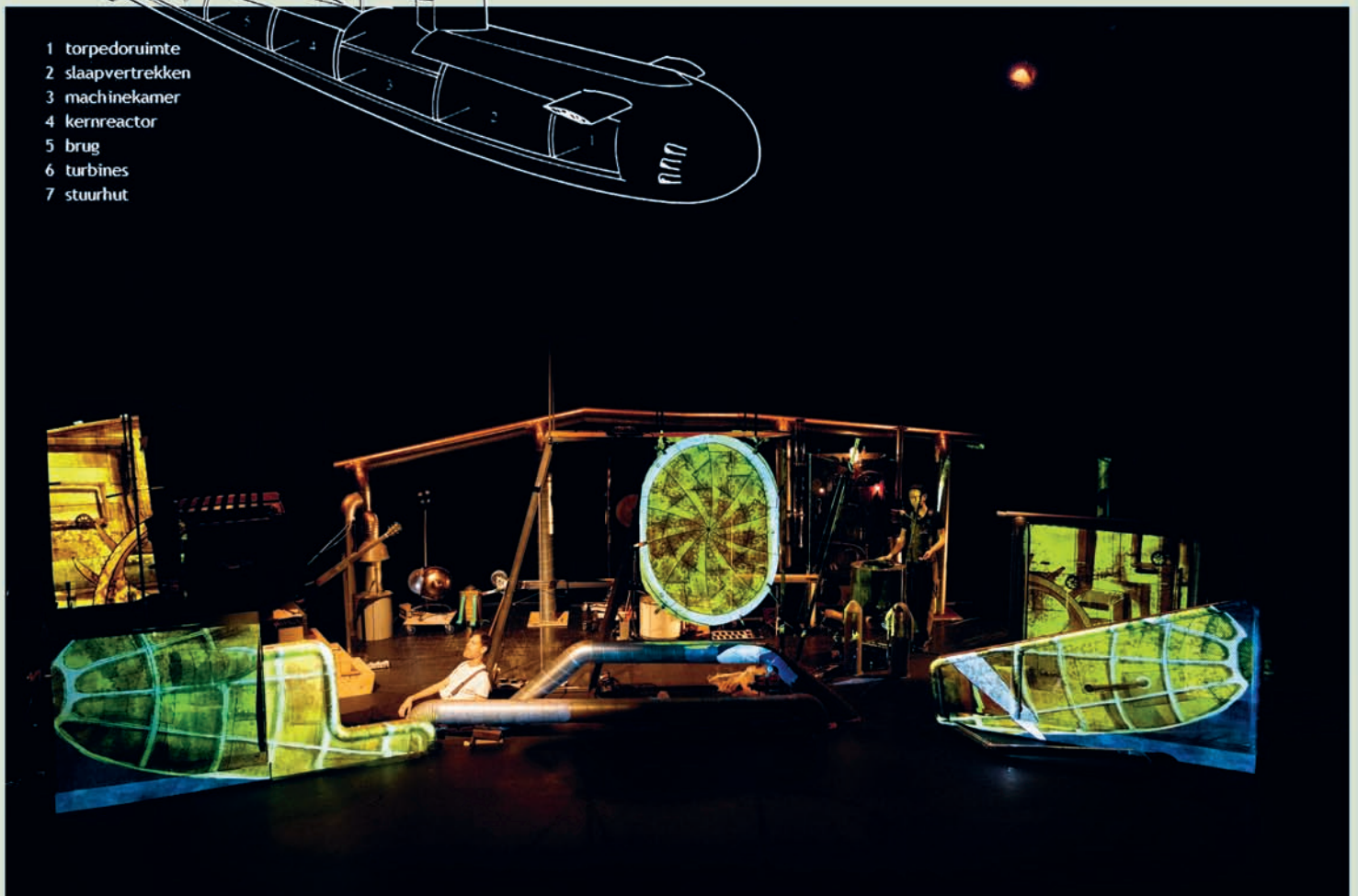
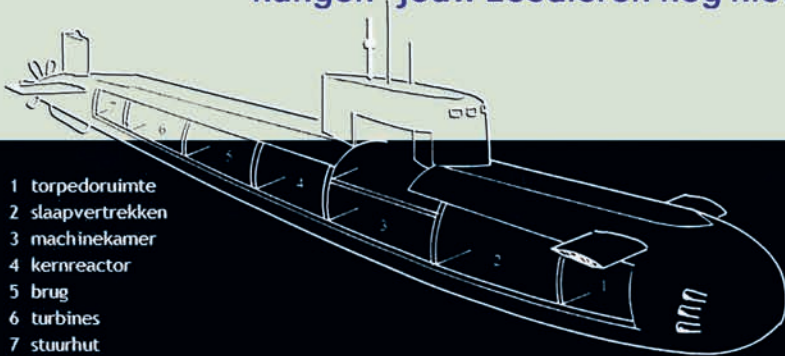
M A T E R I A A L

- de zeekaart met diepzeedieren van de leerlingen om op verder te werken
- rubbercement, schaar en verder idem als bij 'Op diepzee avontuur':
teken- en schildermateriaal (behalve het allerdikste karton of papier voor de ondergrond is dus niet nodig)

OPDRACHT

Ontwerp je eigen duikboot (let op dat hij binnen je zeekaart past of je mag hem natuurlijk ook altijd laten 'aflopen' zodat je maar een deel ziet). Hoe ziet jouw duikboot eruit? Teken jezelf als kapitein in je duikboot (vergeet je kapiteinspak niet). Knip je duikboot uit en kleef hem op je zeekaart. Misschien overlapt hij nu wel een diepzeedier...dat is niet erg, in tegendeel, dat geeft extra diepte aan jouw kunstwerk. Je kan de objecten op je blad elkaar laten overlappen (voor of achter elkaar laten schuiven). Dat kan, want met dat beetje rubbercement hangen jouw zeedieren nog niet echt vast. Maak ze los en speel wat met je 'compositie'.

Foto: Koen Broos



PLASTIC OCEAN

M A T E R I A A L

- idem zoals bij 'Ontwerp jouw eigen Nautilus'
- lijmstift op rubbercement



O P D R A C H T

Welke objecten horen niet thuis in de zee maar 'zwemmen' daar wel in rond? Zag je in de voorstelling dergelijke 'vreemde indringers' en kan je zelf nog bedenken wat voor 'troep' er zoals rondrijft in oceanen en in jouw zee? Teken deze dingen, knip ze uit. Leg ze mee op jouw 'diepzeekaart'. Schuif en speel nu nog eens goed met je 'diepzeevissen', '(een aantal van je) 10 - om - te - zien vissen', 'je duikboot' en je 'vreemde indringers'. Als je tevreden bent van je 'compositie' kan je de losse delen definitief vastkleven met (meer) rubbercement of met een gewone lijmstift.

TIP -> AFWERKING:
Zet de windrichtingen op jouw kaart, jouw vaarroute, schepen, duikboten, scheepswrakken, gevaarzones, schatkisten, zeemonsters, plastic zones, zeemeerminnen, piraten, ... kortom alles wat jij vindt dat jouw fantastische kaart nodig heeft om op ontdekking te gaan naar de ongekennde diepte.

VERDER EN DIEPER...

VERDER EN DIEPER...



VERDER EN DIEPER...

Foto: Koen Broos

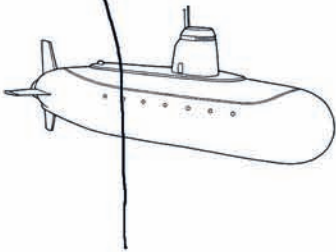
M A T E R I A A L

-> dit blaadje

Filosofieren in de klas



Welke dingen kan je herkennen uit de voorstelling?
Kan je er iets over vertellen?



A.D.H.V. TEKENING KINDEREN EEN KLASGESPREK OVER DE VOORSTELLING

SUGGESTIE:

Ga in een kring zitten met je klas en laat de leerlingen hun diepzeetekening, die ze laag per laag hebben opgebouwd, in de kring leggen. Ga aan de hand van hun werk een klasgesprek aan over de voorstelling. Hier wat kapstokjes om het gesprek te voeden en te leiden maar voel je vrij. Je kan de leerlingen ook zonder vragen eerst laten vertellen over de voorstelling aan de hand van hun tekening en daarna eventueel nog zelf vragen stellen of meer sturen...

Hang achteraf de tekeningen van de leerlingen op een zichtbare plek op in de school.

Zo kunnen de werkjes de plek opfleuren en tevens de school en passanten inspireren en sensibiliseren (over de zee-toestand).

MOGELIJKE VRAGEN OM AAN TE STUREN:

- Verder en dieper, verder en dieper... jij zit nu op jouw diepzeekaart in het diepste stuk van de zee? Hoe voelt dat? De kapitein wil alsmaar '*verder en dieper en verder en dieper*' en nooit meer terug...waarom? En heb jij dat soms ook om te willen vluchten? En wat is een dieptepunt? Kan je nog verder of nog terug als de grens / de bodem bereikt is?
In welk opzicht gaat dit stuk over grenzen (overschrijden)?
- Kan je vertellen over de diepzeedieren op je diepzeekaart. Vind jij ze wonderlijk? En wat met 'die vreemde dingen' wat denk jij daarvan dat die troep zomaar rondzwerft in zee...is het een probleem, is het gevaarlijk?...Kan jij een oplossing bedenken voor het probleem?
- Hoe heet de kapitein? Wat voor een karakter heeft hij? Wat vind je van hem?
- Wat is 'de Nautilus'? Hoe ziet de nautilus er uit? Van / uit wat is de duikboot gemaakt?
Wat zie en hoor je allemaal en in die boot? En hoe is dat voor jouw duikboot?

● Weet je nog hoe het stuk begint? Waar komt de mens uitgekropen?

Waarom zegt Nemo dat onze toekomst ver achter ons ligt?

Wie kent het verhaal van onze evolutie?

Nemo zegt *Wij zullen geen vuurbal nodig hebben.* (Zoals bij het uitsterven van de dino's.) Wij doen het zelf wel. *Wij hebben het vuur dat ons straks zal verbranden al lang aangestoken.*

Wat bedoelt hij daarmee en wat denk jij daarvan?

● Wat doet Nemo aan boord, hoe vult hij zijn dagen? Wat zou jij doen aan boord?

● Wat merkte je op als Nemo merkt dat er een jaar voorbij is en zijn verjaardag gepasseerd is? Hoe zou jij je verjaardag vieren in jouw duikboot?

● Over wie vertelt Nemo, heeft de kapitein last van heimwee en nostalgie?

Ken jij dat en heb je dat ook al eens gehad? Wie zou jij missen in je duikboot?

● Denk je dat de kapitein eenzaam is? Wat is dat eenzaam zijn? Ben jij soms eenzaam?

Of herinner je je een moment waarop je eenzaam was?

Kan je dat gevoel beschrijven en zijn er ook plekken in jouw lichaam waar je 'die eenzaamheid' dan kan voelen?

● Op een gegeven moment zit de schroef van de Nautilus vast. Een monster uit de diepte gaat een gevecht aan met de kapitein. Wat is dat voor een monster, een demon...en waar komt hij vandaan of heeft de mensheid hem misschien zelf gecreëerd?

Hoe zouden we hem (voor altijd) kunnen verslaan? Hoe zouden we hem kunnen raken in zijn kern? (Hier kan je eventueel het gesprek opentrekken over vervuiling en de massale afvalberg die ontstaat uit onze levensstijl, over de plastic soep, over microplastics, over consuminderen of verpakkingsloze of -mindere levensstijl, over deelsystemen en recycleren over 'echte duurzaamheid', over economische modellen, over 'het Antropoceen', over verstillen, over waarden enz. kortom over 'andere mogelijke manieren om te leven' (voor mens en planeet).

- Wat als alles te vervuild en besmeurd is? Zou jij dan een duikboot bouwen en vluchten diep in de zee? Of zou je op een andere plek een cocon bouwen om je te verschuilen of zou je iets doen / ondernemen? Wat denk jij dat je kan doen om het tij te keren. Maak er een ware 'brainstorm' van, laat kinderen hun ideeën op het bord schrijven / tekenen of op een groot blad. Alle ideeën welkom en nodig, hou jullie niet in!
- Hoe is het wereldbeeld van Nemo? Is hij een pessimist of een optimist of nog een andere 'tist' of 'mist'? Wat is dat een optimist of pessimist? Ben jij optimist of pessimist of een pessimistische optimist of een optimistische pessimist? En waarom dan?
- Buiten Nemo zijn er nog twee mannen aan boord? Wie zijn dat en wat doen zij? Zijn het eigenlijk wel mensen? Weet je nog hoe en waarmee ze geluid maken? Welke dingen of mensen zou jij mee aan boord nemen voor de gezelligheid of voor jouw machine goed te laten werken en onderhouden?
- Wat is er aan de gang als Nemo een 'dode zee' opmerkt en wat gebeurt er als hij de Nautilus verlaat en op prospectie gaat? Wat is vergif, waar komt het vandaan en waar moeten we er mee naartoe of hoe moeten we ermee omgaan?
- 'Nautilus' is gebaseerd op '20 000 mijlen onder zee' van 'Jules Verne', een science-fiction roman uit de 19de eeuw. Wat is science-fiction? Vind jij ook dat de realiteit soms op science-fiction lijkt? Hoe dan? En maakt dat je bang of juist dapper en vastberaden?
- Kan je vertellen hoe het theaterstuk eindigt? Wat er dan gebeurt en wat die laatste beelden zouden kunnen betekenen of oproepen bij jou?

EXTRA OF ANDERE OPDRACHT

Maak een tekening van een gezonken / vergane stad uit je verbeelding (ze hoeft dus zeker niet bestaan te hebben, misschien is het je eigen stad wel?).

Je kan er ook bijschrijven of tekenen hoe, wanneer of waardoor de stad ten onder is gegaan.

Als je eens wat anders wil dan een tekening is hier wederom een collage mogelijk of je kan er een 3D opdracht van maken en de leerlingen een soort maquette laten knutselen.

Teken de restanten zo dat je aan je tekening kan zien wat voor een cultuur / beschaving ooit leefde in de stad toen ze nog op de aarde in volle bloei was.

M A T E R I A A L

- > teken- en of schildergerief en papier voor een tekening.
- > Tijdschriften, lijm, schaar en een steviger papier voor een collage.
- > Een schoendoos, of transparante (vis)bak, allerlei materialen: karton, stiften, verzameld klein afval, ijzerdraad, kniptangetje, schaar, snijmes, lijmstift, allerlei prularia, ...en een lijmpistool (+ beschermingshandschoenen).

A firefighter in a dark tunnel, wearing a reflective helmet and a high-visibility vest. A bright green light source is visible in the center, casting a glow. The background shows various gauges and pipes on the tunnel wall.

TOT ZIENS!