

Kaartjes Inhoud Verschillende Bedrijven

Inhoud eerste bedrijf: van zes uur tot negen uur in de avond.

In een proloog verschijnt de Nacht met haar gevolg van twaalf Uren. Hierna gaat de Zon onder en neemt de Nacht de macht over. Om te laten zien wat er dan - volgens het libretto - 'gewoonlijk gebeurt in stad en land', treden personages op zoals boeven, jagers, herders, zigeuners, messenslijpers, lampaanstekers en dansers die zijn verkleed als lampen of lamphouders. Een groteske serenade wordt uitgevoerd door bedelaars, zwervers en namaakkreupelen die hun stokken wegwerpen.

Belangrijkste personages eerste bedrijf:

1. De nacht
2. De boeven
3. De bedelaars
4. De lampaanstekers

Inhoud tweede bedrijf: van negen uur 's avonds tot middernacht, de tijd voor feesten en boetten.

Hierin worden drie kleinere, afzonderlijke hofballetten uitgevoerd. Een daarvan is: De bruiloft van Thetis, waarvan het verhaal is ontleend aan de Griekse mythologie: de zeegodin Thetis wordt door de oppergod Zeus gedwongen te trouwen met koning Peleus. Tevergeefs tracht Thetis aan haar bruidegom te ontkomen door allerlei gedaanteverwisselingen te ondergaan, waarbij ze beurtelings de vorm aanneemt van water, vuur, wilde dieren en vreesaanjagende zeemonsters.

Belangrijkste personages tweede bedrijf:

1. Zeegodin Thetis (als zichzelf)
2. Oppergod Zeus
3. Koning Peleus
4. Zeegodin Thetis als water, vuur of wilde dieren

Inhoud derde bedrijf: van middernacht tot drie uur in de ochtend.

Nu regeert de Maan. Eerst wordt haar liefdesspel met de schone herder of jager Endymion - volgens de Griekse mytologie lieveling van zowel Zeus als de maangodin Selene - uitgebeeld. Dit brengt een maansverduistering teweeg. Hierna plunderen dieven een brandend huis terwijl de half aangeklede bewoners uit hun bed springen en met kinderen en huisdieren het vuur ontvluchten; de dieven - die zich hebben voorgedaan als brandweerlieden - worden tenslotte gevangen genomen.

Belangrijkste personages Derde Bedrijf:

1. De maan
2. Jager Endymion
3. Dieven
4. Bewoners

Ondersteunende informatiekaartjes Theatervormgeving en Dansvormgeving

decor

Dit is de toneeltoerusting waarmee de plaats van handeling wordt voorgesteld, ook projecties kunnen tot het decor behoren.

kostuum

Onder kostuum verstaat men de kleding die hoort bij het personage en bij de context van het toneelstuk.

grime en hair styling

Dit gaat over de opmaak van het gezicht van de acteurs en hun haardracht: denk hierbij onder andere aan schmink, pruiken en littekens.

rekwisieten

Rekwisieten zijn voorwerpen die in een voorstelling gebruikt worden door de spelers, zoals een pen of een zwaard. Ook stoelen en tafels die op een toneel staan zijn rekwisieten.

attributen

Een attribuut is een speciaal rekwisiet, dat bij een rol hoort, zoals een liniaal voor een strenge juf, een scepter voor een koning, de lier van Apollo, de sleutels van Petrus. Daaraan kun je het personage herkennen.

belichting

Door middel van belichting van de speelplek zorgt men voor zichtbaarheid van wat zich afspeelt, maar ook voor een bepaalde sfeer. Belichting kan de aandacht van het publiek op een bepaalde handeling richten. Denk hierbij aan de kleur en de intensiteit van het licht.

muziek

Theatervoorstellingen kunnen worden begeleid door muziek, die net als belichting, voor een sfeer of bepaalde emotie kan zorgen. Denk aan bombastische muziek om een opschepper te karakteriseren, of minimalistische muziek als ondersteuning van een sterfscène.

geluid en geluidseffecten

Ook door middel van geluid kunnen scènes worden ondersteund of benadrukt. Denk hierbij aan wapengekletter bij vechtschènes of geluidsdecor/soundscapes met zwembadgeluiden om een zwembad te verbeelden.

richtingen

In het horizontale vlak zijn er diverse richtingen waarin de danser de ruimte kan doorsnijden. Denk hierbij aan voor- en achterwaarts, zijwaarts en diagonaal. Ook de blikrichting (focus) van de danser is van belang.

hoogtelagen

In het verticale vlak kan de danser zich bewegen in drie lagen: hoog, midden en laag. De lagen worden gedacht vanuit het bekken van de danser, dat als 'midden' wordt gezien. Dus springen is dan 'hoog' en zittend/liggend de grond gebruiken is 'laag'.

combinaties van richtingen, hoogtelagen en voortbeweging in de ruimte

Op het moment dat een danser zich beweegt in de ruimte gebruikt hij richtingen en hoogtelagen. De variaties daarin kunnen leiden tot patronen (lijn, cirkel, slinger, spiraal, acht, etc.), vormen van het lichaam van de danser (groot, helemaal uitgestrekt of klein, helemaal in elkaar; rond of hoekig etc.). Ook de plaatsing van één danser in de ruimte, van meerdere dansers ten opzichte van elkaar (opstellingen zoals kring of rij), of de plaatsing van dansers t.o.v. decorstukken hoort hierbij.

tijd

Dans voltrekt zich niet alleen in de dimensie ruimte, maar ook in tijd. Dans heeft een duur (acht maten voor een paar passen, avondvullend voor een sprookjesballet bijvoorbeeld), een tempo (van uiterst langzaam tot extreem snel), een ritme en maat (zie bij muziek). Kortom, dans maakt een bepaalde onderverdeling van de tijd zichtbaar.

spanning (tonus)

Om te kunnen bewegen moet de danser zijn spieren aanspannen en ontspannen, afhankelijk van de beweging die hij wil maken. Denk hierbij aan het optillen van een been, dat vraagt om de aanspanning van bepaalde spiergroepen en om de ontspanning van weer andere spiergroepen.

gewicht

Het lichaam van de danser heeft een gewicht dat bewust kan worden ingezet. De danser kan bijvoorbeeld zijn gewicht inzetten om te vallen en te rollen, maar hij kan zijn gewicht ook ontkennen door heel licht te dansen of te springen.

aanzet, impuls

Het karakter van een beweging hangt sterk af van de aanzet die de danser actief geeft aan de beweging: hij kan een sterke aanzet meegeven of een zeer lichte. Als de danser zelf inactief is en de aanzet van zijn beweging komt van buiten, dan spreken we van een impuls. Denk daarbij aan een duw van een andere danser, het in beweging gezet worden door een decorstuk bijvoorbeeld.