

Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met de klas kijken naar de voorstelling 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? Deze stelling is ook zeker van toepassing op 'Nautilus'. Inspireer en leer dingen die de voorstelling aanreiken aan je leerlingen maar laat je zeker ook inspireren door hun 'kijk', 'gevoel', 'gedachten' en 'orginele kronkels'.

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.

(misschien kan ik hier nog de credits bijzetten?)

Voor 'Nautilus' inspireerde Speelman zich op '20 000 mijlen onder zee' de klassieker, 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 zeemansvermaak, een kramp, gezang, gedans, geschreeuw vanuit de diepte van de zee en de mens. Deze map biedt u handvaten aan om in klasverband voor en na de voorstelling verder te filosoferen en zelf te creëren.

Veel plezier gewenst!

Waar gaan jullie naar kijken?

'Nautilus' is een duikboot, zelf gemaakt door kapitein Nemo.

De kapitein vertelt en beleeft zijn verhaal via een monoloog. Buiten Nemo staan er nog twee muzikanten op de Bühne. Die 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 patrijspoot: de blik

naar buiten in de zee.

Kapitein Nemo is vastberaden om te vertrekken en nooit meer terug te keren want volgens hem ligt zijn en onze toekomst achter ons, ver achter ons, op de bodem van de oceaan.

Tijdens zijn reis naar de diepte, vertelt Nemo over herinneringen van vroeger 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, die houdt van vissen en het harde (routine)werk in zee.

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.

Opnieuw enzoverder... tot hij plots ontdekt dat er al een jaar voorbij is en hij zijn verjaardag vergeten vieren is. Dan viert hij hem wel nu meteen! Maar de vissen zijn niet zo'n enthousiast verjaardaggezelschap. 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:

van 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.

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 tekening breekt het raam van de patrijspoort en zwemt naar boven. Nemo
stijgt naar de oppervlakte.

Op het thema van de moeder, zien we een stipje op de kaart naar boven stijgen.

Mogelijke opdrachten vooraf

* **Klasgesprek** – materiaal: een grote wereldkaart

-> Wie heeft er al in de zee gezwommen?

-> Welke zeeën ken je?

-> Kan je ze aanduiden of vinden op de wereldkaart?

-> Wie heeft er al eens gesnorkeld, onderwater gezwommen of gaan
diepzeeduiken?

-> Welke zee- planten en dieren zag je toen?

-> Zag je ook dingen die niet thuishoren in zee of op het strand?

-> En hoe proefde het water fris, muf, vissig, zout, zoet,...?

* **creatieve opdrachten:**

1A. diepzeedieren tekenen – materiaal: papier, kleurpotloden en een aantal
fluostiften, smartboard of computer met internet.

filmpje om te tonen: <https://www.youtube.com/watch?v=saNgbEe9Tc>

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.

Opdracht:

Kan jij zelf vreemde of misschien wel griezelige diepzeedieren tekenen?

Laat je maar helemaal gaan met je tekengerief en vergeet je fluostiften niet!

1B. variatie -> collage:

Blader door tijdschriften en knip onderdelen, en vormen uit en stel de gekste zeedieren samen.

2. teken-schilder-plak opdracht : "blauw o diepzeeblauw"

Materiaal: groter wit stuk karton of dik papier (kan ook een A4 of A3 zijn) voor de zee + nog wat witte A4tjes (liefst minstens 120 gr), waterverf, plakkaatverf, penselen, vod, waterpotje, blauwe kleurpotloden, blauw papier (kan zeker ook uit tijdschriften)

Hoeveel soorten blauw ken jij?

Nachtblauw

Hemelsblauw

Yves Klein blauw

Pruisisch blauw

Koningsblauw

Turquoise

Babyblauw

Caraïbisch blauw

...

2.1: Maak op jouw karton een mooie zee met verschillende tinten of lagen blauw. Bovenaan waar de zon nog komt is het misschien iets lichter blauw en naar beneden toe wordt het donkerder en op de bodem is het blauw bijna zwart. Of is dat in jouw zee anders?

2.2: Ontwerp je eigen duikboot. Maak er een mooie tekening van en teken jezelf als kapitein in de duikboot. Knip je duikboot uit en plak hem in je zee. Teken nu nog allemaal zeedieren (al dan niet bestaand, misschien mogen de fluozeewezens er ook bij), knip ze uit en kleef ze rond (of een stukje) over je duikboot. Tip:

Wanneer je een collage maakt kan je vormen over of achter elkaar plaatsen of schuiven. Dat geeft diepte aan je 2D werkje.

3. 3D opdracht: plastic ocean.

Materiaal: lijmpistolen + beschermhandschoenen (-> werkhandschoenen), plastic afval: (bekertjes, vorkjes, noppenplastic, plastic zakjes, dopjes, prulletjes,...wat je maar verzamelen kan), ijzerdraad + tang, touw of visdraad.

“Iedere minuut wordt er één volle vuilniswagen plastic afval in zee gedumpt.

Tegen 2030 zouden dat er twee per minuut zijn, en tegen 2050 vier.”

Vissen en andere zeedieren eten het plastic op, daar worden ze ziek van en sommige sterven er ook aan. Als we zo verder doen zal er meer plastic in de zee zwemmen dan zeedieren.

Maak uit plastic afval zeedieren (kwallen, vissen, krabben, zeepaardjes, wormpjes, zeeslakken, verzinsel...)

Maak er een mooi zeewezentje van en hang jullie kunstwerkjes met touwtjes op op een zichtbare plek (voor een grote raam, onder een koepel, aan het plafond) in de school om iedereen te sensibiliseren voor dit grote probleem.

Mogelijke opdrachten achteraf:

Filosoferen in de klas:

-> Welke dingen kan je herkennen uit de voorstelling?

Kan je er iets over vertellen (hier kleef ik allemaal foto's van dingen die wel en niet in de voorstelling thuishoren).

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

Wie kent het verhaal van onze evolutie?

-> Hoe heet de kapitein en waarom wil hij de diepzee in en nooit meer terug?

-> Wat doet Nemo aan boord, hoe vult hij zijn dagen?

-> Wat merk je bij Nemo op als hij merkt dat er een jaar voorbij is en zijn verjaardag dus ook voorbij is?

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

Ken jij dat en heb je dat ook al eens gehad?

-> 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 dat dat voelt?

-> Wie of wat is "Nautilus"?

-> Hoe ziet de nautilus er uit? Van / uit wat is de duikboot gemaakt?

Wat zie en hoor je allemaal?

-> Op een gegeven moment zit het roer vast van de Nautilus. Een monster uit de diepte gaat een gevecht aan met de kapitein. Wat is dat voor een monster / demon...en waar komt hij vandaan?

-> Hebben we misschien allemaal samen dat monster gecreëerd?

-> Hoe zouden we hem echt voor altijd kunnen verslaan?

(Hier kan je het gesprek open trekken over vervuiling en de massale afvalberg die ontstaat uit onze levensstijl. Over de plastic soep, over microplastics, over consuminderen of verpakkingsloze of verpakkingsmindere levensstijl.

Tips: verpakkingsvrije winkels, 'mei plastic vrij', artikel Humo, atlas plastic soup.)

-> 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? Wat denk jij dat je kan doen om het tij te keren. Maak ere en ware 'brainstorm' van, laat kinderen hun ideeën op het bord komen 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 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?

-> Wat doet Nemo aan boord, hoe vult hij zijn dagen?

Wat merk je op als hij merkt dat er een jaar voorbij is en zijn verjaardag gepasseerd is?

-> 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 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 betekenen of oproepen volgens jou?

Creatieve opdrachten:

1. Teken volgende dieren:

- een zagende zalm
- een klagende karper
- een depressieve diepvriesvis
- een grappige garnaal
- een robuuste rog
- een stoere steur
- een vinnige vinvis
- een spites spinvis
- een wollige walvis
- een fiere forel

2. maak opnieuw een tekening van de zee en teken opnieuw jij in jouw duikboot maar vervang de zeedieren deze keer door allerlei (plastic) troep dat nu rondzweeft rond jouw Nautilus. Hang je twee tekeningen naast elkaar op.

3. “Weg met wegwerppiraten” - material: A2 papier, materiaal waar de kinderen graag mee werken; potloden, collagetechniek, ...)

Ontwerp een originele affiche om zeevervuiling aan te kaarten.

4. Maak een tekening van een gezonken / vergane stad uit het verleden of uit je verbeelding – material: teken- of schildergerief en papier

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

5. Maak een zeekaart. – material: teken- of schildergerief en een stevig +-A2 papier

Zet de windrichtingen erop, jouw vaarroute, schepen, duikboten, scheepswrakken, gevaarzones, schatkisten, zeemonsters, plastic zones, zeemeerminnen, piraten, jouw Nautilus, ... kortom alles wat jij vindt dat jouw fantastische kaart nodig heeft om op ontdekking te gaan naar ongekende oorden.