



DRAMA

De wezens van Bosch

Een muzische les (50 min.) bij

Het laatste oordeel

Jeroen Bosch

Groeningemuseum Brugge

| | |
|-----------|---|
| onderwerp | Creaturen uit het werk van Bosch |
| werkvorm | fysiek spel |
| bouwsteen | rol (transformatie) en samenspel |



LESVERLOOP

Instap (10 min.)

Vraag aan de leerlingen welke vreemde figuren ze zich nog herinneren uit het drieluik van Jeroen Bosch. Toon enkele van die vreemde figuren.

Speel 1-2-3-piano. De leerlingen staan achteraan en luisteren naar jouw commando. Zeg duidelijk 1-2-3 en dan een soort wezen, de leerlingen nemen de houding van het wezen aan. Voorbeelden: vis, hond, reus, monster, draak, levende boom (Ent), dino, elfje, krokodil, skelet ...

Bekijk hun beelden goed. Als je je omdraait, mogen ze dichterbij komen. Wie beweegt tijdens het uitbeelden als je kijkt, moet terugkeren. Wie eerst de andere kant van de ruimte bereikt, wint. Speel dit enkele keren, laat gerust bepaalde wezens terugkeren of laat de leerlingen zelf een wezen kiezen.

Kern (25 min.)

Vreemde wezens

Projecteer op het bord een vreemd wezen (zie bijlage) uit het werk van Bosch. Vraag aan de leerlingen om hun houding aan te passen en zich te vervormen tot dat wezen. Doe dit drie keer:

- **Wezen 1:** neem de houding aan van dat wezen
- **Wezen 2:** neem opnieuw de houding aan en denk aan het geluid (of brabbeltaal) dat deze figuur zou maken. Duid aan wie het geluid mag maken.
- **Wezen 3:** neem de houding aan en bedenk hoe de figuur zou bewegen. Geef een teken aan de figuur die mag bewegen. Tijdens het bewegen maken de leerlingen ook het geluid.

Jezelf vervormen

Plaats de leerlingen in duo's. Vraag om per twee na te denken over een wezen dat ook op een werk van Bosch zou kunnen staan. Ze maken een combinatie met wezens die op het blad staan. Ze maken het wezen met hun beide lichamen. Hiervoor mogen ze doeken en het andere materiaal gebruiken om zich te vervormen. De doeken en kussens kunnen ze ook onder hun kleren stoppen of rond zich draperen. Stimuleer dat ze vreemde creaturen maken gebaseerd op dieren en mensen. Ze zoeken een manier van (samen) bewegen, een passend geluid (of brabbeltaal) en hoe ze reageren op andere wezens.

Eindopdracht en toonmoment (15 min.)

Hemel of hel

Voorzie een arena met een zwart doek aan de achterkant.

Geef de leerlingen volgende opdracht:

Maak groepjes met **twee wezens** (de duo's met de karakters van daarnet). Bekijk het schilderij (middenpaneel) nog eens en verzin een reden waarom ze samenkomen. De wezens komen van achter het zwarte doek en **reageren op elkaar**. Maak het spannend voor het publiek door beetje bij beetje tevoorschijn te komen, stiltes te laten, te kijken naar het publiek ...



Op het einde stappen ze naar de hemel of de hel. Duur: een minuut.

Bespreking

- Vraag telkens aan de toeschouwers of de figuren vreemd genoeg waren en passen bij het werk van Bosch. Vraag ook waarom.
- Vraag aan de spelers hoe ze het vonden om een vreemd wezen te spelen en wat dat met hen deed.
- Bekijken we het schilderij anders, nu we zelf een wezen tot leven brachten?

DIFFERENTIATIE

- Eenvoudiger** Kies voor de eindopdracht slechts enkele wezens uit het werk van Bosch en bedenk samen met de leerlingen aan hoe ze bewegen en welke geluiden ze maken. Bespreek voordien met elk groepje wat er precies in de scène zal gebeuren. Help hen om ideeën te zoeken.
- Uitdagender** In het begin van de presentatie transformeren de mensen zichtbaar in de figuren. De leerlingen verzinnen allerlei manieren om te veranderen van mens in creatuur. Ze mogen hiervoor de coulissen gebruiken om (even) achter te verdwijnen. Geef ze ook meer vrijheid in het verzinnen van de scène.
-

MATERIAAL

- Afbeeldingen van wezens van Bosch (bijlage)
- Allerlei doeken, kussens, touw, kranten, fietsbinnenbanden ...
- Een zwart doek waar de wezens van achter kunnen tevoorschijn komen

DOELEN

Eindtermen

- ET MUZ 3.2** De leerlingen kunnen spelvormen waarnemen en inzien dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten.
- ET MUZ 3.7** De leerlingen kunnen genieten van, praten over en kritisch staan tegenover het eigen spel en dat van anderen, de keuze van spelvormen, onderwerpen, de beleving.
- ET MUZ 6.1** De leerlingen kunnen blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.

Katholiek Onderwijs Vlaanderen (Zill)

- MUge2** De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren. - DRAMA: rol
- MUgr1** De wereld open benaderen met aandacht voor en goesting in het kunstzinnige, de verbeelding, de creativiteit en het esthetische.
- MUva3** De technische en instrumentele vaardigheden die nodig zijn om zich muzisch uit te drukken in beeld, muziek, dans en drama verfijnen — DRAMA: non-verbaal spel.

GO!

- 4.3.2.8** Zich transformeren in een bepaald personage.
- 4.3.2.1** Belevenissen, gevoelens, ervaringen, ideeën, fantasieën en handelingen uitbeelden.
- 4.5.1.1** Openstaan voor een brede waaier aan muzische expressie (van vroeger en nu en van verschillende culturen).

Bijlage: creaturen van Bosch (uit 'Het laatste oordeel' en uit ander werk)

