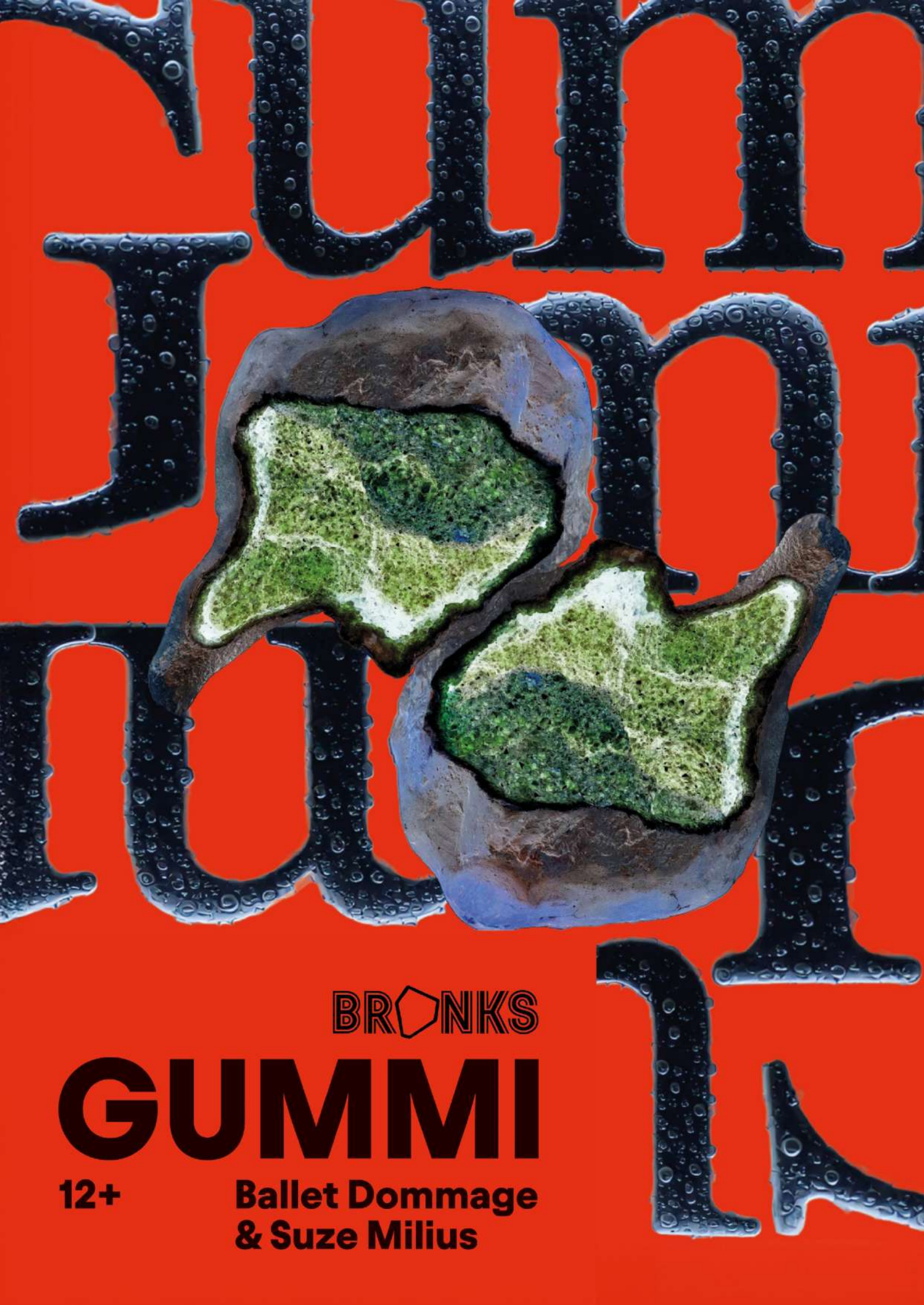


BRONKS

GUMMI

12+

Ballet Dommage
& Suze Milius

GUMMI

Beste leerkrachten,

Binnenkort bezoeken jullie met de klas de theatervoorstelling *GUMMI*, een coproductie van BRONKS en Ballet Dommage.

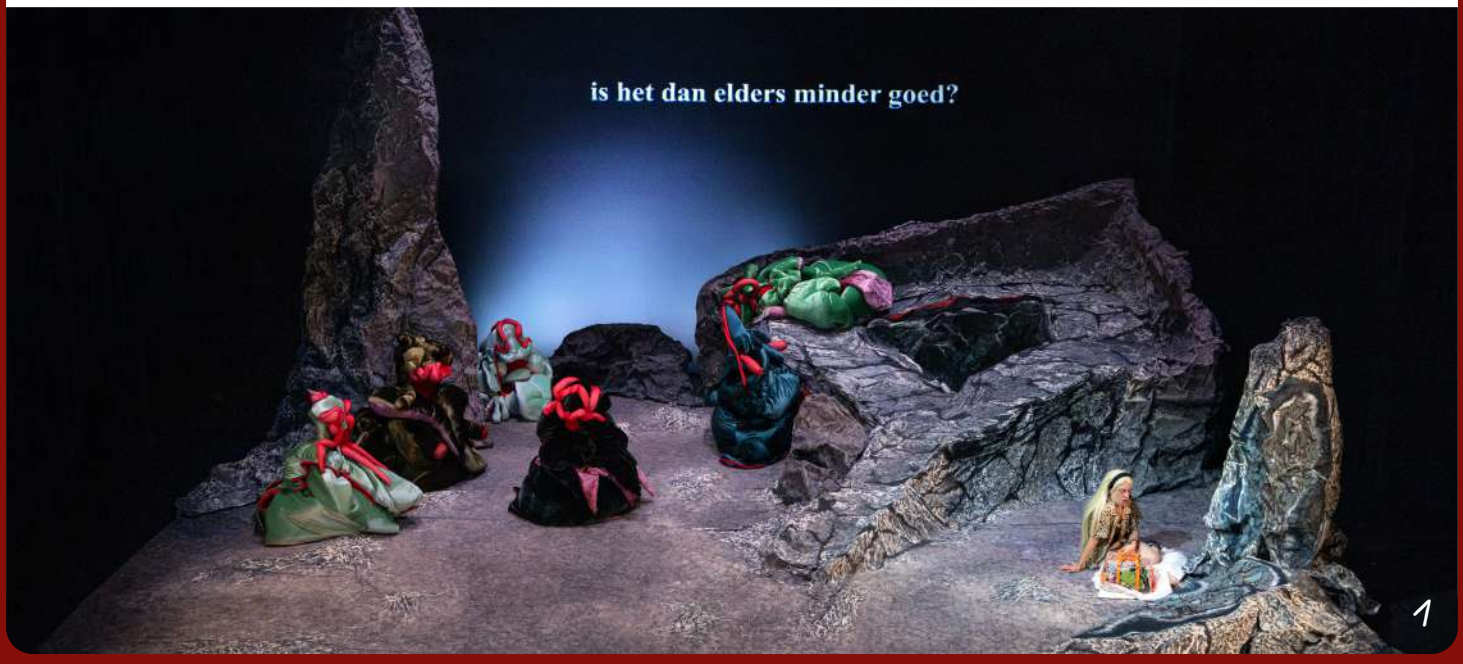
Voor sommige leerlingen zal dit theaterbezoek een eerste kennismaking zijn met **absurd, bevreemdend en futuristisch theater.** In deze lesmap behandelen we de verschillende thema's en vormkeuzes die in de voorstelling aan bod komen. Via uiteenlopende opdrachten en klasgesprekken kunnen jullie samen met de leerlingen de wereld van sciencefiction verkennen. Of samen een verre toekomst verbeelden waarin alleen nog GUMMI leeft. Op die manier prikkel je de verbeelding die je kan helpen om met een open blik naar de voorstelling te komen kijken.

Naast de **inhoudelijke voorbereiding** op *GUMMI* vinden jullie op pagina 3 'Tips voor een aangenaam theaterbezoek'. Daarin geven we **enkele handvatten en gedragscodes** mee om de leerlingen voor te bereiden op wat er tijdens het theaterbezoek zelf van hen wordt verwacht en welke rol ze als publiek spelen.

Ook na het theaterbezoek biedt de lesmap **suggesties om samen terug te blikken**. Tijdens een nagesprek kunnen de leerlingen hun ervaringen, gedachten en vragen met elkaar delen. Zo ontdekken ze dat iedereen een theatervoorstelling op een andere manier beleeft en kan interpreteren.

We wensen jullie en de leerlingen een fijne theaterervaring!
Verwacht postapocalyptisch zentheater, een gezellige nachtmerrie, maar vooral:
ongezien toneel vol verwondering!

Het STUDIO BRONKS-team



Inhoud

3 **VOORAF**

3 Tips voor een aangenaam theaterbezoek
4 De brochuretekst
5 Woordenlijst

7 **THEMA'S**

7 Sciencefiction
8 Geen conflict
10 Het eeuwige leven
11 Kosmische tijd

13 **GUMMI-TAAL**

13 De taal en het script
14 Maak je eigen GUMMI-taal

15 **EXTRA**

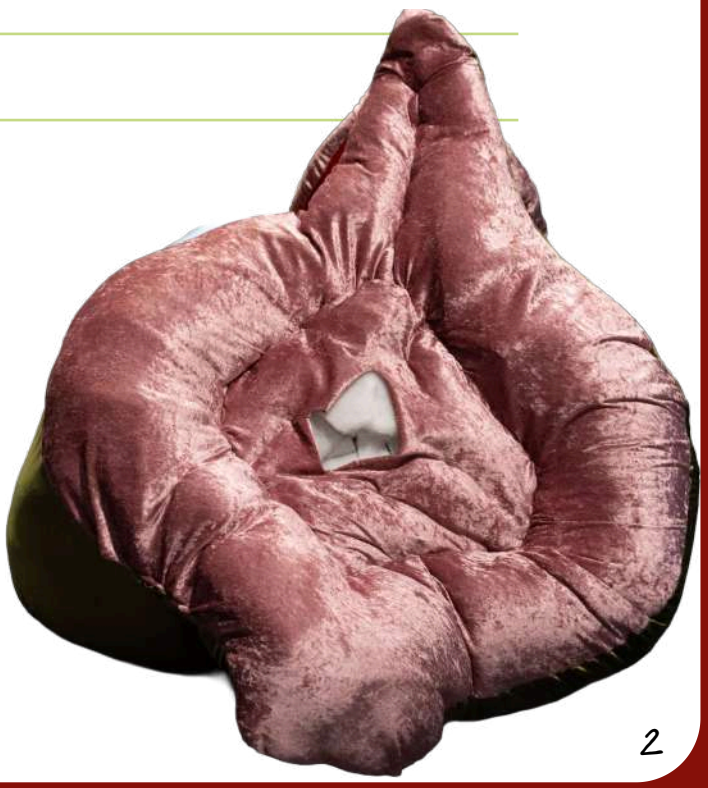
15 Retro-sciencefiction

16 **KIJKWIJZER**

17 **NABESPREKING**

18 **DE MAKERS**

18 Ballet Dommage & Suze Milius



Vooraf

Tips voor een aangenaam theaterbezoek

Een theaterbezoek begint niet pas wanneer de lichten in de zaal doven. Zeker bij een uitstap met de klas is een goede voorbereiding belangrijk. Zo maak je de leerlingen nieuwsgierig naar de voorstelling en help je hen om met een open blik naar theater te kijken. Voor sommige leerlingen is dit hun eerste theaterervaring. Daarom is het goed om vooraf even stil te staan bij de afspraken van de theaterzaal.

Theater is geen cinema

Sta stil bij wat verschil is tussen een film in de bioscoop bekijken en een theatervoorstelling bijwonen. In het theater gebeurt alles live. De spelers staan echt voor je en voelen de reacties van het publiek. Lachen, aandachtig luisteren of een verraste reactie mogen deel uitmaken van de theaterervaring. Zomaar wat door elkaar praten, ongepaste opmerkingen, gsm-gebruik of geritsel met snoepverpakkingen kunnen de spelers en andere toeschouwers storen en zijn daarom niet toegestaan tijdens de voorstelling. **Kortom: geen storend gedrag, geen mobiele telefoons en in het theater mag je niet eten en drinken.**

Bespreek met de leerlingen:
- *Wat is het verschil tussen naar een film kijken en een theatervoorstelling bijwonen?*
- *Waarom kun je in de cinema popcorn eten, maar liever niet tijdens een theatervoorstelling?*
- *Hoe kan je laten merken dat je aandachtig kijkt?*
- *Mag je lachen, schrikken of iets vreemd vinden?*

Het licht gaat uit

Wanneer de zaallichten uitgaan, begint de voorstelling. Dat is het moment om tot rust te komen, je comfortabel te zetten en je aandacht op het podium te richten. Dit is niet het moment om te roepen, verstoor de concentratie van de spelers en het publiek niet.
Reageren mag, maar houd rekening met anderen. Lachen en andere spontane reacties horen bij theater. Praten met vrienden, bewegen of ongepaste opmerkingen horen er niet bij. Bewaar vragen of opmerkingen voor het nagesprek.

Kijk met een open blik. Soms roept een voorstelling vragen op of laat ze een vreemd gevoel achter. Ook dat hoort erbij! Maar moedig leerlingen aan om zonder vooroordelen te kijken. Ze moeten niet alles meteen begrijpen of mooi vinden. Het belangrijkste is om nieuwsgierig te blijven.

Praktische afspraken

- **Kom op tijd.** Zorg dat jullie ruim voor het begin van de voorstelling aanwezig zijn. Zo is er voldoende tijd voor een toiletbezoek en kan iedereen rustig plaatsnemen.

- Neem rustig plaats en **begeleid je leerlingen.** Spreek indien nodig vooraf met je collega's af hoe jullie de leerlingen verdelen. Zit als leerkrachten verspreid tussen de leerlingen.

- **Schakel je gsm volledig uit** en steek ze weg. Dat geldt voor de leerlingen en ook voor de begeleidende leerkrachten. Een oplichtend scherm is storend voor spelers, andere toeschouwers en technici.

- Maak **geen foto's of filmpjes** tijdens de voorstelling. Wie graag beeldmateriaal ontvangt, kan contact opnemen via info@bronks.be

Vooraf

De brochuretekst

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 leeft in spijs en vree.
Ze schateren, zwoegen, vertieren zich, krioelen dichtbij elkaar, zoekend naar warmte dommelen in en trappelen nu en dan eens roekeloos rond. Ze zijn soms grimmig maar na het verpeuzelen van een lekkere hap, laten ze het geschil weer liggen.
Ze jengelen en huilen in de diepte, vertellen in zacht gemurmel en gekraai over iets wat ooit was en nog zal komen.

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.

Wat verwachten jullie?

Lees samen met de leerlingen bovenstaande brochuretekst voordat jullie naar de voorstelling gaan.
Welke beelden roept de tekst bij hen op?
Hoe stellen ze zich de voorstelling voor?


© Tiene Carlier (repetitiebeeld)

CONCEPT Ballet Dommage & Suze Milius REGIE Suze Milius SPEL Katrien Valckenaers, Maxim Storms, Kazanga Jonathan Linga, Lobke Leirens, Emma Browaeys (stage), Anton Rys (stage), Lentle Tolkatchev (stage) SCENOGRAFIE Ballet Dommage & Suze Milius in samenwerking met Tom de With, Zoé Nehlig en Alexia Nkanza Makiese (stage) KOSTUUMS Rachid Laachir ASSISTENTIE KOSTUUMS Valérie Volfová MUZIEK Linde Carrijn OUTSIDE EYE Lisa Verbelen LICHTONTWERP Thomas Clause UITVOERING DECOR Simon Callens, Emma Vangrunderbeek, Jana Noël Van Impe, Nena Mommaert PRODUCTIE BRONKS COPRODUCTIE Perpodium MET DE STEUN VAN Tax Shelter van de Belgische Federale Overheid via BNPPFFF

Vooraf

Woordenlijst

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.

Het woord	De betekenis
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 in je lichaam dat voedsel afbreekt en verwerkt
Baren	een baby ter wereld brengen
Bezienswaardig	de moeite waard om te bekijken
Banaal	gewoon, alledaags, niets bijzonder
Gedrocht	een vreemd, lelijk of misvormd wezen
Wentelen	draaien, rollen
Spijs en vree	een woordspeling op *pais en vree*, wat betekent: in vrede, zonder ruzie Spijs betekent voedsel
Smos	een rijkelijk belegd broodje
Kanarie	een kleine vogel die bekend staat om zijn zang, wordt vaak als huisdier gehouden



Thema's

Sciencefiction

GUMMI speelt zich af in een denkbeeldige, verre toekomst, in het jaar 3400. Daarmee behoort de voorstelling tot **het genre sciencefiction**, ook wel sci-fi genoemd.

Sciencefiction is een genre waarin schrijvers, filmmakers en theatermakers fantaseren over mogelijke **toekomstwerelden**. Verhalen spelen zich vaak af in een verre toekomst of op andere planeten. Ze gaan bijvoorbeeld over buitenaards leven, nieuwe technologieën, tijdreizen, rampen of toekomstige samenlevingen. Ook de vraag **wat het betekent om mens te zijn,** komt vaak aan bod.

Sciencefiction vertelt dus niet alleen iets over hoe de toekomst eruit zou kunnen zien, maar ook over de wereld waarin we vandaag leven.

Extra: *Op pagina 15 in deze lesmap vinden jullie het onderdeel 'Retro-sciencefiction'. Daar ontdekken jullie hoe men zich in de jaren 1950 en 1960 de toekomst voorstelde en hoe de makers van GUMMI het sciencefictiongenre vandaag op hun eigen manier interpreteren.*

Klasgesprek

Hoe stel jij de toekomst voor?

1. Welke sciencefiction-werelden ken je uit films, series, games of boeken?
2. Hoe stel jij je een wereld in de verre toekomst voor? Is die hoopvol, eng, grappig, vreemd, somber...?
3. Wat verwacht je in zo'n wereld tegen te komen? Robots, aliens, artificiële intelligentie, vreemde wezens en technologieën...?
4. Wat gebeurt er vaak in sciencefiction-verhalen? Wat voor avonturen, gevechten, rampen, helden, figuren... stel je voor?

Wat als de toekomst geen grote rampen en conflicten heeft?

In *GUMMI* kiezen de makers voor een heel ander soort toekomstverhaal. Een wereld waarin niemand de held hoeft te zijn, er geen grote gevaren dreigen en bijna niets gebeurt. Het leven op aarde met GUMMI 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. Ze leven in een eindeloze wereld zonder conflict.

Kan een verhaal zonder conflict interessant blijven? Bespreek het onderling, en kom op de volgende pagina meer te weten over theater zonder drama!

Sci-fi inspiratie



1. *The Hunger Games*: Een samenleving met grote verschillen tussen arme en rijk. Macht en controle spelen een grote rol, in een wereld die op de onze lijkt.
2. *Avatar*: Een buitenaardse wereld waarin verschillende levensvormen samenleven en botsen. Hoe gaan we om met andere soorten en de natuur? Een reflectie op kolonisatie.
3. *Star Wars*: Een oneindig universum met planeten, buitenaardse wezens, bijzondere technologie, maar vooral een strijd tussen 'het goede' en 'het kwade'.

Thema's

Geen conflict

In veel verhalen zorgt conflict voor spanning. Personages maken ruzie, komen in de problemen of moeten moeilijke keuzes maken. Daardoor wil je weten hoe het verhaal afloopt.
In *GUMMI* vragen de makers, Ballet Dommage en Suze Milius, zich af: **"Kan theater ook interessant zijn zonder ruzie of problemen?"** Als toeschouwer kijk je naar de **dagelijkse gewoontes** van de GUMMI-wezens in een wereld waarin alles goed gaat. Een wereld vol zachtheid en liefde. Een wereld zonder conflict. De GUMMI-wezens ervaren de aarde in verval niet als een probleem. De makers nodigen ons hiermee uit om op een andere manier theater te ervaren. Welke gevoelens roept een wereld zonder conflict op?

Tip: *lees het inteview op pagina 19, waar je de makers vertellen hoe ze een wereld creeëren zonder conflict.*

Utopie of dystopie?

Wat is een paradijs?

Een *utopie* is een ideale wereld: een plek waar alles is zoals je het graag zou willen.
Een *dystopie* is het tegenovergestelde: een wereld waar het leven moeilijk of beangstigend is (door bijvoorbeeld oorlog en onderdrukking).

Is het mogelijk om in een utopie te leven? Kan een utopie ook saai, leeg of eenzaam voelen?

Een paradijs voor iedereen?

In de wereld van GUMMI is de aarde kaal en leeg. GUMMI is hier erg tevreden mee, er is geen ruzie of strijd.
In hun eigen taaltje zeggen ze: "**Giu Giu Saha**" ("Wat hebben we het goed hier"). Maar niet iedereen beleeft die wereld op dezelfde manier. Deze verlaten, lege aarde is voor Dina, de enige mens die hier nog leeft, soms eerder een dystopie. Soms verlangt ze naar vroeger en voelt ze zich verveeld, verdrietig en nostalgisch.
Is de wereld van GUMMI dan een ideale wereld of een een angstaanjagende toekomst? Misschien wel allebei tegelijk?

Klasopdracht

Verdeel het lokaal in drie delen: AKKOORD, TWIJFEL, NIET AKKOORD
Lees telkens één stelling voor. De leerlingen kiezen een zone en gaan daar staan.
Vraag enkele leerlingen om hun mening toe te lichten. Laat een gesprek ontstaan.

1. Een ideale wereld is een wereld zonder ruzie.
2. Iedereen kan altijd gelukkig zijn.
3. Een wereld zonder planten en dieren kan ook mooi zijn.
4. Ruzie is nodig om dingen te veranderen.
5. Alleen maar rusten klinkt heerlijk.
6. Zonder veranderingen is het leven saai.
7. De mens is niet de belangrijkste soort op aarde.
8. Ik zou me vervelen in een wereld zonder problemen
9. Een paradijs voor iedereen bestaat niet.

Bespreek samen: Zijn we het eens over de ideale wereld? Wat maakt het leven fijn? Hebben we verandering, spanning of uitdagingen nodig om gelukkig te zijn?



Thema's

Het eeuwige leven

In de voorstelling is het personage **Dina de laatste mens** die overblijft op aarde en met GUMMI samenleeft. 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.**

Klasgesprek

Stel dat jij de wedstrijd FOREVER wint, met als hoofdprijs het eeuwige leven. Je blijft als enige mens achter op aarde, met enkel GUMMI om je heen.

- Hoe zou het zijn om eeuwig te leven?
- Wat zou je allemaal doen als je oneindig veel tijd had?
- Zou je andere keuzes maken dan nu?
- Zou je nog dingen plannen?
- Hoe zou het voelen om alleen op de wereld te zijn?
- Zou jij eeuwig willen leven?



Thema's

Kosmische tijd

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.

Het heelal

GUMMI neemt ons mee naar een fictieve toekomst. Hoe die toekomst eruit zal zien, weten we nog niet. Maar we kunnen dit wel plaatsen in de enorme geschiedenis van ons heelal. De nietigheid van de mens wordt duidelijk als we zo durven uitzoomen.

Tijdstip	Wat weten we?
13,8 miljard jaar geleden	Het heelal begon met de Big Bang, volgens huidig wetenschappelijk onderzoek.
4,54 miljard jaar geleden	De aarde ontstond.
600-800 miljoen jaar geleden	Op aarde leefden meercellige levensvormen en vroege diersoorten.
Ongeveer 300.000 jaar geleden	De soort Homo Sapiens, die we vandaag 'de mens' noemen, verscheen.
Vandaag	Een mens leeft zowat tientallen jaren. Hoe oud we worden, verschilt per persoon.
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?

Thema's

Kosmische tijd

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 piepklein in het universum, maar wat we doen kan (grote) gevolgen hebben** voor andere mensen, dieren, de natuur en onze planeet.

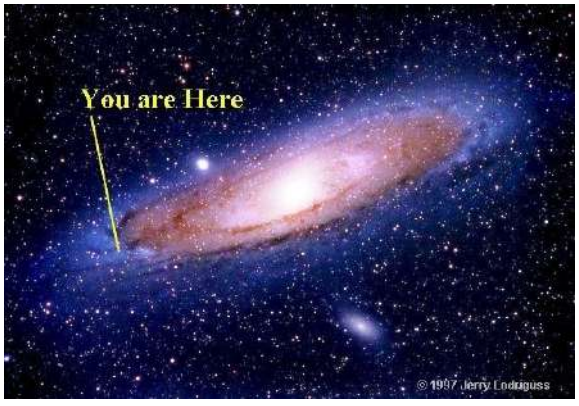
Schrijfopdracht

Hoe oud denk jij te worden? Schrijf een schatting op

De mens bestaat ongeveer 300.000 jaar.
Hoeveel is jouw leven daarbij vergeleken? Is dat veel, of net heel weinig?

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

Wij zijn heel klein in vergelijking met het universum. Betekent dat dat ons leven niet belangrijk is? Waarom wel of niet?



GUMMI-taal

De taal en het script

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 hier een fragment waarin de spelers uitleggen en demonstreren hoe GUMMI-taal klinkt.

Tijdens de voorstelling lezen de leerlingen de boventiteling om te begrijpen wat GUMMI tegen elkaar zeggen. De boventiteling helpt hen om de gesprekken in de GUMMI-taal te volgen, terwijl ze ook aandacht kunnen besteden aan de lichamen, kostuums, klanken en bewegingen op het podium. Omdat de leerlingen de boventiteling vlot moeten kunnen lezen, raden we aan om vooraf samen de onderstaande woordenlijst en enkele zinnen uit de voorstelling door te nemen. Zo kunnen ze de gesprekken beter begrijpen.

GUMMI-taal

Hieronder staan enkele zinnen uit het scenario van de voorstelling. Links lees je de Nederlandse vertaling, 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?	Bwaaa 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.

GUMMI-taal

Maak je eigen GUMMI-taal

Werkblad

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

Mijn klank	Betekenis
(Bwaaa... Frts)	*(Is het belangrijk?)*

Maak een scène

Werk in groepjes van drie. Improviseer twee GUMMI's die elkaar begroeten. Gebruik de klanken die je hierboven verzon. Speel 30-60 seconden met klanken en bewegingen, zonder gewone woorden.

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 maakt nooit ruzie en is altijd lief tegen elkaar!

CHECKLIST

- ☐ We gebruiken minstens drie zelfbedachte klanken.
- ☐ Onze klanken klinken zacht, lief en plantaardig.
- ☐ We reageren op elkaar in plaats van enkel onze eigen klanken te maken.
- ☐ We eindigen met een gezamenlijk beeld of ritme.

Extra

Retro Sciencefiction



In de jaren 1950 en 1960 maakten filmmakers sciencefiction met de middelen van hun tijd. Ruimteschepen waren miniatuurmodellen uit karton, monsters werden gespeeld door acteurs in onhandige alienpakken van schuimrubber.

Digitale realistische effecten zoals we die vandaag kennen, bestonden nog niet. Daardoor zie je soms duidelijk dat een ruimteschip een maquette is of dat een buitenaards monster een mens in een kostuum. Voor kijkers van vandaag ogen deze kostuums en decors onrelistisch. Maar juist daarin zit hun charme: de de retro schifi films zijn vaak fantasierijk, kleurrijk en theatraal. Ze laten zien hoe filmmakers met beperkte middelen toch een compleet nieuwe werelden bedachten. Ook in GUMMI heeft het theatrale een belangrijke rol. Tijdens de voorstelling hoef je niet te vergeten dat je naar theater kijkt. Je ziet de Gummi's gespeeld door spelers in grote kostuums.

Ontdek met de leerlingen de gekke wereld van oude sciencefictionfilms uit de jaren veertig, vijftig en zestig. Bekijk een fragment, zoals in **deze video** *over sciencefictionfilms uit de jaren '50 en vergelijk het met GUMMI.*

Gummi's zijn niet gevaarlijk

Toch is er een groot verschil tussen retro-sciencefiction en de voorstelling GUMMI. Wezens uit sciencefiction verhalen zijn vaak kwaadaardig en vallen de mens aan. De GUMMI's zijn het tegenovergestelde: ze zijn niet gevaarlijk, maar lief, vredig en zacht. De makers kozen er bewust voor om de verwachtingen die we doorgaans hebben van wezens en monsters in sciencefictionverhalen om te keren.

Damsel in distress



Damsel in distress betekent letterlijk 'jonkvrouw in nood'. Het is een vast motief in literatuur, mythes, sprookjes en film: een jonge vrouw verkeert in gevaar en kan zichzelf niet redden.
Ze wacht tot een (meestal mannelijke) held haar komt redden. Zij heeft zelf weinig of niks te vertellen. De vrouw is vooral een reden voor de held om zijn kracht en moed te tonen. Dit motief is heel oud. Je vindt het al in de Griekse mythe waarin Perseus Andromeda redt, en in middeleeuwse ridderverhalen waarin ridders prinsessen bevrijden.
In *GUMMI* wordt dit motief op een speelse manier geherinterpreteerd.

Als je naar *GUMMI* kijkt, stel dan de vraag:

Is de Dina tijdens de voorstelling in gevaar?
Wacht zij op redding?
Heeft zij volgens jou een mannelijke held nodig?

Kijkwijzer

Tijdens de voorstelling

Je hoeft tijdens de voorstelling niets op te schrijven. Kijk aandachtig en beleef de voorstelling. Voor de voorstelling kun je enkele vragen hieronder in je achterhoofd houden en na de voorstelling beantwoorden.

Na de voorstelling

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

Beschrijf één concreet moment dat je is bijgebleven

_____

_____

_____

Welke beweging, klank of scène is je bijgebeleven? Waarom?

_____

_____

_____

Was de voorstelling rustgevend, vreemd, grappig, ontroerend of iets anders? Waarom?

_____

_____

_____

Is Dina, als enige mens tussen de Gummi's, gelukkig of ongelukkig? Of allebei? Zijn de gummi's gelukkig? Waarom wel/niet?

_____

_____

_____

Nabespreking

Klasgesprek

1. Waarover gaat de voorstelling?
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 cadeau? Waarom wel/niet?
Bestaat verlangen als je eeuwig leeft?
Moet je eten als er eeuwig leven is?
Waarom zit die smos (broodje) in het stuk?
Wat is de functie van de smos?
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. 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. Conflict, inzet en catharsis
Is er conflict in het stuk? Zoja, wat is het conflict volgens jou?
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. Staat er iets op het spel in het stuk?

Hoewel op het eerste zicht er geen conflict is in de voorstelling, is er toch spanning in de voorstelling aanwezig.
Kan jij er enkele noemen? **Tip**: *lees ook de recensie via links op pagina 20 of op onze website www.bronks.be*

De makers

Ballet Dommage & Suze Milius

Ballet Dommage



Ballet Dommage is een theatercollectief, opgericht in 2010 door de acteurs/theatermakers/vrienden Katrien Valckenaers en Maxim Storms. Zij omschrijven zelf hun werk als absurd, heldhaftig en fragiel. Via een fysieke beeldende theatertaal combineren Valckenaers en Storms kolder en tragiek, voor alle leeftijden. Bij BRONKS maakte Ballet Dommage al de voorstellingen TRIBUNAL (2020), Tavern Michelle (2022) en Fratssen (2024). Voor *GUMMI* nodigen ze regisseur Suze Milius uit om hun vervreemdende utopie mee vorm te geven.

Ballet Dommage is van 2023 tot 2027 een BRONKS in-huisgezelschap. Er wordt samen geproduceerd, artistieke ideeën uitgewisseld en BRONKS ondersteunt het gezelschap praktisch, organisatorisch en financieel.





Suze Milius

Suze Milius (1986) studeerde in 2012 af aan de regieopleiding van de Toneelacademie Maastricht. Sindsdien is ze actief als regisseur in Vlaanderen en Nederland. Ze maakte al indrukwekkend eigen werk, zoals *EXHIBIT* (2015), *Zwischen* (2016), *HUIS* (2015-'17), *TALK* (2018) en recentelijk *ALL TOGETHER NOW!* (2026). Ze werkte ook al als eindregisseur voor collectieven als Urland, De Nwe Tijd, BOG, Wunderbaum, Annelies van Hullebusch en De Warme Winkel. Met heldere structuren en scherpe keuzes weet Milius verschillende vormen en disciplines te mengen, waarin chaos, absurditeit en ongebruikelijke mengvormen een rijke voedingsbodem krijgen.

De makers

Ballet Dommage (**Katrien Valckenaers** en **Maxim Storms**) ontwikkelde over de jaren een eigen theatertaal die de kleine kantjes van het mens-zijn blootlegt. In hun liefde voor absurde en fysieke beelden vonden ze regisseur **Suze Milius**. In *GUMMI* bundelen ze hun krachten om verder te kijken dan menselijk conflict: welke mogelijkheden openbaren zich als gelukzaligheid een vanzelfsprekendheid is?

Kan je GUMMI even voorstellen? Waar gaat de voorstelling over?

Maxim: *GUMMI* is vertrokken vanuit het idee van een utopie. De voorstelling speelt zich af op een lege aarde. De mensheid is uitgespeeld; zij zijn er niet meer. De enige levende soort die er nog ronddwaalt, is GUMMI: een wezen, een organisme. De voorstelling onderzoekt hoe deze vreemde soort dit dorre landschap toch als een utopie ervaart.

Katrien: We werken met grote kostuums om deze wezens vorm te geven. GUMMI zijn niet-menselijke figuren die een onbekende taal spreken en gezichtsloos zijn. Dat is allemaal samen dus best abstract, maar tegelijk leren we GUMMI ook emotioneel kennen.

We kunnen ook al verklappen dat er één mens in deze wereld leeft, die een eeuwige reis gewonnen en nog steeds ronddwaalt op aarde. Is dit ook utopisch voor de mens? Of is die oneindigheid net een hel? En wat kan het contact met GUMMI doen voor de mens? Kan die, met hen, ook een soort rust vinden in dit oord?

Vanwaar komt het idee om een utopie te creëren?

Suze: We wilden vanaf het begin al iets maken over een wereld waarin alles goed gaat. Een wereld vol zachtheid en liefde. Een wereld zonder conflict. Als tegenkleur tegenover de wereld waarin we nu leven.

Maxim: Een voorstelling vertrekt vaak vanuit een drama. Wij willen graag nadenken over wat er overblijft als je dat drama als basis schrapt. Wat krijg je als er niets fout loopt in een voorstelling? Kan je daarin meegaan, of zit je toch te wachten tot er iets misgaat?

"Met GUMMI willen we een extreem zachte voorstelling maken, in de hoop dat die zachtheid choqueert."

Als je naar de scenografie kijkt, zou je niet direct het woord 'utopie' gebruiken: kaal, rotsachtig, donker. Hoe rijm je die twee met elkaar?

Suze: We hebben bewust gekozen om een wereld te scheppen in verval. De aarde in haar essentie blijft nog over, maar verder bloeit er niets. Dit stoort GUMMI niet. Zij leven daar in een soort zaligheid en ervaren dat verval niet als een probleem. Dit is wat ze kennen, hier leven ze. En daar zijn ze heel tevreden mee.

Katrien: We wilden vooral wegblijven van een typisch utopisch beeld, van groen gras en bloemetjes. Het is net het schuren van werelden, van utopie en verval, dat prikkelt. Het is in tijde van crisis dat mensen buitenkomen en sociale gevoeligheid aan de dag brengen. Zo ontstaan er soms kleine, nieuwe wereldjes waarin er harmonie en gelijkwaardigheid kunnen bloeien.

Is de voorstelling dan een soort spiegel voor de mens in crisis?

Suze: Ik denk inderdaad dat de mens in tijden van crisis plots ontdekt dat die een community-wezen is. Dat lijken we vaak te vergeten. Verval brengt net dit naar boven: het schuren van het individuele met het collectieve. Het individuele hoeft niet per se tegenover het collectieve te staan, het kan ook samenkomen.

Maxim: Tegelijk willen we ook het menselijk perspectief uitdagen: hoelang moeten we eigenlijk nog blijven bestaan – op deze manier blijven bestaan? We blijven maar alles kapotmaken. Het is een prima idee om ermee op te houden, om ruimte te maken voor iets anders, nieuwe bewoners.

Als Ballet Dommage vergroten jullie vaak typisch menselijk gedrag met een absurde (beeld)taal. Is dit ook wat GUMMI doet?

Maxim: De methode van absurdisme en fysiek theater trekken we door. We hebben gemerkt dat we vaak problemen aankaarten zonder een antwoord te bieden.

De makers

Katrien: We tonen inderdaad vaak de ongemakkelijke en pijnlijke kanten van de mens. Niet per se negatief, maar wel kritisch. *TRIBUNAL* stelde bijvoorbeeld de politiek en haar hardheid in vraag.
Maxim: En *Fratssen* wees op de onmogelijkheid van samenkomen. Onze personages worstelen altijd met een soort willen maar niet kunnen. Met *GUMMI* willen we een mogelijk antwoord bedenken. Niet sluitend, maar alleszins om iets nieuws te openen.

De menselijke kwetsbaarheid zoeken aan de hand van niet-menselijke wezens dus?
Suze: Ja, veel ligt natuurlijk ook in de interactie tussen de twee, tussen de mens en GUMMI. Tussen de mens en het onbekende. In de fantasie van het niet-menselijke kan er veel meer geopend worden. Maar wat ik zo mooi vind aan het werk van Ballet Dommage is dat die struggle ook een kwetsbaarheid toont. Ze onderzoeken waarom dingen gaan zoals ze gaan, waarom hun personages zo neurotisch zijn. Die ontroerende kwetsbaarheid trekken we ook door in deze voorstelling.

Die niet-menselijke wereld krijgt natuurlijk ook letterlijk vorm op scène. De kostuums zijn zo enorm fantasierijk.
Maxim: We hebben een geweldige kostuumontwerper, Rachid Laachir. De kostuums zijn heel abstract, maar tegelijkertijd herkenbaar.
Suze: Dat is een mooie balans waar Rachid erg in geslaagd is. Het zijn gigantische pakken, die veel ruimte innemen en die het menselijke lichaam doen verdwijnen, maar waarmee toch echt heel gelaagd gespeeld kan worden. De kostuums voelen nooit als marionet of pop, de speler kan GUMMI volledig belichamen.

Jullie verzonnen ook een eigen taal voor GUMMI. Hoe ging dat?
Katrien: Dat was een zoektocht. Dat begon bij zowat clichématig *gibberish*-taaltje zoals in tekenfilms, maar we merkten al snel dat we ook geen Teletubbies wilden maken, dat we een taal moesten vinden die paste bij de wezens en hun zijn. Daarbij plakten we er al snel het woord 'plantaardig' op. Een plantaardige taal. Hoe zouden planten of koralen spreken?
Suze: We vertrokken meer vanuit klanken: kraken, knarsen, raspen... Zo kwamen we meer op de muzikaliteit van de stem in dat soort register. Van daaruit maakten we niet per se woorden, maar eerder begrippen. Om zo tot een taal te komen die wij echt begrijpen en onder de knie hebben.
Katrien: Als je werkt met klanken in plaats van woorden, kan je een grotere emotionaliteit leggen in hun taal. Hoe abstract het ook blijft, je kan de emotionaliteit wel begrijpen; ook de gelaagdheid van elke zin komt over. Er is geen gezichtsexpressie, dus het is via deze klank – en hun bewegingen ook – dat je GUMMI leert begrijpen.

Welke ervaring hopen jullie dat het publiek meeneemt?
Maxim: Met *GUMMI* willen we een extreem zachte voorstelling maken, in de hoop dat die zachtheid choqueert. Het is voor ons zoeken naar een tederheid die zo radicaal is dat het de toeschouwer even doet denken: 'O ja, zachtheid, we waren het bijna vergeten.'

Benieuwd naar de wat de pers over GUMMI te zeggen had? Lees hier de recensies:

De Standaard
Etcetera
Pzazz