

LESMAP

1



TUUR & LANS&LOT

(of: Koning Arthur beveelt...)

1. TECHNISCHE FICHE

TUUR & LANS&LOT

(of: Koning Arthur beveelt...)

door **Tweelicht & Zoon**

2

een 'legendarische' voorstelling voor gevechtskussers en kussengevechters vanaf 12 jaar
(vrij naar de legende van Koning Arthur en de Ridder van de Ronde Tafel)

Met **TUUR & LANS&LOT** kiest **Tweelicht & Zoon** opnieuw voor een groot verhaal, zoals ze dat eerder al deden met 'Moby Dick' en 'Jeanne (of: Voices in the Dark)'.

Bij **Tweelicht & Zoon** wordt **TUUR & LANS&LOT** een rondetafel-verhaal over liefde en verliefdheid. En over hoe het lot de liefde af en toe parten speelt. Het verhaal van de van de wijze koning, de schone vrouw en de arrogante vechtjas.

Een verhaal over keuzes maken.

Een verhaal over liefde en vriendschap en wie van beiden overwint.

Of is verlies werkelijk onafwendbaar?

Kan je je grootste vijand, de jaloerse groene ridder van de haat, verslaan?

En is vechten met het zwaard bloederiger dan schermen met woorden?

En verhaal ook over macht en onmacht.

En over hoe grootse helden en sterren onder het harnas ook maar kleine mensjes zijn...

En vooral... over hoe iedereen ooit op zoek moet gaan naar zijn eigen graal.

tekst : **Johan De Paepe**

concept, regie en spel : **Jos Dom** (Tuur) en **Johan De Paepe** (Lans)

zang : **Priske Dehandschutter**

op de videobeelden : **Katrien De Becker** (Queen Quinny), **Ivan Pecnik** (Merlijn), **Yul De Paepe** (Tureke)

muziek : **Henry Purcell** (uit de opera King Arthur)

projectie- en andere schermtoestanden : **Jos Dom**

decoruitvoering, lichtontwerp en techniek : **Rudy Wagemans**

doelgroep : (secundair onderwijs)

duur: +/- 65'

2. INHOUDELIJKE VRAGEN

1. Is dit verhaal echt gebeurd, denk je? Waarom (niet)?
2. Omschrijf het personage van Tuur. Hoe evolueert hij? Is hij een goed of een slecht mens?
3. Omschrijf het personage van Lans. Hoe evolueert hij? Is hij een goed of een slecht mens?
4. Omschrijf het personage van Qwinny. Hoe evolueert zij? Is zij een goed of een slecht mens?
5. Wat voor iemand is Merlijn? Heeft hij het goed voor of niet? Stuur hij de situatie of laat hij begaan of is hij zelfs laf? Verklaar. Wat is zijn functie in het verhaal?
6. Op een bepaald moment in de voorstelling zegt Arthur :“Tuur is tof en Lans is laf.” Wat bedoelt hij daarmee?
7. Merlijn maakt een schema voor Tuur:

Schema van de week.

Maandag : steekspel;

dinsdag: paardrijden;

woensdag : schermen;

donderdag boogschieten;

vrijdag: patatpuree maken... en fritjes als beloning;

zaterdag : de theorie van het ridderschap;

en zondag: algemene terminologie van de jacht en jagersetiquette.

Hoe wilt ge uw vredesplan uitvoeren?

Tuur Euh...

Merlijn Toch een kleine voorspelling dan: kies het grote verhaal en een riddervriend komt mee op het eerste plan.

Tuur Klinkt geweldig!

(Merlijn wil weg)

*Merlijn... Wacht!
En wat is het kleine verhaal?*

Merlijn Het kleine is uw liefdesleven met Qwinny. Uw persoonlijk geluk op kasteel Camelot.

(Qwinny verschijnt.)

*Tuur Ik wil met haar trouwen, Merlijn.
Zij wordt mijn koningin.
Mijn queen Qwinny.*

(Beeld verdwijnt.)

*Merlijn Wel, Wrath, wat wordt het?
Het grote verhaal... uw droom en geloof in de mens?
Of het kleine... uw droom en geloof in uw vrouw?*

11. Merlijn zegt:

“Waar ge voor kiest, loopt meestal goed af. En waar ge niet voor kiest... niet.”

Bespreek. Vind je dit juist? Geef voorbeelden.

12 . Hoe ontstond de idee van de Ronde Tafel (in deze voorstelling)?

*Lans En toen, op een nacht pikdonker piekeren, scheen er licht in mijn kamer.
Weg pikdonker piekeren en het maanlicht was zonneklaar.
Ik stond op mijn balkon.
De maan scheen volop, het was dan ook volle maan. Vol en volmaakt rond.
En toen wist ik het.
Ik wist hoe gij al de beste ridders samen kon brengen.*

Tuur Als het volle maan is!? Dat is één keer om de...

Lans Nee. Het gaat niet om de maan.

*Het gaat om 'rond'.
Alle goedige ridders die goedige plannen maken rond één ronde
tafel!*

Tuur *En waarom rond?*

Lans *Dan is iedereen gelijk.
Met zijn allen, samen voor hetzelfde doel.
Van slechte tijden goede tijden maken.
Dat kan. Dat moet kunnen.
Samen. Niemand de baas.*

Tuur *Ja maar, ik ben de koning. Moet ik dan niet...?*

Lans *Nee. Alle ridders gelijk.*

Tuur *Allright... Maar ik begrijp nog altijd niet zo goed wat het lot
hiermee te maken heeft.*

Lans *Omdat ik zo vaak pieker 's nachts, neem ik een slaappilleke en
toen, die nacht, was ik vergeten mijn slaappilleke in te nemen. Als
ik het nu wel had ingenomen, had ik de volle maan niet gezien en
was ik niet op het idee van de Ronde Tafel gekomen.
Het lot heeft het zo beslist.*

13. Waartoe dient de Ronde Tafel?

Tuur *En met verenigd staal smeden wij een band.*

Lans *Een band van onoverwinnelijkheid.*

Tuur *We maken een ridderband.*

Lans *Een boerenbond.*

Tuur *We beschermen hen, de boeren en hun schapen, de arme
schapen, de bokken en de zondebokken.*

Lans *Lammeren zullen ze, zij die onrechtmatig de medemens hebben
uitgebuit.*

Tuur *Vernielen zullen wij nooit, enkel opbouwen.*

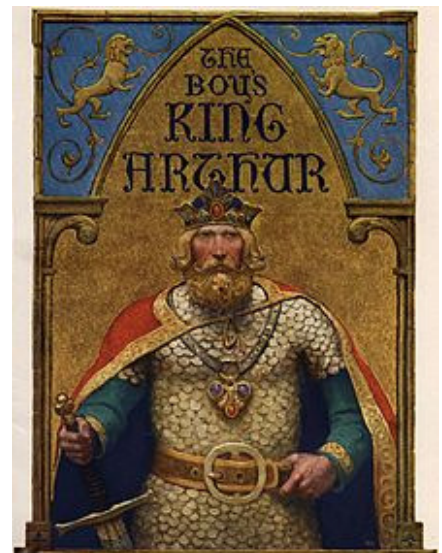
Lans *Geen koppen kleiner maken maar mensen groter maken...*

Arthur en Lot.

19. Wie is/wordt 'peter' van wie?

Tuur van Arthur en Merlijn van Lot.

20. Wat vond je leuk/niet leuk aan deze voorstelling ?



3. SPELOEFENINGEN

1. Speel het steekspel na of maak een eigen gevecht, becommentarieer eventueel als een voetbalwedstrijd.

<i>Tuur (zet ridder en paard)</i>	<i>Sir Dinadan die komt eraan Ge ziet het Lansje amper staan!</i>
<i>Lans (zet ridder en paard)</i>	<i>Sir Sagramore al in galop die wil de Franse ridderkop!</i>
<i>Tuur (zet ridder en paard)</i>	<i>Sir Lionel, de grote beer, hij doet ons Fransje berezeer!</i>
<i>Tuur</i>	<i>Die drie, zo stoer, da's nooit geknoei nee, dat belooft riddergestoei!</i>
<i>Lans (zet ridder en paard)</i>	<i>Maar Lans nooit bang en recht vooruit die wil de Engelse ridderbuit.</i>
<i>Tuur</i>	<i>Wie is eerst? Wie komt er eerst? Ah! Sir Dinadan is eerst: heel stoer, heel nors maar erg beheerst, Ja... hij rijdt zijn vijand tegemoet Hoho... in draf, met vaart, met grote spoed... De Franse lans vlamt op zijn schild Oei! Sir Dinadan valt... Dat is dan 1-0 voor Lans. Mja... Kort maar pittig duel.</i>
<i>Tuur</i>	<i>Who is next? Wie is er tweede? Ja... Sir Sagramore is de tweede. Stuift vooruit!</i>
<i>Lans</i>	<i>Ho!</i>
<i>Tuur</i>	<i>Opvallend knallend piekt zijn lans op Lans zijn helm, Ja die lans, die heeft geen schijn van kans. Nee, een overwinning wordt dit niet. Sir Sagramore wordt zijn zwarte piet. Maar kijk, die Lans, terug recht op zijn paard hij kiest nu liever voor het zwaard Hij hakt en slaat en donderklieft Ja ja... veel harder dan 't de Engelsman belieft. oei, kijk, het paard van sagramore is veel te oud. Een klap, hij valt, ja, een blackout.</i>

*En Lans gat door op zijn elan
dat is dan 2-0 op zijn bilan,
ja, een echte held... stilan.*

Tuur

*Wie nu, wie nu?
Ah... Sir Lionel komt nu!
Hij zwaait al met zijn mokerzwaard
als was 't een paraplu.
Meer reus dan man, meer beer dan man
vandaal van zuiver staal*

Lans

*Gedreven springt Lans op zijn ros
en gooit verwoed de teugels los
Hij steekt een tandje bij.*

Tuur

*Sir Dinadan slaat een gat,
hij vliegt vooruit, een hazenwind.*

Lans

De Fransman buldert "schild en vriend".

Tuur

*Sir Lionel nu met zwaard en lans,
die blaas, die nul, nee, die heeft geen schijn van kans.*

Lans

Een charge hier, een stoot langs daar

Tuur

Sir Lionel is al bijna klaar

Lans

*En kijk... Lans in het stof, Lans op de grond,
Maar hij staat meteen terug recht,
(spuwt)
stof in zijn mond.*

Tuur

Sir Lionel zwaait, Sir Lionel maait,

Lans

Maar Lans staat pal en is gehaaid.

Tuur

*Het klettert klettert zwaardgedruis
ze hakken wild als op gespuis*

Lans

*Lans trekt Sir Lionel van zijn ros
in 't stof weerklinkt riddergesmos
De Fransman springt nu heen en weer
en raakt Sir Lionel keer op keer op keer op keer
dames en heren, het is zover!
Daar is hem! Daar is hem! Daar is hem!
(trager)
de reus van Engeland op de knie
En Lans die wint, 't is nummer drie!*

Tuur

Lanske! Lanske! Lanske! lanske!

2. Speel de installatie van de Ronde Tafel na of verzin er zelf nieuwe dingen bij. (cfr. Het spelletje : Ik ga op reis en ik neem mee...)

Lot

*Volgende ridders worden in de troonzaal verwacht:
Sir Tristan!*

Tristan (Tuur)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn zwaard dat zalft en slaat, voor de verrijzenis van de Engelse staat.

Lot

Sir Gallahad!

Gallahad (Lans)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn vlag waarvoor elke rechtgeaarde Engelsman buigt met ontzag.

Lot

Sir Lamorak!

Lamorak (Tuur)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn handschoen, waarmee ik opboen elk stoffig blazoen.

Lot

Sir Sagramore!

Sagramore (lans)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn bokes want als ik honger heb, verlies ik mijne focus.

Lot

Sir Dinadan!

Dinadan (Tuur)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn dolk. Daarin schijnt de zon want hij doorprijkt elke wolk.

Lot

Sir Pellinore!

Pellinore (Lans)

Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn riem, die bijeenhoudt, het Engelse volk, dat is mijn droom, mijn dream.

Lot

Sir Gawain!

<i>Gawain (Tuur)</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn laars, die schopt en trapt tegen alle vals en onwaars!</i>
<i>Lot</i>	<i>Sir Ywain!</i>
<i>Ywain (Lans)</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn sporen... euh... die... euh... zitten van achter, niet van voren. En ik trek vredesvoren, liefdessporen.</i>
<i>Lot</i>	<i>Sir Lionel!</i>
<i>Lionel (Tuur)</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn schild, niet om mee te vechten, maar als bord, voor wat marmelade of een stukske wild.</i>
<i>Lot</i>	<i>Sir Mordred!</i>
<i>Mordred (lans)</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... Queen Qwinny's zakdoek, want die won ik op een toernooi, stoer en kloek.</i>
<i>Lot</i>	<i>Sir Bors!</i>
<i>Bors (Tuur)</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... een pluim voor op mijn helm...hoed... als beloning voor al het goed dat de Engelsman nu doet.</i>
<i>Lot</i>	<i>Sir Lans!</i>
<i>Lans</i>	<i>Ik trek op tocht en ik neem mee... mijn helm, waarmee ik elke schelm bedwelmt.</i>

3. Ensceneer zelf een zwaardgevecht met luchtzwaarden.

4. Improviseer een scène met drie waarin twee vechten om dezelfde (derde) persoon.

Op het einde van je scène wordt er of een keuze gemaakt voor één van de twee of volgt de verzoening tussen de drie. Probeer alle twee uit.

Mogelijke situaties:

- *twee jongens zijn op hetzelfde meisje;*
- *twee meisjes zijn op dezelfde jongen;*
- *vriendschap en jaloezie tussen drie jongeren;*
- *samenstellen van een voetbalploeg;*
- *samenstellen van een volleybalteam;*

4. EXTRA INFO

(nota voor de leerkracht : Deze extra informatie is niet nodig om de voorstelling te kunnen volgen, maar is misschien handig om te kunnen gebruiken als er vragen komen rond de echtheid van de figuur van Koning Arthur.)

WIKIPEDIA

Koning Arthur (ook **Artur** of **Artus**) is een figuur uit de Keltische legenden en de middeleeuwse hoofse literatuur, wiens historiciteit niet vaststaat. Hij is de centrale figuur in de Arthur-legenden. In vroege Welshe teksten wordt hij nergens *koning* genoemd, maar *dux bellorum* (leider van de strijd), en middeleeuwse teksten noemen hem vaak *amerauder* (heerser).

DE HISTORISCHE ARTHUR

Volgens sommige door historici min of meer betrouwbaar geachte bronnen was Arthur een Romano-Britse legeraanvoerder die tijdelijk een halt toeriep aan de veroveringen van de Angelsaksen in het Brittannië van de vijfde of zesde eeuw, nadat de Romeinse legioenen die provincie hadden verlaten. Van Arthur wordt beweerd dat hij meerdere slagen heeft gewonnen tegen de Saksen, waarvan de slag bij Mons Badonicus de bekendste is. Zeker is dat rond deze tijd inderdaad een heropleving van de Britse (tegenover de Angelsaksische) macht in Engeland plaatsvond; hoeveel daarvan aan Arthur moet worden toegeschreven, is echter niet meer dan giswerk.

Sommigen identificeren Arthur met ene Riothamus, een "Bretonse koning" die tijdens de regering van Anthemius leefde. Helaas is over Riothamus weinig bekend; het is zelfs niet zeker of "Bretonse koning" refereert aan een koning van Brittannië of van Armorica; de oude naam van Bretagne.

Andere historici stellen dat er geen bewijs is dat Arthur daadwerkelijk heeft bestaan. Zo zijn er geen contemporaine bronnen die hem noemen (maar bronnen uit deze periode zijn sowieso vrijwel afwezig). Veelal wordt als argument aangehaald dat een andere Romeinse Brit, mogelijk Ambrosius Aurelianus, de leider was in de oorlog tegen de Saksen in de slag bij Mons Badonicus. Deze historici stellen dat Arthur gebaseerd kan zijn op Lucius Artorius Castus, een Romein uit de tweede eeuw, of een halfvergeten Keltische godheid.



DE LEGENDE

Arthur was de zoon van koning Uther Pendragon, een van de heersers in een sterk verdeeld Engeland, en Igraine. Uther sneuvelde op het slagveld in een poging om Engeland onder één koning te verenigen. Meteen daarop bracht de magiër Merlijn Arthur onder bij het hof van een lokale edelman, waar hij ongestoord kon opgroeien. Zo zorgde Merlijn voor Arthurs veiligheid.

Zonder koning was er grote onrust in Engeland. Merlijn plaatste op het kerkhof van Londen een steen met daarop een aambeeld en daarin een zwaard. Merlijn vertelde dat degene die dit zwaard uit deze steen en dit aambeeld zou trekken, de wettiggeboren koning van Engeland is. Vele edelen probeerden het, maar tevergeefs. Engeland had nog altijd geen koning.

Op een dag moest de jonge Arthur een zwaard halen dat hij, als schildknaap van zijn adoptiebroer Sir Kay, vergeten was mee te nemen. Hij zag het zwaard uit het aambeeld steken en trok het er zonder moeite uit.

Veel edelen geloofden het nog niet en het land bleef in het begin van Arthurs regering nog verdeeld. Arthur versloeg zijn tegenstanders, waaronder enkele familieleden en verenigde de edelen. Tevens liet hij in deze tijd Camelot bouwen. Later zou Arthur zijn zwaard breken. Hij vroeg om een nieuw zwaard en kreeg het van de Vrouwe van het Meer. Dit zwaard heette Excalibur. Zolang Arthur de schede van Excalibur in zijn bezit had, zou hij geen verwondingen oplopen. Vlak voor hij stierf zou Arthur de opdracht geven het zwaard terug in het meer te werpen.



in veel andere verhalen te vinden.

Morgause, zus van Morgana (Morgan Le Fey), kreeg een kind met Arthur, Mordred genaamd. De jongeman haatte Arthur en ontketende een oorlog. Tijdens afwezigheid van Arthur in Brittannië nam Mordred de macht over en probeerde te trouwen met Guinevere. Arthur keerde terug en ging de confrontatie aan. Arthur doodde Mordred, maar raakte daarbij zelf dodelijk gewond. Volgens sommige bronnen werd Arthur in een schip door Morgana naar Avalon vervoerd. Het einde van de legende was Arthurs belofte terug te zullen keren wanneer Engeland in nood is.

Tijdens een lange afwezigheid van Arthur raakten Guinevere en Lancelot verwickeld in een liefdesaffaire. Omdat iedereen gelijk is, moest Arthur Guinevere berechten als overspelige vrouw. Lancelot vluchtte. Arthur wist dat haar verwanten en Lancelot alles zouden doen om Guinevere te

bevrijden, en daarom riep hij zijn ridders op om de brandstapel te bewaken. Gawain weigerde dat. Lancelot verscheen ten tonele en redde Guinevere van de executie, maar in het gevecht werden twee broers van Gawain gedood, Gaheris en Gareth. Nu ontstak Gawain in een zo grote woede dat hij Arthur dwong een oorlog tegen Lancelot te beginnen. Toen Arthur naar Frankrijk overstak, liet hij Guinevere bij Mordred achter. Deze wilde echter zelf met haar trouwen, om zo de troon te kunnen bestijgen. Dat leidde tot de fatale slag bij Camlann, waarbij Mordred sneuvelde, Arthur dodelijk gewond raakte en het koninkrijk ten onder ging.

Deze voorstelling ging in première op 17 oktober 2010 in en kwam tot stand met de steun van Cultuurcentrum De Mol

Tweelicht & Zoon ontvangt de steun van de **Provincie Antwerpen**.
Tweelicht & Zoon is 'gezelschap in residentie' in het **Cultuurcentrum De Mol**.

Voor meer info over de andere producties van ***Tweelicht & Zoon*** : <http://www.josdom.magix.net/website>

