



CORSO
VOLLENHOVE

JURYVERSLAG

2018

www.corso-vollenhove.nl

   /corsovollenhove

FIGURATIE

| Wagenbouwgroep | Tessa Dillerop | Mieke de Jager | Henk Vrieling | | Totaal per categorie | | Totaal punten |
|-------------------------|----------------|----------------|---------------|--|----------------------|--|---------------|
| Twee Nijenhuizen | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| De Vereniging | | | | | | | |
| Spel | 8,8 | 9,0 | 8,5 | | 26,3 | | |
| Kleding en Grime | 9,9 | 10,0 | 8,5 | | 28,4 | | |
| Samenhang met de wagen | 9,8 | 9,0 | 8,5 | | 27,3 | | 82,0 |
| | - | - | - | | | | <u>82,0</u> |
| t Jakan | | | | | | | |
| Spel | 6,8 | 7,0 | 7,8 | | 21,6 | | |
| Kleding en Grime | 7,5 | 7,0 | 7,5 | | 22,0 | | |
| Samenhang met de wagen | 8,0 | 7,0 | 7,5 | | 22,5 | | 66,1 |
| | - | - | - | | | | <u>66,1</u> |
| Rataplan | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| Excellent | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| Fulnaho | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| Nameless | | | | | | | |
| Spel | 8,8 | 9,0 | 8,0 | | 25,8 | | |
| Kleding en Grime | 7,3 | 9,0 | 8,0 | | 24,3 | | |
| Samenhang met de wagen | 9,0 | 9,0 | 8,0 | | 26,0 | | 76,1 |
| | - | - | - | | | | <u>76,1</u> |
| Venomemaal | | | | | | | |
| Spel | 7,7 | 7,5 | 8,0 | | 23,2 | | |
| Kleding en Grime | 6,5 | 8,0 | 7,5 | | 22,0 | | |
| Samenhang met de wagen | 8,5 | 8,5 | 7,5 | | 24,5 | | 69,7 |
| | - | - | - | | | | <u>69,7</u> |
| Stark Wark | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| Fatal Attraction | | | | | | | |
| Spel | | | | | | | |
| Kleding en Grime | | | | | | | |
| Samenhang met de wagen | | | | | | | |
| | - | - | - | | | | - |
| Geniaal | | | | | | | |
| Spel | 8,2 | 7,0 | 7,5 | | 22,7 | | |
| Kleding en Grime | 6,5 | 7,0 | 7,0 | | 20,5 | | |
| Samenhang met de wagen | 8,0 | 7,0 | 7,0 | | 22,0 | | 65,2 |
| | - | - | - | | | | <u>65,2</u> |

| Figuratieprijs | | | | |
|-----------------------|---------------|------------------|---------------|--------------|
| Startnummer | Groep | Titel | Punten | Prijs |
| 02. | De Vereniging | Roadhogs | 82,0 | 1 |
| 07. | Nameless | Nooit meer terug | 76,1 | 2 |
| 08. | Venomenaal | Kappen! | 69,7 | 3 |
| 03. | t Jakan | Subway Scene | 66,1 | 4 |
| 11. | Geniaal | Mijn moment | 65,2 | 5 |

JURLID TESSA DILLEROP

Aan alle wagenbouwers

Dank jullie wel voor weer een prachtig corso. Elk jaar wordt het weer groter en mooier. Het lijkt wel of jullie creativiteit geen einde kent.

Ongelooflijk hoe figuranten in hun rol blijven, 2x 2 uur achter elkaar, elke 2-4 minuten hetzelfde stukje opvoeren. Dat kost veel energie en concentratievermogen, heel knap dat de meesten van jullie dit zo lang volhouden.

JURLID MIEKE DE JAGER

Algemeen

Ten eerste wil ik alle wagens met figuratie een groot compliment maken omdat jullie echt iets toevoegen aan het corso. Ik zal eerst een aantal algemene zaken delen en dan zal ik specifieke opmerkingen maken over het verhaal wat je als wagen hebt gepresenteerd. Ik realiseer mij goed dat wanneer je voor figuratie kiest je je een hoop werk op de hals haalt. Het werken loont want er valt een hoop extra te beleven voor het publiek. Over het algemeen was duidelijk te zien dat alle wagens goed hebben nagedacht over het verhaal. Wat wil je laten zien aan het publiek. Ook een groot compliment voor het spel in het algemeen. Er wordt door gespeeld en over de gehele linie blijven de spelers in hun rol en nemen hun taak heel serieus. Heel veel lof voor alle spelers die dat spel 4 uur achter elkaar kunnen volhouden, dat is bijna een onmenselijke opdracht. Er is mij een aantal punten opgevallen welke het verhaal sterker maken en welke het lastiger maken om het verhaal sterk neer te zetten.

Voortbewegen

De wagens bewegen voort en je kunt ervoor kiezen om het spel op of naast de wagen te laten plaatsvinden. De spelers op de wagen hebben het voordeel dat ze al hun aandacht op hun personage kunnen richten. Ze hoeven daarbij zich niet ook nog voort te bewegen. De wagens waarbij het voortbewegen bij het verhaal hoort/of daarbij kunt aanpassen, zijn naar mijn mening in het voordeel. Het lopen versterkt dan hun verhaal. B.v. bij de schokkers of de kappers.

Voor de spelers is het fysiek gezien heel veel gevraagd om bv 4 uur te dansen/springen en daarbij nog te moeten voortbewegen. De wagens die ervoor gekozen hebben het spel op de wagens te laten plaats vinden ondervangen dat probleem.

Eenduidigheid

Doordat ik mij nu vooral op de figuratie heb gefocust bemerkte ik hoe belangrijk het is dat het verhaal snel duidelijk wordt.

Je hebt als wagen kort de tijd om je verhaal te presenteren aan het publiek. Je hebt niet net als bij een voorstelling de tijd om je publiek rustig in het verhaal mee te nemen.

Eenduidigheid werkte voor mij om het verhaal sneller te begrijpen. Wanneer je veel wilt vertellen aan je publiek of meerdere lagen aan het verhaal wilt toevoegen werd voor mij het verhaal onduidelijker en riep de wagen vragen op bij mij over wat je nou wilt vertellen als groep.

Alle wagens hebben nagedacht over variatie. Ik merkte dat variatie sterk werkt. Daardoor blijft er veel te zien voor het publiek. Tenzij de variatie de eenduidigheid in de weg zit.

Kleding

Bij de ene wagen is dit onderdeel meer leidend en bij de andere wagen meer ondersteunend. Hier zijn bij alle wagens duidelijke keuzes in gemaakt waardoor dit onderdeel sterk overkomt en het geheel passend is bij het prachtige corso wat jullie samen neer zetten.

Bij alle wagens heb ik gezien dat spel, kleding en grime in samenhang worden gepresenteerd. Het algemene niveau vond ik goed en mag je als wagen trots op zijn.

Gelet op de algemeenheden (hierboven omschreven) kwam het ene verhaal soms beter uit de verf dan een andere. In de beschrijving voor iedere wagen apart zal ik hier nader op ingaan. Ik kan niet om het theaterspektakel van de road hogs heen en die sprong er voor mij dan ook bovenuit. Dit is geen uitnodiging aan alle wagens om hetzelfde te gaan/willen doen. Het moet bij je passen als wagengroep en de variatie die jullie nu presenteren als corso maakt de optocht voor het publiek sterk



STARTNUMMER 1 – TWEE NIJENHUIZEN – ONE MAN BAND



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 2 – DE VERENIGING – ROADHOGS



KLASSERING – 1^E PLAATS – 82,0 PUNTEN

JURYLID TESSA DILLEROP

Spel

Top:

Het spel is angstaanjagend (om mij heen beginnen kinderen zelfs te huilen van angst). Jullie spelen overtuigend; boos, gek, tiranniek. Duidelijk klaar om de wereld over te nemen en te onderdrukken.

De trommelaars geven het ritme aan en benadrukken het effect van de angst die jullie willen zaaien.

Tip:

De tweede ronde in de middag mist er een voertuig, Kess, de gevangene om wie de wagen draait, rijdt niet meer mee. Dit is jammer, omdat de essentie uit de wagen een beetje verdwijnt.

De trommelaars mogen (met name 's middags) wat meer kracht uitstralen, nu zaten ze soms een beetje loom te trommelen.

De gitarist bovenop de wagen stopte met bewegen als de wagen stilstond.

Kleding en Grime

Kleding

Top:

Prachtig!

Maskers, broeken, billen; alles past bij elkaar.

Gevangene geketend met kettingen en touw.

Grime

Top:

De details waren verbluffend. Littekens en wonden waren goed nagemaakt. De witte lichamen en gezichten met de donker gemaakte zone rondom de ogen maakte het extra afschrikwekkend.

Tip:

De benen van de gitarist waren niet (goed genoeg) wit, en vielen daardoor uit de toon.

In de 2^e ronde (zowel 's middag en 's avonds) lieten de littekens los, waarschijnlijk door zweten of bewegen. Daar kunnen jullie zelf waarschijnlijk weinig aan doen, maar was wel opvallend.

Samenhang met de wagen

Figuratie maakte (net als vorig jaar) jullie wagen. De figuranten vertellen het verhaal. Dit is een schoolvoorbeeld hoe een wagen en acteurs samen een topwagen maken. De geoefende trommelaars gaven met hun ritme een extra dimensie aan het afschrikwekkende beeld.

Jammer dat er de 2^e middagronde een voertuig mistte.

JURLID MIEKE DE JAGER

Spel

Doordat jullie verhaal op de auto's en de wagen afspeelde kwam het ijzersterk over. Als speler kun je je richten op je rol en of interactie met het publiek. De volledige overgave maakte jullie spel zeer krachtig.

Jullie gekozen handelingen versterkte het spel, ik vond dit heel slim gekozen. Hierdoor lieten jullie groot/fysiek spel zien dat er zeer indrukwekkend uitzag!

Handelingen; zwiepen op de band, rijden in de auto, trommelen, rammelen aan ketting, trekken aan kabel/touw en natuurlijk degene die hangend in banden scheurde op zijn gitaar.

Door de variatie in spel bleef er veel te zien en zag ik iedere ronde weer nieuwe dingen.

Sterk was dat de ene speler zich richtte op de handelingen, de ander op interactie met publiek, zo zorgden jullie voor veel variatie.

Ik vond het spel indrukwekkend, wanneer jullie langskwamen werd je helemaal meegezogen in het verhaal. Het spel was geloofwaardig omdat de spelers zich 100% overgaven en heel goed in de rol bleven. Vol overtuiging hebben jullie de road hogs neergezet. De boze blikken, geschreeuw, interactie met publiek zorgden voor variatie en geloofwaardigheid. Ik kreeg helemaal de kriebels!

Kleding en Grime

Wauw niets dan lof over dit onderdeel. Het geheel was enorm passend en met oog voor detail uitgevoerd. De schmink was zeer aanvullend/helpend, hierdoor werd het geheel eng en afschrikwekkend en konden de spelers hun karakter geloofwaardig neerzetten. De boze blikken kwamen zeer goed uit de verf door de "zwarte maskers" .

De verschillende karakters/variantie in spel kwamen voort uit de grote variatie in de kostuums. Er is hierbij ook goed gebruik gemaakt van de fysieke mogelijkheden van de spelers. De kleur van de grime, de littekens, de kleding zorgden voor eenduidigheid en kwam het spel enorm ten goede. Hierdoor werd het geheel angstaanjagend en overweldigend.

Het was alsof je als kijker meegezogen werd in jullie verhaal. De gebruikte attributen waren ook zeer origineel en tot in detail gevarieerd uitgevoerd.

Samenhang

Het was 1 geheel wat jullie hebben neer gezet. Het spel, kleding en verhaal paste bij de wagen.

Daardoor werden jullie overweldigend en overheersten de straat!

En... oh ja... ik heb toch nog goed kunnen slapen!

JURLID HENK VRIELING

Eén geheel. Blijven in hun rol.

Dame in de paal, meneer voor op de auto, meneer met stuur in de hand, trommelaars.

Allemaal keurig in hun rol.

Smink paste bij het geheel.

Veel interactie met het publiek.

Ze zitten overal op de wagens, alle ruimte wordt gebruikt.

Miste een wagen in de 2^e ronde.

Stickers met littekens lieten los.



STARTNUMMER 3 – 'T JAKAN – SUBWAY SCENE



KLASSERING – 4^E PLAATS – 66,1 PUNTEN

JURLID TESSA DILLEROP

Spel

Top:

Het dansje zit er goed in, dit gaat gelijk.

Aan het einde van de avond zijn jullie duidelijk vermoeid (en dat is niet gek!!!), toch blijven jullie doorgaan met dansen, complimenten daarvoor!

De twee oudjes achteraan waren heel leuk om naar te kijken, zij zaten echt in hun rol.

Tip:

In de eerste ronde kijken de figuranten elkaar veel vragend aan. Het geeft de indruk dat veel figuranten niet weten wat ze moeten doen. Val niet uit je rol als de wagen stil staat.

Maak je acties overdreven, zo kun je op je telefoon kijken maar dan ook een 'vriend(in)' overdreven mee laten kijken. Het mag allemaal wat meer 'over de top'.

's Avonds in de eerste ronde zijn de figuranten voor de wagen vooral bezig met hun lampjes en vergeten hun rol. Dat is erg jammer. De figuranten op de wagen zitten wel in hun rol.

Kleding en Grime

Kleding

Tip:

Vooraf veel jongeren in vrijetijdskleding. De meiden in schooluniform zijn leuk om te zien. Jammer dat er geen jongens in schooluniform bij waren.

Wat mij betreft hadden er iets meer forensen bij gekund, in NY maken vooral forensen (zakenlui) gebruik van de metro.

Top:

Zwervers waren duidelijk zwervers. De borden met Engelse bedelteksten waren net zoals in NY. Dus paste er mooi bij.

Zakenlui keurig in (mantel)pak met koffertje.

Grime

Niet aanwezig bij de meeste figuranten?

Top:

Zwervers waren een beetje vies gemaakt.

Tip:

De ouderen achter de wagen hadden wat mij betreft beter oud geschminkt kunnen worden (voorbeelden genoeg op YouTube).

Samenhang met de wagen

Het duurde voor mij 2 rondes voordat ik de bedoeling van de figuranten door had. Omdat er verhoudingsgewijs veel scholieren in uniform waren leek de rest eerst uit de toon te vallen. Daardoor lijkt het wat rommelig. In de 2^e ronde kreeg ik door dat als er een bepaald nummer gespeeld werd over de boxen iedereen losgaat en het een feestje was in de metrotunnel.

Ondanks dat het mij pas later duidelijk was waren de figuranten wel cruciaal voor het beeld van de wagen. Zonder de figuranten had het niet duidelijk geweest dat er in dit fictieve metrostelsel af en toe een feest gebouwd wordt.

JURLID MIEKE DE JAGER

Spel

Wanneer jullie wagen kwam aangereden was er veel te zien. Er kwam een grote groep aan en er werd of gedanst of volop gespeeld. Het werd mij ook snel duidelijk dat de spelers goed in hun rol zaten. Er werd vol overgave zowel op de wagen als op de straat, gespeeld. Datgeen waar jullie voor hebben gekozen, hebben jullie vol overtuiging neergezet. Er waren veel verschillende personages, die kleur gaven aan de wagen. De 1 durfde iets meer dan de ander, maar over het algemeen was de overgave goed zichtbaar.

Het verhaal werd voor mij alleen niet helemaal duidelijk. Ik begreep de onderlinge relatie tussen de verschillende groepen niet goed en het werd mij niet duidelijk wat er gezegd/uitgebeeld werd. Daardoor bleef de link naar het verhaal voor mij onduidelijk. Het verhaal op de wagen werd wel duidelijk doordat deze personages een eenduidige rol hadden en het was goed te zien dat zij allen een plek innamen nabij de subway. De variatie op de wagen zorgde ervoor dat er veel te beleven en te zien was voor het publiek. Iedere ronde zag ik weer iets nieuws. Deze rollen op de wagen werden vol overtuiging neergezet doordat iedere speler passende handelingen bij zijn/haar rol had gekozen en deze vol overtuiging uitvoerden. Ik heb zeer geboeid gekeken en er was veel te zien. De spelers lieten grotesk, fysiek spel zien en ze zijn zeer consequent in hun rol gebleven. Nogmaals de figuranten op de straat speelden met overtuiging en er kwamen prachtige personages voorbij maar ik kon het spel niet plaatsen. Misschien hadden jullie met meer suggestie kunnen werken. Dat de geluiden waaruit op te maken is dat er ondergronds zaken plaats vinden waar ze boven geen weet van hebben, alleen te horen waren geweest. De spelers op de wagen hadden daar dan passend op kunnen reageren, b.v. door op te schrikken, nieuwsgierig te worden bij het horen van de onbekende geluiden. Dan maak je meer gebruik van de suggestie/verbeelding.

Kleding en Grime

De personages zagen er zeer goed verzorgd uit met goede ondersteunende passende grime. De kleding was tot in detail uitgevoerd, iedereen zag er goed uit!

Samenhang met de wagen

De subway kwam goed uit de verf m.b.v. de personages op de wagen. Het onderliggende verhaal heb ik niet goed terug gezien. Uit jullie verhaal in het programmaboekje blijkt dat er een scene is waar jullie je helemaal in uitleven en in de party's. Ik heb dat niet terug gezien in het spel.

JURLID HENK VRIELING

Allemaal mensen die je ook in de subway kunt tegenkomen.
Zelfs een zwerver.
Overall was wat te zien.

Flashmob kwam soms wat moeizaam op gang.
Zakenman was erg sterk in de dans en het spel. Miste ik in de avond.



STARTNUMMER 4 – RATAPLAN – BESPIEGELING



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 5 – EXCELLENT – MIMICRY



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 6 – **FULNAHO** – SHARK



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 7 – NAMELESS – NOOIT MEER TERUG



KLASSERING – 2^E PLAATS – 76,1 PUNTEN

JURLID TESSA DILLEROP

Top:

Complimenten voor de man met de stoel. Hij is erg grappig en betreft het publiek bij zijn act. Een nog groter compliment voor de omroeper, 4 uur lang achteruit lopen is niet niets. Iedereen doet actief mee. Iedereen sjokt moedeloos achter de omroeper aan.

Tip:

's Middags mag het wat wanhopiger, je verlaat immers huis en haard voorgoed. Overigens gaat dit de 2^e ronde en 's avonds al veel beter. Het gejammer van de Schokkers is helaas slecht te horen, vooral als je niet direct aan het parcours zit, zoals de tribune of achter mensen staat op de wat bredere stukken van het parcours. Dit komt mede door het fanfarekorps dat vlak voor jullie zit, maar is wel zonde omdat het eigenlijk de essentie is van de gehele wagen. Wellicht in de toekomst iets doen met behulp van (niet-zichtbare) versterkers/microfoontjes?

Kleding en Grime

Kleding

Tip:

De kar met visserspullen en oude visnetten (dus geen kunststof, heel goed!) zag er mooi uit.
De lampjes die de Schokkers droegen pasten perfect in het plaatje.
De rozenkransen die werden gedragen waren duidelijk zichtbaar.

Tip:

Let op de schoenen. Een aantal Schokkers had wel erg moderne schoenen aan voor 1859. Bij anderen was dit opgelost door jute over de schoenen te binden, waarom is dit niet bij meerdere personen gebeurd?

Op Schokland heerste bittere armoede ten tijde van de ontruiming, echter aan de kleding van de figuranten was dit niet duidelijk te zien. Kleding had meer verstellapjes en gaten mogen hebben.

Grime

Er is volgens mij weinig grime gebruikt, enkele Schokkers hadden vieze veges over het gezicht. Wellicht was het te subtiel aangebracht.

Aan de andere kant was het misschien niet de bedoeling om grime aan te brengen? Heel erg nodig was het ook niet.

Tip:

Vieze veges kunnen ook over de handen aangebracht worden, iemand met vuile veges over het gezicht heeft deze vaak ook op de handen en kleding.

Samenhang met de wagen

De figuranten laten de ontvolking van Schokland zien, een mooi lesje lokale geschiedenis, vooral van mensen van buiten de regio.

De tekst die de omroeper gebruikt had zo maar echt kunnen zijn uit die tijd!

Ook bij deze wagen zorgt de figuratie voor de kern van het verhaal wat jullie willen vertellen.

Hebben jullie het museum Schokland op de hoogte gesteld van deze wagen? Ik denk dat de medewerkers/vrijwilligers dit geweldig zouden hebben gevonden.

JURLID MIEKE DE JAGER

Spel

Direct bij het zien van de wagen werd het verhaal duidelijk. Doordat de omroeper consequent achteruit liep (wat ik heel knap vond) en de groep schokkers erachteraan werd het direct duidelijk dat het om de uittocht van de schokkers ging. Dit beeld hebben jullie heel sterk neergezet.

Ook was de wanhoop en de verslagenheid van de schokkers goed in beeld. De spelers hebben het verhaal vol overtuiging neergezet en er was heel veel te zien en te horen voor het publiek. Iedere ronde heb ik wel weer wat nieuws gezien.

Jullie konden in de tijd dat jullie aan het publiek voorbij trokken zeer veel variatie laten zien. Heel sterk dat de omroeper bleef doorlopen, dat een aantal schokkers vooraan een prachtig passend lied liet horen en dat er gereageerd werd op elkaar, op het nieuws. Prachtig wanneer er een tafereel zichtbaar werd van een soort inkijkje in de huiskamer. Doordat een aantal schokkers ging zitten en doorspeelden was het net of je een doorkijkje in hun huis kreeg. De mensen achter de kar liepen onvermoeid door en juist die variatie kwam heel erg sterk over.

Er werd continu vol overgave doorgespeeld en dat kwam het verhaal zeer ten goede. Ik vond het mooi dat de expressie van de kop op de bloemenwagen overeen kwam met de expressie van de spelers. Ook heel sterk dat de bloemenrapers heel erg goed in hun rol zaten. Dat was voor hen best lastig omdat zijn geen contact konden maken met de overige spelers. Ondanks dat gegeven bleven zij ontzettend goed in hun rol en kwam het heel sterk over dat zij qua spel nog bij de wagen hoorden. Bij jullie wagen paste het heel goed om de bloemenrapers mee te laten spelen en daar hebben jullie handig gebruik van gemaakt.

Kleding en Grime

Hele passende kleding en je kreeg daardoor een goed inkijkje in de geschiedenis van Schokland. De kleding was passend bij het jaartal waarop de uittocht plaatsvond. De spelers waren 1 geheel en dat kwam sterk over. De grime was passend bij de kleding en het verhaal: ondersteunend. De gekozen rekwisieten: stoel, kar, huisraad hadden een hele mooie ondersteunende rol in het geheel. Daardoor kwam het verhaal heel sterk over. Ik vond de lampjes in de avond ook een prachtige aanvulling en heel passend bij het verhaal.

Samenhang met de wagen

Zoals hierboven al omschreven, het verhaal kwam op mij als 1 geheel over. IJzersterk neergezet.

JURLID HENK VRIELING

Lopen bij de familie Kwakman naar binnen.
Oude Schoklandse naam.
Duidelijk in hun rol, wist meteen waar het om ging.
Kleding paste bij de act en de wagen.

Het leek er een paar rondes op dat de pet en hoed van de handwagen hetzelfde waren als die van de praalwagen.



STARTNUMMER 8 – VENOMENAAL – KAPPEN!



KLASSERING – 3^E PLAATS – 69,7 PUNTEN

JURLID TESSA DILLEROP

Spel

Top:

Het is overduidelijk dat de figuranten protesteren tegen het kappen van het oerwoud. De borden passen in het plaatje.

De houthakkers met hun ronkende motorzagen zijn overtuigend en constant bezig (fictieve) bomen te kappen.

Tip:

Vooraan lopen 3 mensen in polo's van de SDB (Stop De Boskap) met folders in hun handen. Maar deze worden niet uitgedeeld en deze 3 personen lopen wat verdwaasd voor de wagen. Dit had veel overtuigender gekund door mensen in het publiek de folders te geven en bijvoorbeeld hen te overtuigen op internet een petitie te onder tekenen of iets dergelijks.

Helaas waren de leuzen wat slecht te horen, mede door de motorzagen en de muziek van de fanfare. Dat werd gelukkig in de tweede ronde beter en ook 's avonds waren de figuranten beter te horen

Kleding en Grime

Kleding

Top:

Polo's van de SDB mooi gemaakt en passend in het plaatje van vrijwilligers die zich inzetten voor het goede doel.

De protestborden zijn goed leesbaar en geven duidelijk de boodschap aan.

De houthakkers waren door hun motorzagen en bijlen te herkennen als houthakkers.

Tip:

De houthakkers hadden wellicht iets stereotieper gemogen (houthakkers blouse o.i.d.).

Grime

Niet van toepassing.

Samenhang met de wagen

De figuratie was de titel van de wagen. Goede keuze om zo jullie boodschap over te dragen. Jullie hebben een duidelijke boodschap over een actueel thema. De houthakkers en de demonstranten maken de prachtige wagen helemaal af.

JURLID MIEKE DE JAGER

Spel

Jullie wagen blonk voor mij uit in eenvoud. Jullie hebben een krachtig statement neergezet en alle onderdelen (figuratie) passen daar zeer goed bij.

Wanneer jullie wagen kwam aanrijden zag je als eerste de flyeraars. Ze kwamen zo echt over dat ik eerst niet eens in de gaten had dat ze bij de wagen hoorden. Ze hielden het spel eenvoudig en dat vond ik wel krachtig.

Het was zeer indrukwekkend dat de wagen open ging en dat de boskappers, zelfs tot in de nok zichtbaar werden. Ook zij hielden zich alle rondes vast aan hun rol en daardoor bleef het spelniveau zeer constant. Tot slot kwamen de protesteerders in beeld en ook zij hebben zich steeds vastgehouden aan hun rol. Ik vond de eenduidigheid heel sterk en daardoor kwam jullie verhaal overtuigend over. Heel mooi dat de groep dicht bij elkaar bleef en op deze manier versterkten ze elkaar en kwam er echt 1 groep aan, dat hebben de spelers alle rondes goed volgehouden.

Voor de groep die aan het protesteren waren was het zeer vermoeiend, desondanks hebben zij hun protest tot aan het einde volgehouden. De stemmen lieten het op een gegeven moment afweten (wat heel logisch is). Je zou dit kunnen ondervangen door de geluiden van te voren op te nemen en de spelersgroep alleen de bewegingen laten maken. Voor de variatie (voor de spelers zelf) zou je ze per opgenomen stuk nog een andere beweging kunnen laten uitvoeren.

Kleding

De kleding was zeer passend bij het onderwerp van de wagen. De kleding/grime was ondersteunend en zorgde ervoor dat het verhaal eenduidig overkwam. De kleuren van de overalls vond ik sterk gekozen, ze waren zeer aanwezig en die aanwezigheid versterkte het spel van de kappers.

Samenhang met de wagen

Dit onderdeel vind ik heel sterk, zoals ik hierboven al heb beschreven. Het verhaal is eenduidig en sterk neergezet. Jullie hebben een statement gemaakt met jullie wagen!

JURLID HENK VRIELING

Zagers ook in het midden van de wagen actief.
Duidelijk wat er bedoeld werd.

Zagers hadden kunnen reageren op het protesteren.
Folder-mensen konden meer doen.



STARTNUMMER 9 – STARK WARK – ALERT



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 10 – FATAL ATTRACTION – GEKIELHAALD



GEEN FIGURATIE



STARTNUMMER 11 – GENIAAL – MIJN MOMENT



KLASSERING – 5^E PLAATS – 65,2 PUNTEN

JURLID TESSA DILLEROP

Spel

Top:

De discogangers dansen in het publiek en zwepen hen op. Naar mate het corso vordert, verbetert ook jullie spel.

Jullie maken er een mooi feestje van en hebben er duidelijk plezier in.

Tip:

In de laatste ronde was (waar ik stond) de DJ weg (of zat hij gehurkt in zijn kansel?). Dat is heel zonde, omdat hij de spil is van de wagen.

Ik weet niet of het geheel de bedoeling was, maar sommige mensen zaten wel erg veel op hun telefoon. Natuurlijk gebeurt dat in een echte club ook, maar ik twijfelde of de personen in het echt op hun telefoon zaten. Mocht het spel zijn, maak het dan overdreven, groots.

Kleding en Grime

Kleding

Top:

Prima hemdje voor een DJ, conform het uiterlijk van de bekende DJ's.

Tip:

De kleding van de clubgangers had veel uitbundiger en extremer gekund. Deze kleding is veel te gewoontjes voor in een club. Meiden hadden veel kortere rokjes en topjes met veel glitter kunnen dragen. De heren hadden strakkere broeken aan gekund en shirts met overdreven teksten of iets te ver open.

Voorbeeld:



Ook hadden de dansers bijv. een drankje in hun handen kunnen hebben.

Grime

Top:

Sommige meiden hebben glitter-strepen op het gezicht.

Tip:

Hier geldt eigenlijk hetzelfde als voor de kleding. Het had allemaal veel uitbundiger gekund. De make-up had veel zwaarder aangezet kunnen worden, zoals zwart omrande ogen, felle lippenstift. Hier en daar een zichtbare tattoo op een borstkas.

Samenhang met de wagen

Zonder figuratie was de bedoeling van de wagen geheel onduidelijk geweest. Jullie maken er een mooi feestje van en hebben er duidelijk plezier in, dat versterkt ook het beeld van de wagen. Voor mij is de bedoeling van de vlaggen waarmee gezwaaid wordt onduidelijk. Ik ben nog nooit in een club geweest waar ze met vlaggen zwaaien. Dus dat vind ik niet passen bij het thema van de wagen.

De wagen is een (kerk)orgel, wellicht hadden jullie in de figuratie hier ook iets mee gekund.

JURLID MIEKE DE JAGER

Spel

Er kwam vanuit de verte meteen zichtbaar een DJ aan. Door de prominente plek van de DJ en zijn overtuigende spel (niet van een echte te onderscheiden) was het direct duidelijk waar we als publiek naar keken.

De groep ervoor moest heel hard werken en het lopen (voortbewegen) zat het spel wat in de weg. Aan de inzet en energie heeft het absoluut niet gelegen. Je kan van spelers nu eenmaal niet vragen om 4 uur te springen en te dansen.

Tip: de spelers wel laten lopen maar dan meer focussen op de armbewegingen en saamhorigheid. In mijn beleving had het geheel een strakkere regie nodig. Dit klink tegenstrijdig omdat een discotheek doorgaans ook niet strak is. Maar om te voorkomen dat de presentatie niet als 1 geheel overkomt, maar eerder chaotisch, heb je een strakkere regie nodig. Wanneer je in jullie geval meer synchroniciteit zou hebben versterk je de DJ en daardoor het geheel naar mijn mening.

Je zou ook kunnen kiezen voor een rijdend platform en daardoor hoeven de spelers zich alleen te concentreren op dansen/bewegen en dan zou de dansact sterker overkomen. Je moet je als figuranten dan wel ergens aan kunnen vasthouden natuurlijk.

Kleding en Grime

Het geheel was goed verzorgd en functioneel. De details in de schmink (glitters) vond ik passend en zorgde voor 1 geheel.

Samenhang met de wagen

De DJ was goed in samenhang met het verhaal en de wagen. Door het toevoegen van de grote groep werd het voor mij chaotischer en minder sterk als geheel.

JURLID HENK VRIELING

DJ droeg het spel.

Bleef maar door gaan. Ook met dat populaire bewegen wat er bij hoort.

Dansers soms wel actief, soms wat minder.

Niet 1 geheel als act.