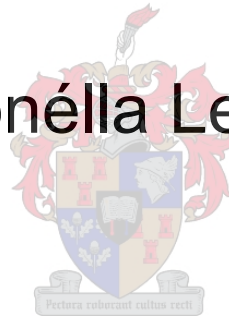


'n Onderzoek na die integrasie en
wisselwerking van die
betekenisdraende elemente in
Poppeteater

Deur

Petronélla Lessing



Tesis ingelewer ter gedeeltelike voldoening aan
die vereistes vir die graad van Magister in
Drama aan die Universiteit van Stellenbosch.

Studieleier: Prof M.S. Kruger

en

Medestudieleier: Dr. P. du Preez

Desember 2009

Verklaring

Deur hierdie tesis elektronies in te lewer, verklaar ek dat die geheel van die werk hierin vervat, my eie, oorspronklike werk is, dat ek die outeursregeienaar daarvan is (behalwe tot die mate uitdruklik anders aangedui) en dat ek dit nie vantevore, in die geheel of gedeeltelik, ter verkryging van enige kwalifikasie aangebied het nie.

Geteken

Datum:

.....

Petronélla Lessing

Kopiereg © 2008 Universiteit van Stellenbosch

Alle regte voorbehou

Opsomming

In hierdie navorsing word gepoog om die betekenisdraende elemente van poppeteater, naamlik beweging, klank en ontwerp van naderby te ondersoek om vas te stel in watter mate al drie elemente onmisbaar is al dan nie en hoe hierdie elemente op mekaar inspeel. Die semiotiek van beide teater en poppeteater word as agtergrond en teoretiese basis vir die ondersoek bespreek. Binne hierdie elemente word verskillende kernaspekte ondersoek waaronder distorsie, oordrywing en die dubbele aard van die toneelpop as lewelose objek met 'n verbeelde lewe. In hierdie deel van die studie word daar ook na verskillende soorte tekens gekyk, naamlik die indeks, die simbool en die ikoon. Daar word bevind dat hierdie tekens saam 'n dubbele verskuiwing in doel kan ondergaan naamlik van teken na verwysde, en van verwysde na nuwe tekens. Hierdie verskuiwings vind in die teater, sowel as poppeteater plaas.

Ontwerp, beweging en klank word afsonderlik bespreek om die aard, rol en moontlike dominansie van elkeen te bepaal. Poppeteater maak staat op die gehoor se verbeelding en gewilligheid om die toneelpop 'n verbeelde vorm van lewe te gee. Dít siening van die toneelpop, as beide lewelose voorwerp en 'n verbeelde vorm van lewe, staan bekend as dubbele visie. Dubbele visie kan egter nie alleen binne die poppeteater funksioneer nie, en die verskillende elemente moet saam met die gehoor se dubbele visie ingespan word om die boodskap van die poppespel oor te dra.

Beweging verlewendig die toneelpop deurdat dit die illusie van lewe en die sogenaamde dubbele visie ondersteun. Verskillende toneelpoppe word verskillend beheer en geartikuleer, elk met sy eie betekenis wat hy deur middel van beweging oordra. Daar is bevind dat klank die enigste element is waarmee weggedoen kan word in 'n toneelpopproduksie. Terselfdertyd kan dit ook nie afsonderlik van beweging en ontwerp funksioneer nie. Wanneer klank wel gebruik word, funksioneer die hoofveranderlike kenmerke van klank soos

toonhoogte, volume, tempo, infleksie, uitspraak en ritme in die oordraging van die boodskap.

Die navorsing toon dat toneelpoppe nie gebonde aan realiteit is nie, en as gevolg hiervan kan die ontwerper die toneelpop maak sonder dat dit realisties hoef te wees. Ontwerp as 'n element bepaal ook die kwaliteit en kwantiteit van toneelpoppe, sowel as die aanwending van ander ontwerp-elemente soos kleur, tekstuur, materiaal en die grootte van die toneelpop.

Poppeteater is nooit 'n blote nabootsing van 'n mens of dier nie. Poppeteater kan daarom in nabootsende en konseptuele poppeteater verdeel word. Verwringing kom in beide nabootsende en konseptuele poppeteater vorme voor, hoewel tot 'n mindere mate in nabootsende poppeteater. In konseptuele poppeteater word daar op die gehoor gesteun om die tekens wat dit ontvang korrek te interpreteer. Die betekenisdraende elemente werk saam om die boodskap suksesvol oor te dra. Klank en beweging werk saam om karakterisering te skep; so ook klank en ontwerp. Elemente kan wel afwisselend gebruik word. Die samewerking tussen beweging en ontwerp lei tot uitvoerbare beweging. Alhoewel daar met klank as 'n element weggedoen kan word, is dit dikwels nie ideaal nie.

Summary

The aim of this study is to closely examine the meaning-bearing elements of puppet theatre, namely movement, sound and design to determine to what extent all three is indispensable to the puppet theatre or not, and how elements work together. The semiotics of both theatre and puppet theatre is discussed as a background and a theoretical basis for the study. Within these elements different key elements are examined, such as distortion, over-exaggeration and the double nature of the puppet as a lifeless object with an imagined life. In this part of the study different types of signs, namely the index, symbol and icon are looked at. It is found that these signs can undergo a double shift in purpose, namely from signs to referred and from referred back to signs. These shifts occur in both theatre and puppet theatre.

Design, movement and sound are separately discussed to determine the nature, role and possible domination of each. Puppet theatre relies on the audience's imagination and willingness to give the puppet an imagined form of life. Seeing the puppet as both a lifeless object and an imagined form of life is known as double vision. Double vision cannot function alone within the puppet theatre and the different elements have to work with the audience's double vision to convey the message of the performance.

Movement enlivens the puppet by supporting its illusion of life and so-called double vision. Different puppets are differently manipulated and articulated, each with its own meaning, conveyed by the movement. It is found that sound is the only element that can be disregarded in a puppetry production. At the same time it cannot function separately from design and movement. When sound is used, the main variables of sound like pitch, volume, speed, inflection, pronunciation and rhythm functions in conveying the message of the production.

The research shows that puppets are not bound to reality and thus the designer

can make the puppet without it having to be realistic. Design as an element also determines the quality and quantity of the puppets, as well as other design elements such as colour, texture, material and the size of the puppet.

Puppetry is never a mere imitation of a human or an animal. Puppetry can therefore be divided into imitative and conceptual puppetry. Distortion is seen in both imitative and conceptual puppetry, although less so in imitative puppetry. In conceptual puppetry the audience is relied upon to interpret the signs that it receives correctly. The meaning-bearing elements work together to convey the message successfully. Sound and movement work together to create characterisation, as does sound and design. Elements can also be used alternatively. The co-operation between movement and design leads to practicable movement. Although sound as an element can be done away with, it is often not ideal.

Bedankings

Eerstens al die dank aan God vir die krag en verstand vir hierdie werk. Dankie aan my studieleiers vir al die hulp en leiding. Bruce, baie dankie vir jou liefde en aanmoediging, dit het my gedra. Aan Johandrie vir die ore wanneer ek wil skel, sonder dit sou ek ontplof! Aan Marais en my familie vir bystand en geloof in my. Dankie aan die NRF vir geldelike bystand. Laastens dra ek hierdie tesis op aan my ouers, Tobie en Ronel Lessing, wat my geleer het om aan te hou, vas te byt en my oë op die Here te hou. Daarsonder sou hierdie tesis nie tot voltooiing gekom het nie.

Inhoudsopgawe

Hoofstuk 1 Inleiding tot die Studie	3
1.1 Inleiding	3
1.2 Voorafstudie	3
1.3 Probleemstelling	4
1.4 Doelstellings en navorsingsvraag	4
1.5 Navorsingsmetode	5
1.6 Struktuur van die studie	5
Hoofstuk 2 Die semiotiek van teater	7
2.1 Inleiding	7
2.2 Die semiotiek van die gewone teater	8
2.3 Die semiotiek van poppeteater	14
2.4 Die konsep van dubbele visie	19
2.5 Samevatting	21
Hoofstuk 3 Beweging as betekenisdraende element	23
3.1 Inleiding	23
3.2 Die algemene rol van beweging	23
3.3 Beheermeganismes van die toneelpop	28
3.3.1 <i>Veranderlikes van beheermeganismes</i>	29
3.4 Marionette	29
3.4.1 <i>Beheermeganismes</i>	29
3.4.2 <i>Kontrolepunte</i>	31
3.4.3 <i>Artikulasiepunte</i>	31
3.5 Handpoppe	32
3.5.1 <i>Beheermeganismes</i>	32
3.5.2 <i>Kontrolepunte</i>	33
3.5.3 <i>Artikulasiepunte van die handpop</i>	33
3.6 Skadupoppe	33
3.6.1 <i>Beheermeganismes</i>	34
3.6.2 <i>Kontrolepunte</i>	34
3.6.3 <i>Artikulasiepunte</i>	34
3.7 Staafpoppe	35
3.7.1 <i>Beheermeganismes</i>	35
3.7.2 <i>Kontrolepunte</i>	36
3.7.3 <i>Artikulasiepunte</i>	36
3.8 Vingerpoppe	37
3.8.1 <i>Beheermeganismes</i>	37
3.8.2 <i>Kontrolepunte</i>	37
3.8.3 <i>Artikulasiepunte</i>	38
3.9 Beligting en dekor	38
3.10 Verteenwoordigende tekens van beweging	40
3.10.1 <i>Bewegingstekens met die toneelpop</i>	40
3.10.2 <i>Bewegingstekens ten spyte van die toneelpop</i>	40
3.10.3 <i>Bewegingstekens teen die toneelpop</i>	41

3.11 Samevatting	42
Hoofstuk 4 Klank as betekenisdraende element	44
4.1 Inleiding	44
4.2 Musiek as betekenisdraende klank	44
4.3 Verskille tussen klank en beweging as betekenisdraende elemente	46
4.4 Die essensie van klank	46
4.5 Eksterne Klankbronne	47
4.6. Hoofveranderlikes in klank as betekenisdraende element	49
4.7 Samevatting	53
Hoofstuk 5 Ontwerp as betekenisdraende element	54
5.1 Inleiding	54
5.2 Faktore wat ontwerp beïnvloed	54
5.3 Ontwerp en die nie-realistiese aard van toneelpoppe	56
5.4 Kwaliteit en kwantiteit as betekenisdraende elemente	60
5.5 Konstruksiemateriale as betekenisdraend	61
5.6 Grootte as ontwerp-element	63
5.7 Kleur as betekenisdraende element	64
5.8 Die sigbare manipuleerder	65
5.9 Samevatting	65
Hoofstuk 6 Nabootsende Poppeteater en Konseptuele Poppeteater	67
6.1 Inleiding	67
6.2. Nabootsende poppeteater	67
6.3 Konseptuele Poppeteater	69
6.4 Samevatting	72
Hoofstuk 7 Die wisselwerking en samewerking van die betekenisdraende elemente	73
7.1 Inleiding	73
7.2 Klank en Beweging	73
7.3 Klank en Ontwerp	75
7.4 Beweging en Ontwerp	75
7.5 Klank, Beweging en Ontwerp	76
7.6 Samevatting	77
Hoofstuk 8 Slot	78
8.1 Inleiding	78
8.2 Afleidings	78
8.2 Moontlike toekomstige navorsing	80
Bibliografie	81
Bibliografie van illustrasies	85
Filmografie	88
Bylae	89

Hoofstuk 1 Inleiding tot die studie

1.1 Inleiding

Die poppeteater is 'n kunsuitdrukking wat in 'n wye verskeidenheid van kulture en samelewings voorkom. Hoewel Westerse-, Afrika- en Oosterse kulture toneelpoppe verskillend aanwend, het hierdie kunsvorm 'n regmatige plek in amper alle kulture. Poppeteater word ook vir diverse sosiale behoeftes aangewend, byvoorbeeld vir Opvoedkundige Teater in veral ontwikkelende lande in Afrika. Toneelpoppe kan op hul eie gebruik word of in samewerking met akteurs en/of ander media. Poppeteater is 'n teatergenre waarin toneelpoppe gebruik word om boodskappe aan die gehoor oor te dra. 'n Toneelpop kan dus omskryf word as 'n figuur wat gemanipuleer word om betekenis oor te dra.

Die kunsvorm as sulks is ook uiteenlopend van aard weens onder andere die verskillende soorte toneelpoppe wat gebruik word, byvoorbeeld handpoppe, marionette, staafpoppe, vingerpoppe, skadufigure, die Bunraku-toneelpoppe van Japan en die Wayang-toneelpoppe van Java en Indonesië, om maar net 'n paar voorbeelde te noem wat later in die tesis bespreek sal word. Tog is daar ten spyte van hierdie ryke verskeidenheid sekere basiese ooreenkomste, onder andere ontwerp, beweging en klank wat as betekenisdraende elemente gebruik word.

1.2 Voorafstudie

As deel van die voorafgaande studie tot hierdie navorsingsprojek is 'n verskeidenheid van publikasies oor poppeteater gelees, onder andere: Arnoldi (2001), Dagan (1990), Drewal (1990) en Witte (2001) as agtergrond tot tradisionele toneelpoppe in Afrika, Baird (1965) as historiese en kritiese bron, Blumenthal (2005) as kontemporêre internasionale oorsig en kritiese bron, Blackham (1960), Niculescu (Red.) (1967) as fundamentele kritiese beskouing en Engler (1973) en Currel (1973) as beskrywend van die algemene manipulasietegnieke. Alhoewel die grootste aantal geskrewe bronne nie direk

oor poppeteater se betekenisdraende elemente en die basiese beginsels daarvan handel nie, kom sekere aspekte telkens na vore. Hierdie aspekte sluit onder andere die volgende in:

- die belangrikheid van duidelike karakterisering,
- die verband tussen die toneelpop-tipe en die bewegingsmoontlikhede van die toneelpop,
- die onmisbaarheid en kardinale rol van beweging en ontwerp,
- die gebruik van distorsie in die vorm van vereenvoudiging, verwringing en oordrywing in die ontwerp van die toneelpop,
- die verbeelde lewe van die toneelpop en die gebruik van klank (spraak, musiek en geluide) in poppeteater.

Uit hierdie voorafstudie het dit geblyk dat beweging, ontwerp en klank (soms spraak genoem) die belangrikste betekenisdraende elemente van poppeteater is. Dit blyk veral duidelik uit die teorieë van Steve Tillis (1992) en Henryk Jurkowski (1988) waarin die elemente bespreek word.

1.3 Probleemstelling

Uit bogenoemde voorafstudie kon die betekenisdraende elemente van poppeteater geïdentifiseer word. In watter mate al drie elemente onmisbaar is in poppeteater en op mekaar inspeel, is egter nie altyd duidelik nie en moet ondersoek word. Daarby blyk spraak as betekenisdraende element 'n beperkende begrensing te wees aangesien dit musiek, sang en byklanke uitsluit. Die meeste teoretici, onder andere Tillis (1992) en Baird (1965) gebruik egter die term spraak. Die manier waarop die betekenisdraende elemente deur sekere prominente poppeteater-tradisies en deur die verskillende tipes toneelpoppe gebruik word, is ook nie volkome duidelik nie en moet ondersoek word.

1.4 Doelstellings en navorsingsvraag

Uit bogenoemde onontginde terrein spruit dan sekere navorsingsdoelstellings en verbandhoudende navorsingsvrae:

- 1) Die eerste doelstelling is om ondersoek in te stel tot watter mate die drie betekenisdraende elemente in poppeteater afsonderlik, en in watter mate hulle samehangend met mekaar funksioneer.
- 2) Die tweede doelstelling is om te ondersoek of enige element as 'n dominante element bo 'n ander element beskou kan word.

Die navorsingsvrae wat uit die voorafstudie en doelstellings spruit is dus: In watter mate wissel die betekenisdraende elemente van poppeteater mekaar af, en in watter mate werk hierdie elemente saam om betekenis oor te dra en 'n verstaanbare poppespel teweeg te bring? Kan een bepaalde betekenisdraende element as dominant gesien word en kan enige van hierdie elemente weggelaat word?

1.5 Navorsingsmetode

Die navorsing is hoofsaaklik beskrywend-teoreties van aard. Verskeie teoretiese ontledings en beskouings van poppeteater sal ondersoek word om hulle verwysings na die aard van en verband tussen die betekenisdraende elemente van poppeteater te identifiseer en te ontleed.

Aanvullend tot hierdie ondersoek sal daar ook na die semiotiek van die gewone teater gekyk word as moontlike verbreding van enkele kernbegrippe. Enkele poppespeltradisies, asook die onderskeie tipes toneelpoppe word in die ondersoek betrek om moontlike eiesoortige aanwendinge van die betekenisdraende elemente te bepaal. Die teoretiese ondersoek word aangevul met die ontleding van visuele voorbeelde.

1.6 Struktuur van die studie

In Hoofstuk 2 word die semiotiek van die gewone teater as agtergrond en ter aanvulling tot die studie ondersoek. Die konsep van dubbele visie wat sentraal staan in die aard van toneelpoppe en poppeteater sal ook bespreek word. In Hoofstuk 3 word beweging as een van die betekenisdraende elemente in

poppeteater ontleed. Weens die verskille in manipulasie en bewegingsmoontlikhede word die algemene toneelpopsoorte ten opsigte van beweging verken. In die daaropvolgende hoofstuk word klank as betekenisdraende element bespreek en met beweging vergelyk. In Hoofstuk 5 word ontwerp as betekenisdraende element ondersoek. In Hoofstuk 6 word nabootsende en konseptuele poppeteater as uiteenlopende style met betrekking tot die betekenisdraende elemente ontleed en in die daaropvolgende hoofstuk word die samehang van die elemente in poppeteater ondersoek. Ten slotte word 'n aantal gevolgtrekkings omtrent die gebruik van poppeteater se betekenisdraende elemente uit die voorafgaande ondersoek gemaak.

Hoofstuk 2 Die semiotiek van teater

2.1 Inleiding

In hierdie hoofstuk word die semiotiek van die gewone teater bondig bespreek ten einde die tekens te verstaan en te ontleed waarmee teater sy boodskap oordra. Daarna sal daar gekyk word na die semiotiek van poppeteater na aanleiding van die ontleding van die semiotiek van die gewone teater. As agtergrondkennis tot die semiotiek van poppeteater sal die semiotiek van teater dus kortliks belig word. Teater-semiotiek kan oor die algemeen analities gebruik word om enige teken op die verhoog te ontleed, insluitende die tekens of elemente wat in poppeteater gevind word.

Semiotiek is volgens Keir Elam (1980: 1) 'n wetenskap wat die produksie van betekenis in 'n gemeenskap ontleed. Volgens Ferdinand de Saussure (strukturealisme 2008: internetbron) is enige sisteem van tekens wat opgemaak is deur betekenisdraers en betekenisontvangers, 'n semiotiese sisteem. Betekenisdraers is dit wat die boodskap oordra, of enkodeer, en betekenisontvangers is dit wat geënkodeer word. Daar is volgens Chandler (2007: 15) 'n verband tussen die betekenisdraer en die betekenisontvanger. Die een kan nie sonder die ander bestaan nie. Charles Sanders Peirce definieer die tekens van semiotiek as

[a]nything which is so determined by something else, called its object, and so determines an effect upon a person, which effect I call it's interpretant, that the latter is thereby mediately determined by the former (Peirce Edition Project 1998: 478).

Volgens Peirce het 'n teken dus drie dele: 'n teken of betekenisdraer, 'n objek of betekenisontvanger en die interpretant, oftewel die dekodeerder se verstandhouding van die verhouding tussen die teken en die objek. Die term interpretant is deur Peirce gekonseptualiseer (Goudge 1950: 56). De Saussure

voel ook dat daar 'n verstandhouding tussen die betekenisdraer en die betekenisontvanger moet wees, maar hy dui nie die verstandhouding aan nie.

Semiotiek is 'n teoretiese beginpunt vir die analise van meestal enige iets wat betekenis het. Michael Shapiro (1983: 25) sê dat as enige iets 'n teken is, dan kan alles vanuit 'n semiotiese oogpunt gesien word. In hierdie tesis word elemente van die semiotiek gebruik om die elemente van poppeteater te ontleed en die semiotiek van die gewone teater belig die semiotiek van poppeteater.

2.2 Die semiotiek van die gewone teater

'n Teaterproduksie bestaan uit verskillende elemente wat 'n geheel vorm. Deur die teaterproduksie as 'n geheel of 'n makro-teken te sien, word die verband tussen die verskillende elemente onderstreep. Die teaterproduksie is 'n makro-teken, dit wil sê 'n teken waarvolgens die teaterproduksie in sy geheel as 'n teken gesien word. Saam skep die makro-teken (of dan die produksie) en sy aparte elemente 'n betekenisvolle geheel wat aan die gehoor die doel van die produksie of die boodskap van die produksie wil oordra. Dit stel die gehoor in staat om uiteindelik sy eie betekenis daaraan te gee. Hierdie betekeniskepping doen die gehoor volgens die tekens wat aan hulle oorgedra is en hul interpretasie daarvan.

Elam (1980: 6) voel dat die materiële betekenisdraer (de Saussure/Peirce se betekenisdraer), naamlik die teaterproduksie en die geestelike konsep of betekenis-ontvanger (de Saussure/Peirce se betekenisontvanger) met mekaar verbind is. Dit beteken dat die sender van 'n boodskap en die ontvanger daarvan deur die boodskap verbind word. Wanneer iets aan die gehoor oorgedra word, en hierdie "iets" staan vir iets anders, vind daar betekenis plaas (Eco 1976: 8). Met ander woorde, wanneer daar 'n stoel op die verhoog is en die stoel stel 'n troon voor, en die gehoor ervaar dit so, vind die proses van betekeniskepping en interpretasie plaas. Peirce se interpretant is hier dus die gehoor se ervaring van die stoel op die verhoog as 'n troon.

In die teatrale konteks waarin die tekens geplaas word, word die betekenisdraer se teatrale betekenis bo dié van die betekenisdraer se tekens buite die teaterproduksie geplaas (Tillis 1992: 25). Met ander woorde die tekens wat 'n stoel op die verhoog het, word bo dié tekens wat die stoel in 'n ander konteks het, gesien. Dit laat die gehoor toe om die netwerk van tekens wat aan hul oorgedra word te dekodeer as 'n teks. Teks staan in hierdie geval vir enige iets wat betekenis in die teaterproduksie kan oordra. Dit is belangrik dat die gehoor hierdie elemente ook in ag neem, omdat dit bydra tot die verhoogproduksie as 'n geheel en dus die boodskap wat oorgedra word.

Enige iets wat op die verhoog gesien word, het die potensiaal om betekenisdraend te wees. Dit verkry spesiale kwaliteite en toegevoegde waardes wat nie buite teater of *performance* is nie (Schechner 1988: 9). Slegs die feit dat 'n voorwerp op die verhoog verskyn, onderdruk sy praktiese/realistiese doel, met ander woorde sy doel buite teater en dus ontstaan die potensiaal dat daardie voorwerp betekenisvolle simboliese waarde kan ontvang. 'n Stoel is partykeer egter net 'n stoel. Die Engelse woord *performance* word in hierdie studie gebruik omdat daar nie 'n Afrikaanse ekwivalent is nie. Die naaste hieraan is opvoering, maar hierdie woord het nie so 'n omvangryke betekenis soos *performance* nie. Waar "opvoering" tradisioneel gebonde is aan iemand wat in 'n ruimte is en iets sê of doen, sluit *performance* enige iets in waar mense bymekaarkom om iets te doen, soos sportbyeenkomste, rituele en politieke gedrag. Dit kan ook onder andere gesien word as die analise van verbale- en ander kommunikasiemiddels en semiotiek (Schechner 1988: 9). Waar 'n 'opvoering' tradisioneel uit 'n geskrewe teks spruit, stel Walker (2003: 155) dit dat 'n *performance* nie noodwendig 'n geskrewe teks hoef te hê nie. Uiteraard sluit *performance* dan rituele soos *Afrika-performances* in waarvan baie van die rituele mondeling van geslag tot geslag oorgedra word. Afrika-poppeteater wat in hierdie tesis as voorbeeld gebruik word, is rituele en het nie 'n geskrewe teks nie.

Eco (1976: 7) beskou 'n teken as enige iets wat iets anders kan vervang. Hy voel dat die voorwerp/konsep wat vervang word, nie teenwoordig hoef te wees wanneer dit vervang word nie. Hy sê verder dat die voorwerp/konsep nie kan/hoef te bestaan nie. So kan daar byvoorbeeld verwys word na Pandora se boks (*Pandora* 2005: produksie). Dit bestaan nie, maar het betekenis in die konteks waarin dit gebruik word. Daar kan byvoorbeeld op die verhoog verwys word na 'n eenhoring wat 'n verbeelde dier is en nie bestaan nie. Tog sal die woord betekenis aan die gehoor oordra, naamlik 'n dier met een horing.

Verder sê Eco (1976: 17) dat 'n teken slegs 'n teken is wanneer die voorwerp/konsep waarna verwys word, nie sigbaar is nie. Rook kan byvoorbeeld slegs 'n teken van 'n vuur wees wanneer daar nie 'n vuur sigbaar is nie. Anders het die vuur nie die teken van die rook nodig nie, omdat die vuur self sigbaar is en nie die verwysende teken van rook nodig het nie.

Die rook in die vorige voorbeeld is dus 'n simbool vir vuur. Die simbool op die verhoog word 'n semiotiese eenheid vir die klas voorwerpe waaraan dit behoort. Enige iets kan gebruik word om die rook voor te stel, solank die tekens waarmee die gehoor die voorwerp assosieer (in hierdie geval die rook) suksesvol na die simbool wat die rook voorstel, oorgeplaas kan word.

Verder is dit moontlik dat die voorwerp 'n sekondêre betekenis vir die gehoor kan hê wat dit aan die sosiale, morele en ideologiese waardes waarvan die akteurs en gehoor deel is, verwant maak (Elam 1980: 10). Dus kan 'n stoel 'n sekondêre betekenis vir 'n spesifieke gehoor hê, byvoorbeeld 'n rusplek. Volgens Elam (1980: 11) is die gevolglike semantiese dubbelsinnigheid 'n essensiële deel van enige vorm van teater wat verby narratiewe voorstelling gaan. Hierdie sekondêre betekenis wat die gehoor aan die voorwerp stel, staan as konnotasies bekend.

Hierdie konnotatiewe betekenis is ook nie dieselfde in alle kulture nie, want waar die stoel vir een kultuur 'n rusplek voorstel, kan dit weer vir 'n volgende kultuur 'n

troon voorstel. Die gehoor se vermoë om die tweede orde van die betekenis te dekodeer hang dus van hul kulturele waardes en verwysingsraamwerk buite teater af. Tekens is volgens Hall (2007: 14) kultuurgebonde, en word juis gevorm deur die strukture en bronne wat die kultuur gebruik. Fauconnier (1987: 59) sê ook dat betekenis kultuurgebonde is. Dieselfde item of gebaar het dalk verskillende betekenis in verskillende kulture. Die akteur se liggaam kan ook as 'n teken gesien word deur die kultuur en kan ook onderwerp word aan hierdie tweede orde van betekenis. In China byvoorbeeld, word ses met die hand gewys deur die duim en pinkie van een hand uit te steek en die ander vingers in te vou. In Japan word die getal egter gewys deur die wysvinger van die linkerhand teen die oopgestrekte palm van die regterhand te hou. In *Siener in die Suburbs* het die kansellap wat Ma borduur, met die woorde *God is Liefde* op, betekenis volgens die Christen-kultuur as die kernbegrip wat die Bybel 'n Christen leer en die liefde van 'n ouer vir haar kinders is 'n baie belangrike aspek in die toneelstuk. Volgens byvoorbeeld die Moslem-kultuur sal hierdie kansellap egter 'n vorm van godslaster wees, omdat *Allah* verhewe is bo liefde (Gilchrist 2003: 55).

In tradisionele teater word die akteur se liggaam en spraak tekens van hul eie, want vir die duur van die vertoning word hulle iets anders as net 'n liggaam en 'n stem, beide meer en minder as die individu (Elam 1980: 9). Dus word elke aspek van die optrede, tot die kleinste liggaamlike beweging, 'n teken.

'n Voorwerp/konsep se teken is gekoppel aan die konteks waarin dit gebruik word. Volgens de Saussure is die voorwerp/konsep en die betekenis verder gekoppel aan hoe die teken verstaan word. As die teken se konteks verander, verander die verstandhouding tussen die twee (de Saussure 1974: 72). Dus, wanneer die voorwerp in een konteks gesien word, word dit as 'n sekere teken verstaan. Wanneer hierdie konteks verander word, word die teken anders verstaan. Waar 'n swaard in een konteks as 'n wapen gesien word, word dieselfde swaard in 'n ander konteks as 'n kruis gesien. Hierdie verskuiwing vind

plaas wanneer die posisie waarin dit waargeneem word, verander word (Sien figuur 1 in die bylae).

Teater maak van 'n verskeidenheid van tekens gebruik. Die tekens van die verhoog word eerstens verdeel in visuele en ouditiewe tekens: dit wat die gehoor sien (visuele tekens) en hoor (ouditiewe tekens) (Tillis 1992: 16). Visuele tekens sluit kostuums, dekor en rekwisiete in waaruit die gehoor byvoorbeeld die sosiale klas van die karakter kan aflei. Ouditiewe tekens sluit klanke in wat musiek, spraak en enige byklanke kan wees soos die jakkalse wat gehoor kan word in *Diepe Grond* (2007: produksie) as inleiding tot die aand.

Die tekens van teater kan ook onderskei word as ikoon, indeks en simbool, soos gekonseptualiseer deur Peirce (Shapiro 1983: 40). 'n Ikoniese teken stel sy voorwerp hoofsaaklik deur gelyksoortigheid tussen die betekenisdraer en die betekenisontvanger voor: 'n verhoogrekwisiet wat gemaak word om soos 'n byl te lyk, en wat deur die akteur soos 'n byl gebruik word, word deur die gehoor gesien as 'n byl. 'n Ikoniese teken kan ook ouditief gebruik word soos in die taalgebruik van karakters. Mouton (1989: 44) gebruik onder andere die voorbeeld van Jakes in *Siener in die Suburbs* deur P.G. du Plessis as 'n voorbeeld van taalkeuse as aanduiding van sosiale vlak. Jakes se taalgebruik is baie meer platvloers as die res van die karakters in die toneelstuk, wat daarop dui dat hy tot 'n laer sosiale vlak as Ma en haar kinders behoort. Volgens Peirce het 'n ikoniese teken 'n gedeelde kwaliteit met sy objek (Peirce Edition Project 1982: 56), soos 'n karakter en die persoon wat gekarakteriseer word (Shapiro 1983: 40).

Die indeks is 'n teken wat op iets dui, soos 'n klop aan 'n deur wat daarop dui dat daar iemand aan die anderkant van die deur is wat aandag wil hê. 'n Teken kan egter as beide ikoon en indeks gesien word. Iemand wat aanhoudend klop kan 'n aanduiding wees van iemand wat dringend aandag verg. Net so kan 'n kostuum beide ikonies wees, as deel van die voorkoms van die karakter, en indeksiaal as aanduiding van die sosiale stand, beroep, gesinsverband,

ensovoorts (Mouton, 1989: 44). 'n Voorbeeld hiervan is 'n soldaat: Die soldaat se uniform is deel van sy karakter (ikonies), maar sy amp word voorgestel deur die strepe op sy epoulette (indeksiaal). Peirce definieer die indeksiale teken as 'n ooreenstemming in feite soos die konneksie tussen die rigting van die weerhaan en die rigting waarin die wind waai: die wind moet waai vir die weerhaan om betekenis te hê, dus is die weerhaan 'n teken van die wind (Eisele 1976: 447). Verder sê Pierce ook in *The New Elements of Mathematics* (Eisele 1976: 447) dat

...this [die indeks] is a real thing or fact which is a sign of its object by virtue of being connected to it as a matter of fact and also by forcibly intruding upon the mind.

'n Voorbeeld hiervan is 'n dekorstuk op die verhoog wat die maan voorstel. Die maan is daar om aan die gehoor te wys dat die toneelstuk in die aand afspeel. Indeksiale tekens is ook dikwels konnotatief. Die gehoor maak konnotasies tussen dit wat hulle sien en dit wat voorgestel word, soos wat die gehoor 'n konneksie maak tussen die maan en die nag.

Volgens Peirce (Eisele 1976: 477) is 'n simbool 'n teken waarvan die spesifieke teken daarin lê dat daar by die dekodeerder 'n gewoonte of 'n ander algemene reël is dat die teken só geïnterpreteer word. So is verhoogordyne wat toegaan 'n teken van die einde van 'n toneel of die einde van 'n verhoogproduksie as geheel. Ongeag watter tipe teken 'n teken egter is, is dit steeds 'n voorstelling van iets of iemand.

Teater maak van voorstelling gebruik. Dit wys vir die gehoor voorwerpe/gebeure, eerder as om dit te verduidelik, soos wat narratiewe werke doen. Verder laat die verhoogoptrede die gehoor nie aan hul eie verbeelding oor om die voorwerpe/gebeure voor te stel, soos wat in boeke gebeur nie, maar die gehoor sien en hoor die gebeure.

Teater maak ook gebruik van aanwysende taalgebruik (deiksis) soos: ek, jy, hier en daar. Hierdie taalgebruik vorm vir die gehoor oriëntasiepunte binne die *performance* waarin die gebeure plaasvind. Volgens Mouton (1989: 20) vorm die aanwysende taalgebruik “’n intieme band tussen die karakters se verbale deiksis en hulle gebare/liggaamsbewegings”. Hierdie verband word meestal in die teks se toneelaanwysings gegee en ook in die dialoog tussen karakters uitgebeeld.

Volgens Jean Alter (1981: 119) is die verskille tussen die teks en die toneelstuk dat die teks ‘n netwerk van verbale tekens is en met linguistiese tekens soos die toneelaanwysings werk. Die toneelstuk gebruik daarteenoor ‘n netwerk van verskillende tekens, want buiten die gesproke teks gebruik dit ook onder andere liggaamstaal, kostuums, beligting, dekor en rekwisiete om die boodskap aan die gehoor oor te dra. In die opvoering van die teks word visuele elemente betrek wat nie noodwendig in die geskrewe teks teenwoordig is nie. Daar vind ‘n verskuiwing van voorstelling na werklikheid plaas wanneer die toneelstuk van die papier na die verhoog gaan.

Alter (1981: 119) sien die verskuiwing van die teks na die verhoog as ‘n transformasieproses wat die doel van die tekens daarvan verander. Die tekens ondergaan saam ‘n dubbele verskuiwing in doel naamlik, van teken na verwysde, en van verwysde na nuwe tekens. Die teken word ‘n verwysing vir iets, wat weer ‘n nuwe teken word.

2.3 Die semiotiek van poppeteater

In hierdie afdeling oor die betekeniselemente van poppeteater word die omvang van die elemente van poppeteater bespreek. Die elemente van poppeteater funksioneer op dieselfde wyse as dié van gewone teater en het ook tekens, objekte en interpretante. Uit die navorsing blyk dit egter dat daar in poppeteater enkele verskuiwings is, naamlik die belangrikheid van spesifieke elemente soos ontwerp, beweging en klank. Hierdie verskuiwings vind plaas as gevolg van die aard van poppeteater in vergelyking met die aard van gewone teater.

In die geval van poppeteater moet daar ook gekyk word na die aard en rol van dubbele visie. Dubbele visie is semioties van belang omdat die gehoor die tekens waarvan dubbele visie gebruik maak, moet verstaan om poppeteater as uitdrukkingsvorm te verstaan. Die toneelpop ondergaan ook die verskuiwings wat in Hoofstuk 2.2 bespreek is, maar verder as net tussen die teks en die verhoog verander die toneelpop ook van leweloze voorwerp na 'n karakter wat 'n voorstelling van lewe in die gehoor se verbeelding aanneem. Hierdie aspek sal in Hoofstuk 2.4 wat oor dubbele visie handel, in diepte bespreek word.

Soos gewone teater en enige ander vorm van kommunikasie, word poppeteater deur middel van sekere tekens verstaan. Die elemente word bepaal deur die sisteme wat poppeteater nodig het om sy boodskap oor te dra. Beweging, klank en ontwerp vorm die betekenisdraende tekens van poppeteater. Poppeteater maak van 'n voorstelling van lewe gebruik deurdat toneelpoppe 'n illusie van die lewe skep. Hierdie illusie word deur middel van sekere tekens geskep en oorgedra. Dit is daarom belangrik om in hierdie ondersoek die aard en potensiële impak van die onderskeie betekenisdraende tekens van poppeteater te bepaal.

Uit 'n vooraf-ondersoek en ontleding van poppespele blyk dit dat ontwerp, beweging en klank saamwerk om mekaar te voltooi, versterk en te definieer. Soos wat 'n legkaart al sy stukke moet hê om voltooid te wees, blyk dit moet poppeteater dikwels al drie elemente hê om ten volle verstaanbaar te wees. In poppeteater word die elemente van ontwerp, beweging en klank beklemtoon om betekenis skepping by die gehoor te verseker. Hoewel daar soms van klank afgesien kan word, skep klank 'n meer gedetailleerde boodskap. Hierdie stelling sal in Hoofstuk 4 wat oor klank handel, volledig bespreek word.

Die benoeming van poppeteater-elemente het ontwikkel uit die identifikasie van die elemente van die gewone teater (Otakar Zich in Kolar 1964: 68). So kan mens dan Tadeusz Kowzan (1968: 61) se lys van tekens vir die gewone teater

ook vir poppeteater gebruik. Hy verwys na woorde, steminfleksie, gesigsuitdrukings, gebare, liggaamsbeweging, grimering, kostuums, bybehore, ontwerp, beligting, musiek en geluid. Vir die element van ontwerp word die teatertekens van gesigs- en liggaamsuitdrukking en grimering aangepas. Ontwerp sluit ook die voorkoms en kostumering van die toneelpop in. Die gesig word byvoorbeeld geverf en nie gegrimeer nie, en die gesigsuitdrukking is staties, behalwe in gevalle waar die toneelpop bewegende gesigsdele het soos in die geval van Bunraku-poppe of sagte mondpoppe waarvan die manipuleerder die gesigsuitdrukking kan verander deur sy hand binne in die toneelpopkop van posisie te verander.

Een van die ooglopende verskille tussen die tekens van poppeteater en dié van gewone teater is dat die een wat sigbaar praat en die een wat werklik praat gewoonlik dieselfde persoon in gewone teater is. In poppeteater lyk dit egter asof die toneelpop praat, maar inderwaarheid is dit die manipuleerder wat die woorde uiter.

Dieselfde verskil kan in beweging gesien word. In gewone teater is die een wat die bewegings uitvoer en die een wat beweeg dieselfde persoon, naamlik die akteur. In poppeteater is dit egter die manipuleerder wat die bewegings uitvoer maar die toneelpop wat sigbaar beweeg. Deur middel van meganismes en eie liggaamsbewegings (byvoorbeeld hande, vingers, pols, arm, bene) stel die manipuleerder die toneelpop in staat om te beweeg sonder dat die toneelpop en sy manipuleerder se bewegings noodwendig ooreenstem. Deurdat die manipuleerder byvoorbeeld sy vinger beweeg, stel die manipuleerder die handpop se hand en arm in staat om te beweeg, omdat die manipuleerder se verborge vinger die toneelpop se hand en arm laat beweeg.

Die elemente van poppeteater word dan verder beïnvloed deur die sigbaarheid of dikwels onsigbaarheid van die manipuleerder en/of spreker(s). Dit is hierdie veranderlikes wat poppeteater van ander teatergenres laat verskil. Die

veranderlikes is die sigbaarheid of onsigbaarheid van die manipuleerder

Die tekens wat in poppeteater gebruik word, word herken en erken, hetsy deur stereotipering, byvoorbeeld 'n skelm wat 'n oogklap dra, of deur die werklikheid, byvoorbeeld 'n polisieman wat 'n geweer het of 'n sirene wat as 'n noodvoertuig herken word. Iemand wat huppel in plaas van loop, sal weer 'n gelukkige gemoedstoestand voorstel. In figuur 2 van die bylae kan die toneelpop uit *Bob the Builder* ('n Britse televisie-kinderstorie oor 'n bouer), aan sy klere en geel veiligheidshoed as 'n bouer uitgeken word. Verder is daar gereedskap sigbaar aan die karakter se gordel.

Soos in teater word ikoniese tekens ook in poppeteater gebruik. As voorbeeld hiervan kan daar gekyk word na Niombo as 'n ikoniese teken soos dit in Afrika gebruik word. Niombo is 'n doodskis-toneelpop in die vorm van 'n groot, mensagtige toneelpop (Du Preez 2007: 39). 'n Masker word van die persoon gemaak terwyl dié nog lewe. Die masker lyk so na as moontlik aan die persoon. Wanneer die persoon sterf, word sy liggaam oor 'n vuur uitgedroog en in verbande toegedraai. Die eindproduk is 'n toneelpop wat soos die persoon lyk met die masker van die kop wat streng nagevolg word, sodat dit 'n lewensgetroue uitbeelding is. So weet die gemeenskap wie die toneelpop voorstel. Die liggaam word nie so streng nagevolg nie (Du Preez 2007: 39). Die ikoon verwys hier nie na die teken-elemente wat nie nabootsend is nie, maar die ikoniese aspek is die feit dat dit wel die man as uitgedroogde lyk is. Die Niombo-toneelpop is dus terselfdertyd 'n teken en 'n ikoon. Die ikoniese aspek is dat die toneelpop 'n spesifieke man voorstel, maar ook die man is.

Die tempo waarteen 'n toneelpop op en af beweeg is indeksiaal van hoe vinnig die toneelpop beweeg. Toneelpoppe is self ook indeksiaal. Die gehoor maak 'n konnotasie tussen die toneelpop wat hulle sien en dit wat voorgestel word, soos byvoorbeeld 'n konneksie tussen 'n toneelpop wat 'n mens voorstel en 'n mens.

Poppeteater-tekens word so doelbewus soos enige ander teatrale tekens gebruik. Toneelpoppe bly ook tekens net soos wat akteurs tekens is, ongeag wat die indruk is wat die manipuleerder en ontwerper deur die toneelpop wil skep, soos Jurkowski (1988: 60) aandui:

The sign fulfils its function in being represented or interpreted. The puppets, whether producing a comical or a mysterious impression, continue to be theatre signs no matter which interpretation is intended.

De Saussure (1974: 67) voel ook dat die teken geïnterpreteer moet word voordat dit 'n teken is. Volgens Curci (2007: internetbron) is 'n toneelpop 'n teken omdat dit lewe voorgee en as sulks geïsoleer word van werklike gebeurtenisse. As gevolg hiervan word die elemente van poppeteater geassosieer met die voorstelling van lewe en word die toneelpop 'n verbeelde vorm van lewe vir die gehoor. Hierdie konsep word verder in die volgende afdeling bespreek.

Behalwe vir die verbeelde lewe van die toneelpop, word tekens ook gebruik vir betekenis. Die gehoor verstaan as 'n kollektiewe eenheid in die geval van gewone teater dat dit 'n teaterproduksie is waarna hulle kyk. Die gehoor verstaan beide intuïtief én deur aangeleerde prosesse die tekens aan die teaterproduksie verbonde. Net so verstaan die poppeteatergehoor op dieselfde wyse die elemente as geheel, asook die onderskeie elemente wat in poppeteater gebruik word. Dit is ook hoekom die tekens as betekenisdraende kommunikasiemiddels belangrik is. In die geval van beweging, byvoorbeeld, maak die manipuleerder daarop staat dat beweging as element in die groter geheel sowel as die geheel verstaan sal word.

Beide partye, die manipuleerder en die gehoor, is egter verantwoordelik vir moontlike misverstande ten opsigte van poppeteater se betekenisdraende elemente. Tekens word onder andere deur die verhouding tussen die toneelpop en manipuleerder saamgestel (Jurkowski 1988: 71) en hierdie verhouding en die

potensiële rol van die manipuleerder sal dus veral ten opsigte van beweging as betekenisdraende teken ondersoek moet word.

Uit omskrywings van die toneelpop blyk dit dat 'n toneelpop nie net in terme van een tipe betekenselement gedefinieer kan word nie. Hierdie samewerking en wisselwerking tussen die onderskeie betekenisdraende elemente vorm juis een van die fokuspunte van hierdie tesis. Met “samewerking” word bedoel dat betekenisdraende elemente mekaar ondersteun om die boodskap aan die gehoor oor te dra. Die “wisselwerking” van die elemente verwys na hoe die elemente mekaar afwissel sodat die verskillende elemente hul afsonderlike betekenis ook kan oordra. Tillis (1992: 26) stel hierdie samewerking en wisselwerking as volg:

The problem of the relations between the sign-systems can be easily solved by emphasizing neither of the two sign-systems [those of sound and movement] over the other, but rather by allowing their signs to exist separately or together in conjunction with the designed object itself [the third sign].

Met “two sign-systems” bedoel Tillis nie dat daar slegs twee betekenisstelsels is nie, maar slegs dat een nie bo 'n ander gestel moet word nie en dat die elemente as 'n geheel moet dien om die boodskap aan die gehoor oor te dra. Die vraag ontstaan egter of klank en beweging altyd onontbeerlik is om betekenis aan die voorwerp en ontwerp te gee. Hierdie aspek sal in die volgende hoofstukke ondersoek word om ten slotte 'n antwoord te vind.

2.4 Die konsep van dubbele visie

Die gehoor verstaan beide intuïtief én deur leerprosesse dat wat hulle sien, poppeteater is. Dus het hulle die kennis en insig om die toneelpop as 'n leweloze voorwerp wat in *performance* 'n verbeelde lewe aanneem, te aanvaar. Hierdie is die kern van dubbele visie, naamlik vir die gehoor om in staat te wees

om die toneelpop gelyktydig as 'n voorwerp te kan ervaar met én sonder lewe. Daarom beskryf Tillis (1992:67) die toneelpop as volg:

[t]he puppet is a theatrical figure, perceived by an audience to be an object, that is given design, movement and frequently [sound], so that it fulfils the audience's desire to imagine it as having life.

In aansluiting hierby beskou Curci (2007: internetbron) toneelpoppe met reg as ambivalente tekens:

Consequently I understand puppets become **ambivalent signs**. They are objects which moved in a dramatic context *pretend life*, and at the very same time, are perceived as something spurious, inorganic, artificial. They are ambivalent as far as they can be subjected to two diametrically opposed interpretations: they are inanimate and yet they seem alive.

Die toneelpop word ontwerp om 'n karakter te wees. In poppeteater lê die illusie by die manipuleerder wat die tekens van lewe in die toneelpop skep. Hierdie eienskap lê ook by die gehoor wat die toneelpop as lewend aanvaar. Die konsep van dubbele visie beteken dus dat die toneelpop 'n lewelose voorwerp is wat terselfde tyd in die verbeelding van die gehoor oor lewe beskik.

Dit is juis hierdie dubbele visie van die gehoor wat die toneelpop toelaat om netelige kwessies in 'n gemeenskap aan te raak en dus ook meebring dat toneelpoppe dikwels in opvoedkundige teater gebruik word omdat daar 'n groot mate van vryheid van spraak uit die ambivalente aard van die toneelpop vloei. Nóg die toneelpop nóg die manipuleerder neem byvoorbeeld volle verantwoordelikheid vir wat gesê word; dus kan die toneelpop met sy groter mate van vryheid van spraak dinge sê wat 'n gewone akteur nie sonder meer kan aanraak nie. Die toneelpop kan byvoorbeeld praat sonder die beperkinge van

politiek, sosiale norme en klasseverskille, want nóg die toneelpop, nóg die manipuleerder kan volkome aanspreeklik gehou word. Dus kan 'n toneelpop amper enige iets sê en enige iemand kritiseer. Dit is as gevolg van hierdie kenmerk dat Punch byvoorbeeld almal met wie hy in aanraking kom, kan vermoor, en so kommentaar lewer op reg en geregtigheid en politiek, en die toneelpop oor die algemeen gemeenskapskwessies kan aanraak wat deur mense as taboe gesien word.

In Afrika word toneelpoppe baie keer in Teater vir Ontwikkeling gebruik om sensitiewe onderwerpe (seksueel oordraagbare siektes, geboortebeperring, MIV/VIGS, ensovoorts) in gemeenskappe aan te spreek. Die gehoor voel nie bedreig deur werklike mense wat hulle moontlik veroordeel nie of voel nie ongemaklik oor die onderwerp nie, juis omdat die toneelpoppe slegs 'n verbeelde lewe het. Die gehoor weet dat dit 'n mens is wat praat, maar dit geskied deur middel van 'n nie-lewende voorwerp met slegs 'n verbeelde vorm van lewe. Die toneelpop vorm sodoene as 't ware 'n skild of beskerming tussen die gehoor en die poppespel.

Sonder die elemente van klank, ontwerp en beweging kan poppeteater nie betekenisdraend wees nie. Die vraag ontstaan dan watter rol elk van die betekenisdraende elemente in die proses van dubbele visie speel en of een bepaalde betekenisdraende elemente moontlik 'n groter rol speel. Ook ontstaan die vraag watter rol hierdie betekenisdraende elemente ten opsigte van veral die verbeelde lewe van die toneelpop speel. Die rol van hierdie elemente sal dus ook ten opsigte van die illusie van lewe ondersoek moet word.

2.5 Samevatting

Deur middel van sekere betekenisdraende elemente in poppeteater word die boodskap geënkodeer en gedekodeer deur die gehoor. Enkodering is die vorming van die boodskap deur die sender en dekodeering is die ontleding en begrip van die boodskap deur die ontvanger. Enige iets wat betekenis kan hê,

kan gesien word as 'n teken.

Tekens sluit ouditiewe en visuele tekens in en kan in ikone, indekse en simbole, elk met 'n eie betekenis/-se, verdeel word. Betekenis word oorgedra deur betekenisdraers en ontvang deur betekenisontvangers. Daar is 'n verband tussen die twee wat beteken dat die een nie sonder die ander een kan bestaan nie. In teater word die tekens vir die gehoor uitgebeeld of gesuggereer, anders as in die geskrewe letterkunde waar die tekens en visualisering aan die leser se verbeelding oorgelaat word.

Poppeteater maak staat op die gehoor se verbeelding en gewilligheid om die toneelpop 'n verbeelde vorm van lewe te gee. Die siening van die toneelpop as beide leweloos voorwerp en 'n verbeelde vorm van lewe, staan bekend as dubbele visie. Die kern van dubbele visie is om die toneelpop gelyktydig te kan ervaar as 'n voorwerp met én sonder lewe.

In hoofstukke 3, 4 en 5 word die onderskeie betekenisdraende elemente van poppeteater ondersoek om die aard, invloed en samehang daarvan te bepaal.

Hoofstuk 3 Beweging as betekenisdraende element

3.1 Inleiding

Beweging is, soos ontwerp en klank, 'n baie belangrike aspek van poppeteater. Beweging is ook 'n belangrike aspek van die gewone teater, maar die kragbron ten opsigte van beweging in poppeteater dui juis op een van die wesentlike verskille tussen die twee kunsvorme. Tillis (1992:25) stel hierdie verskil as volg:

The puppet theatre is a theatre art, the main and the basic feature differentiating it from the live theatre being the fact that the speaking and performing object makes temporal use of the physical sources of the vocal and motor powers [of the operator], which are present outside the object. The relations between the object and the power sources change all the time.

Waar die persoon wat beweeg in teater dieselfde persoon is wat die gehoor sien beweeg, verskil dit egter in poppeteater. In poppeteater is dit die manipuleerder wat beweeg, maar die gehoor sien die toneelpop beweeg.

3.2 Die algemene rol van beweging

Die manipuleerder is die kragbron wat die toneelpop as lewelose voorwerp in staat stel om deur middel van beweging 'n dramatiese voorwerp te word wat handeling kan uitvoer. Hierdie vermoë om handeling uit te voer, lei daartoe dat die toneelpop gesien word as 'n lewelose voorwerp wat terselfde tyd oor lewe beskik. Beweging speel dus 'n baie belangrike rol ten opsigte van die dubbele aard van toneelpoppe omdat dit 'n illusie van lewe skep. Tillis (1992: 42) stel dit as volg:

Puppets that create the illusion of life by using movements exclusive to their construction can more easily encourage an audience to accept the living existence of an otherwise inanimate object.

Dit is as gevolg van hierdie illusie wat geskep word dat beweging oor die algemeen as 'n belangrike element in poppeteater gesien word. Tillis (1992: 133-134) wys daarop dat beweging baie nou skakel met karakterisering en dat hierdie skakeling die betekenis van ontwerp en spraak beïnvloed:

[T]he general movement of the puppet must be intelligible as character movement, or else the design and speech, whatever their representational quality, will be nothing more than plastic art and oratory.

Bogenoemde aanhaling, asook Tillis (1992:25) se verwysing na die manipuleerder as die bewegingskragbron, impliseer dat daar 'n wesentlike verskil tussen die toneelpop en 'n outomaat is. Die outomaat is nie van 'n menslike manipuleerder afhanklik vir beweging nie, aangesien die outomaat se beweging afkomstig is van meganismes wat van meganies-aangedrewe krag gebruik maak. Gemanipuleerde beweging onderskei die toneelpop dus van die outomaat.

Edward Gordon Craig (1921: 18) het 'n interessante siening in verband met die manipuleerder as kragbron. Hy sê dat die manipuleerder nie die toneelpop beweeg nie, maar dat die manipuleerder dit laat beweeg, en dat dit die kuns van manipulasie is. Die toneelpop besit dus die vermoë om te beweeg en sy beweging vloei uit hierdie inherente vermoë en word nie deur die manipuleerder gedikteer nie.

Die manipuleerder beweeg ook nie die toneelpop noodwendig direk nie, maar deur middel van toutjies en die toneelpop kry dan 'n verbeelde vorm van lewe. Hierdie siening is ook geldig ten opsigte van toneelpoppe wat met behulp van stawe gemanipuleer word, maar verflou in die geval van vinger- en handpoppe wat nie oor meganismes soos beheertoue en -stawe beskik nie.

Tillis (1992: 42) se verwysing na “movements exclusive to their construction” (soos voorheen aangehaal) moet myns insiens ook hier in ag geneem word. Die konstruksie laat sekere bewegings toe en as in ag geneem word dat die kwaliteit van die beweging ten opsigte van die verskillende tipes toneelpoppe verskil en selfs binne ‘n bepaalde tipe weens die unieke kwaliteite van handgemaakte toneelpoppe kan verskil, is dit belangrik dat die elke toneelpop sy eie beweging dikteer en dat die manipuleerder die toneelpop dus slegs moet “laat beweeg”, soos Craig (1921: 18) dit stel. Hiermee word die dominante rol van die manipuleerder dus verklein.

As in ag geneem word dat die toneelpop ‘n leweloze objek met ‘n verbeelde lewe is, kan dan aangevoer word dat nabootsende toneelpopbeweging as die basis van die verbeelde lewe gesien kan word. Beweging word oor die algemeen en om logiese redes as ‘n aanduiding van lewe aanvaar. In die proses van nabootsing kan die realiteitsgraad egter as gevolg van oordrywing of reduksie verskil. Oordrywing beteken nie net dat die beweging vir die gehoor duidelik waarneembaar moet wees nie. Dit sluit ook doelbewuste distorsie in en die effek wat dit op karakterisering het as deel van die nie-realistiese aard van poppeteater.

Beweging is ook belangrik om die toneelpop as spreker te identifiseer, aangesien baie toneelpoppe nie beweeglike monde het nie. Die standaardmanier om die spreker deur beweging te identifiseer, is deur die toneelpop wat praat groter bewegings te laat maak in vergelyking met die ander toneelpoppe wat op ‘n bepaalde oomblik gesien word. ‘n Duidelike voorbeeld hiervan kan voordurend in *The Abduction from the Seraglio* (1995: video) gesien word. In hierdie poppe-opera is die toneelpop wat sing se hand- kop- en liggaamsbewegings baie groter en sterker as die ander toneelpoppe in ‘n bepaalde toneel. So word die aandag op die sanger gevestig. Klank en beweging ondersteun mekaar dus.

In poppeteater is daar dikwels ‘n noue verband tussen die realiteit as vertrekpunt

en suggestie ten opsigte van beweging. Suggestie kan in hierdie geval gesien word as verbandhoudend met simboliese uitbeelding aangesien suggestie as gereduseerde realiteit tog verteenwoordigend en kenmerklik van die werklikheid is. Die manipuleerder moet dus die kuns van nabootsende beweging met simboliese betekenis bemeester om sy toneelpop as simbool herkenbaar te maak.

As voorbeeld kan gekyk word na *The Chimp Project* (2000: produksie) en *Tall Horse* (2004: produksie), beide deur Handspring Puppet Company. In figuur 3 kan Lisa uit *The Chimp Project* (2007: produksie) gesien word. Lisa, die hoofkarakter, bekyk haarself in 'n spieël. Sy is afgerig om soos 'n mens te wees, maar moet dan weer in die wildernis aanpas. Die manipuleerder moet weet hoe 'n sjimpansee beweeg om deur manipulasie 'n sjimpansee se bewegings te suggereer en om Lisa te laat beweeg, beide voordat én nadat sy wildernis toe is. Lisa en die ander mak sjimpansees word gebaretaal aangeleer deur wetenskaplikes. Wanneer die mak sjimpansees in die wildernis probeer aanpas, probeer hulle die wilde sjimpansees ook gebaretaal aanleer. Beweging is 'n betekenisdraer, en die nabootsende beweging van die sjimpansees is betekenisontvanger. Beweging, en veral nabootsende beweging, is dus van kardinale belang in hierdie poppespel.

Die kameelperd in figuur 4 is een van die kameelperd-toneelpoppe uit *Tall Horse* (2004: produksie). Die toneelpop is sewe meter hoog en word van binne die konstruksie gemanipuleer deur manipuleerders wat op stelte staan. Met behulp van die beweging op stelte moet die kameelperd se kenmerkende loopaksie gesuggereer word. Hierdie beweging was myns insiens egter nie volkome suksesvol nie aangesien die loopaksie te gestileerd was as nabootsing van die grasieuse beweging van kameelperde. In die produksie *War Horse* (2007: produksie) waarin perde uitgebeeld is, is die beweging baie meer natuurlik en nie so gestileerd soos in *Tall Horse* nie. Waar die ontwerp en beweging van die kameelperde in *Tall Horse* se bene manipuleerders was wat op stelte geloop het,

het die perde in *War Horse* skarniere aan hul gewigte. Hierdie verskil in konstruksie het meer van die kenmerkende grasieuse beweging moontlik gemaak. Die verband tussen beweging en ontwerp sal in hoofstuk 7 in meer besonderhede bespreek word.

Daar bestaan 'n noue verband tussen emosies en beweging in die poppeteater. Anders as die gewone akteur is die gesigsuitdrukking van die toneelpop meestal staties, aangesien slegs toneelpoppe wat van sagte materiale gemaak is (soos byvoorbeeld skuimrubber) en direk met die manipuleerder se hand in die toneelpop se kop gemanipuleer word, van gesigsuitdrukking verwissel. Die uitsondering is Bunraku-poppe waarvan die gesigte uit hout gekonstrueer is, maar steeds beweeglik is. Bunraku-poppe word met beweeglike gesigsdele gemaak wat deur hefboompies en toutjies gemanipuleer word. In die geval van toneelpoppe met statiese gesigkonstruksies is uiterlike en subtiele beweging van belang en word hoë eise aan die manipuleerder gestel. Bramall en Somerville (1963: 59) maak die volgende ietwat aanvegbare opmerking in hierdie verband:

The best manipulator of all is one who is an actor with the capability of expressing himself better through puppets than on the live stage and who is skilled enough in the mechanics of manipulation to get his feelings over to the audience (Bramall en Somerville 1963:59).

Alhoewel die eerste gedeelte van bogenoemde siening debateerbaar is, word die verband tussen emosies en beweging duidelik gestel. As voorbeeld kan daar in die bylae na figuur 5 uit *War Horse* (2007: Produksie) deur Handspring Puppet Company gekyk word. Hier word die karakter se emosie van pyn en ongelukkigheid die bekenisontvanger deur die manipulasie van die toneelpop wat as die betekenisdraer dien sodat die gehoor die emosie verstaan. Hierdie manipulasie is indeksiaal van die toneelpop se voorgestelde gemoedstoestand. *War Horse* (2007: Produksie) se toneelpoppe is so genuanseerd gemanipuleer en betekenisvol ontwerp dat dit volgens een kritikus selfs lyk asof hulle asemhaal

en bewe wanneer hulle gestreel word (Puppet Wranglers 2008: internetbron). Die herkenbare vorme van kommunikasie by werklike perde word in *War Horse* (2007: Produksie) gebruik, naamlik gewigsverskuiwings, runnike en snorke. Hulle beweeg ook hul ore en swaai hulle sterte (Puppet Wranglers 2007: internetbron). Hierdie gebruik van klank en manipulasie is ikonies tot die toneelpoppe. In hierdie kommunikasie gebruik hulle egter nie net die element van beweging nie, maar ook dié van ontwerp en klank.

Die genuanseerde beweging wat hierbo met verwysing na *War Horse* genoem is, laat die vraag ontstaan watter aspekte hierin 'n rol speel. Om 'n toneelpop genuanseerd te laat beweeg, moet die manipuleerder vertrou wees met die konstruksie van die toneelpop en die bewegingsmoontlikhede wat in die konstruksie opgesluit is, ontgin. Daarby inspireer die voorkoms en karakter van die toneelpop die keuse van bewegings wat reeds in die konstruksie opgesluit is. Genuanseerde beweging is dus afhanklik van ontwerp wat sensitiewe karakterisering en duidelike uitdrukking van emosie deur middel van beweging toelaat.

Alhoewel beweging onlosmaaklik deel van poppeteater vorm, beteken dit nie dat konstante beweging nodig is vir betekenisoordrag nie. Stilte (geen beweging) kan ook betekenis dra. As voorbeeld hiervoor kan oorlogsporde, soos die perd in *War Horse*, juis met beweging-stiltes die militêre dissipline van die regimente oordra. Hierdie beweging-stiltes is net so belangrik vir die betekenis van die *performance* as wanneer die perd aanval of beweeg. Hierdie voorbeeld onderstreep Tillis (1992:24) se siening dat 'n toneelpop in 'n opvoering vir 'n lang tyd kan stilstaan en steeds iets meer as 'n ontwerpersfiguur kan wees.

3.3 Beheermeganismes van toneelpoppe

Die beheermeganismes van toneelpoppe is daardie onderdele, byvoorbeeld toutjies en stawe, wat die beweging van toneelpoppe fasiliteer. Beheermeganismes kan verdeel word in artikulasiepunte en kontrolepunte.

3.3.1 Veranderlikes van beheermeganismes

Die veranderlikes van beheermeganismes veroorsaak die tekens van beweging. Dit verskil van die veranderlikes in ontwerp kan hul eie tekens dra, soos byvoorbeeld 'n ritssluiters in die plek van 'n gewone mond wat dan beperkte spraak simboliseer. Hierdie aspek word in Hoofstuk 5 bespreek.

Veranderlikes word in kontrolepunte en artikulasiepunte verdeel (Tillis 1992:134). Kontrolepunte is die punte op die toneelpop waar die manipuleerder beheer oor die toneelpop uitoefen, terwyl artikulasiepunte die plekke is waar die toneelpop beweeglike punte het, soos menslike gewigte. Die artikulasiepunte is belangrik vir die gedefinieerde beweging van die toneelpop. Dit is deur hierdie punte wat die beweging van die toneelpop teweeggebring word en dit is dus indirek verantwoordelik vir die manier waarop die tekens van beweging oorgedra kan word. Vervolgens sal marionette, staafpoppe, handpoppe en skadupoppe afsonderlik aan die hand van hul beheermeganismes, kontrolepunte en artikulasiepunte bespreek word.

3.4 Marionette

3.4.1 Beheermeganismes

Marionette word van bo af beheer deur draad, tou of vislyn wat aan die een punt van 'n beheerkruis vasgemaak word, en die ander punt aan die marionet soos in figuur 6 in die bylae gesien kan word. Gewoonlik beheer die manipuleerder die toneelpop deur die kruis te beweeg, wat dan die toneelpop beweeg. Soms word die toneelpop ook gemanipuleer deur die aparte toutjies wat verbind is aan bepaalde dele van die marionette te beweeg. Die beheer van die marionette werk in enige rigting met teenoorgestelde kragte – die krag van die rigting waarin die manipuleerder werk en dié van die teenoorgestelde swaartekrag.

Die kruis kan horisontaal of vertikaal wees. Sien figure 6 en 7 in die bylae vir die verskillende kruise. Die verskillende kruise het nie 'n impak op die manier waarop die figuur beweeg nie, hoewel diere gewoonlik deur horisontale kruise

gemanipuleer word. Hoe die kruise lyk, het egter 'n impak op hoe die marionet gemanipuleer word. Die vertikale kruis word gemanipuleer deur die kontrole in een hand te hou aan die middel- en ringvinger en die pinkie. Die ander twee vingers manipuleer die hande se toutjies. Die ander hand word gebruik om die beentoutjies te manipuleer. Die horisontale kontrole word basies op dieselfde manier gemanipuleer. Al verskil is die posisie waarin die manipuleerder se hand gehou word (Currell 1999: 93-94).

Die lengte van die toutjie het geen invloed op die op- en afbeweging van die toneelpop nie, maar is wel belangrik ten opsigte van sywaartse bewegings. Hoe korter die beheertou, hoe meer natuurlik en nabootsend kan die bewegings wees; hoe langer die beheertou, hoe meer grasieus en stadiger is die bewegings. Beweging van die ledemate word oorgedra deur 'n swaibeweging van die toneelpop. Die beweging begin wanneer die beheerkruis in 'n spesifieke rigting getrek word en eindig wanneer die beweging uitgeput is en die manipuleerder die tou terugtrek, of die beweging gestop word deur die manipuleerder, of die ledemaat wat teen iets skuur of stamp (Tillis 1992:135).

Die beweging kan verskeie invloede uitoefen op die begrip van die element, afhangende van hoe die ledemaat tot stilstand kom. As die toneelpop byvoorbeeld per ongeluk teen iets stamp en dan tot stilstand kom, kan dit moontlik die bedoelde boodskap uitkakel of verander, of 'n nuwe een skep. 'n Voorbeeld van 'n bedoelde boodskap met 'n oënskynlike onbedoelde beweging kan in *The Abduction from the Seraglio* (1995: video) gevind word wanneer die vroue-karakter omdraai en met hierdie beweging haar harem-meester deur die gesig slaan. Hierdie beweging lei dan tot 'n komiese oomblik met 'n klugtige kwaliteit.

Sonder die marionet se spesifieke beheermeganismes is dit nie 'n marionet nie, maar slegs 'n figuur of selfs net 'n speelpop. Die aanwesigheid van beheermeganismes bevestig die aard van die objek (toneelpop) en onderskei dit

van ander toneelpoppe as 'n marionet. Die afleiding kan ook gemaak word dat beheermeganismes die aandag daarop vestig dat beweging 'n onmisbare kenmerk van toneelpoppe is en dat die aard van 'n spesifieke tipe beheermeganisme as 'n bepalende klassifikasiefaktor gebruik kan word.

3.4.2 Kontrolepunte

Die kontrolepunte van die marionet is die plekke waar die toutjies aan die toneelpop vasgeheg word. Daar is dikwels nege kontrolepunte aan 'n marionet wat 'n mens voorstel: een aan beide kante van die kop en skouers, een aan elke hand en knie, en een aan die lae rug. Daar kan egter minder of meer toutjies wees, afhangende van die konstruksie van die marionet, hoe die marionet moet beweeg en die funksie van die marionet in 'n bepaalde poppespel. Die kontrolepunte van die marionet word bepaal deur die ontwerp en aard van die karakter. Sien figuur 7 in die bylae vir 'n voorstelling van kontrolepunte. Hierdie is 'n voorbeeld van 'n horisontale beheerkruis. Die beheerstaaf wat die marionet se bene beheer, is los van die kruis en vergemaklik beweging.

3.4.3 Artikulasiepunte

Die artikulasiepunte van 'n mens-marionet kan dieselfde wees as die hoofartikulasiepunte in die menslike liggaam – die gewrigte, elmboë, skouers, nek, rug, heupe, knieë en enkels (Tillis 1992: 130) en stem dus grootliks ooreen met die artikulasiepunte van die menslike liggaam. Vir die marionet om 'n groot aantal menslike bewegings voor te stel, moet hy dus min of meer dieselfde artikulasiepunte hê. Net so kan 'n dier-marionet oor min of meer dieselfde artikulasiepunte beskik as die dier wat hy voorstel. Die marionet, soos enige ander toneelpop, is egter nie volkome gelyk aan 'n werklike mens of dier nie. Dit is veel eerder 'n vereenvoudigde, maar herkenbare voorstelling; 'n objek wat die werklikheid nie net voorstel nie, maar ook daarop kommentaar lewer. Die marionette, soos enige ander toneelpop, kan ook 'n fantasie-uitdrukking wees. Die fantasie-marionet, soos ook enige ander fantasie-toneelpop, moet egter so ontwerp word dat dit die beoogde funksie kan verrig en hierin speel onder andere

kontrole- en artikulasiepunte 'n rol, deurdat dit bewegingsmoontlikhede skep wat kan bydra tot die uitdrukking en betekenis van 'n bepaalde karakter.

3.5 Handpoppe

3.5.1 Beheermeganismes

Die beweging van 'n handpop is 'n direkte reaksie op manipulasie aangesien die manipuleerder se hand direk met die toneelpop kontak maak. Hierdie direkte reaksie laat vinnige en ratse bewegings toe omdat die beweging nie met behulp van 'n tou of 'n staaf tot beweging gebring word nie. Die handpop kan byvoorbeeld maklik iets optel en in sy hande vashou deurdat die manipuleerder sy eie vingers bymekaar bring (Tillis 1992: 137) en direkte beheer is dus bepalend tot die handpop se vermoë om voorwerpe te kan hanteer. Dit is interessant om daarop te let dat die bewegings wat die manipuleerder as die kragbron uitvoer nie ooreenstem met die beweging wat in die handpop te weeg gebring word nie. Die handpop se loop- /hardloop-aksie word gemanipuleer deur die manipuleerder se arm op en af te beweeg en polsbewegings laat die toneelpop toe om in sy middellyf te beweeg. Hy kan kant toe draai, buig of enige bewegings uitvoer wat die menslike pols se beweeglikheid toelaat.

Hoewel daar verskillende maniere is om 'n handpop te manipuleer, het handpoppe almal egter een ding in gemeen: hulle het beweging nodig om die illusie van lewe te skep. Hoe die handpop beweeg word, is (soos by enige ander tipe toneelpop) bepalend tot sy klassifikasie. Die handpop is per definisie 'n voorwerp wat direk deur die manipuleerder se hand gemanipuleer word en nie deur middel van 'n staaf of toutjie nie. Die manier waarop die handpop beheer word, hetsy as 'n mondpop, soos die toneelpoppe uit *Takalani Sesame* (figuur 8 in die bylae), met die manipuleerder se hand in die binnekant van die toneelpop se beweeglike mond, of 'n gewone handpop (figuur 9 in die bylae) met die manipuleerder se hand in die toneelpop se lyf, definieer hierdie tipe toneelpop verder.

3.5.2 Kontrolepunte

Die kontrolepunte van die handpop is geleë waar die manipuleerder se hand en vingers druk op die toneelpop uitoefen. Dit is gewoonlik die toneelpop se hande en sy kop. Die plasing van die manipuleerder se vingers hang van twee faktore af, naamlik die konstruksie van die handpop en die gerief wat 'n bepaalde plasing vir die manipuleerder inhou (Kruger 1990: 47).

3.5.3 Artikulasiepunte van die handpop

Hierdie punte is by die handpop dieselfde as die artikulasiepunte van die manipuleerder se hand, naamlik die pols en vingerlitte, maar hierdie punte word by die toneelpop uitgeken as die nek, skouers en arms (die vingerlitte) en die middellyf (die pols). Sien figuur 10 in die bylae as 'n voorbeeld hiervan. As gevolg van die bewegingsmoontlikhede van die manipuleerder se gewrig wat in dieselfde rigtings kan beweeg en dieselfde aksies kan uitvoer as die toneelpop se middellyf, het die toneelpop se middellyf baie uitdrukkingsmoontlikhede met betrekking tot potensiële tekens wat die toneelpop uitbeeld. In die geval van 'n mondpop is die artikulasiepunte die manipuleerder se duim wat die onderkaak beheer, sy oorblywende vier vingers wat die bo-kaak manipuleer en sy polsgewrig wat die nek beheer.

3.6 Skadupoppe

'n Skadupop is meestal 'n tweedimensionele figuur wat van agter 'n halfdeursigtige doek (skadudoek) gemanipuleer word. Daar is 'n ligbron agter die skadudoek wat die toneelpop wat tussen die skadudoek en ligbron staan, se skaduwee op die doek gooi. Die gehoor sien dus net die die skaduwee van die toneelpop. Hierdie tipe toneelpoppe word aan die hand van die Javaanse Wayang Kulit (figuur 11) en die Turkse skaduteater ontleed (figuur 12). Hierdie is voorbeelde van die twee gewildste maniere om skadupoppe te manipuleer, naamlik deur middel van stawe en/of van die sykant van die skerm òf direk van agter die skerm òf van onder die skerm.

3.6.1 Beheermeganismes

In beide bogenoemde tipes is die beheermeganismes stawe. In die Turkse skaduteater is dit gewoonlik een, soms twee sentrale beheerstawe wat van agter af beheer word, terwyl daar in die Javaanse teater gewoonlik drie is, naamlik een sentrale beheerstaaf en een aan elke hand.

3.6.2 Kontrolepunte

In die Turkse skaduteater word daar gewoonlik 'n gaatjie in die skadupop gemaak waarin die staaf teen 'n reghoek gesteek word sodat die staaf se skaduwee nie op die skadudoek weerkaats word nie. Die Turkse skadupop is oorspronklik aan die staaf vasgespyker, totdat 'n skarnier in 1924 tussen die skadupop en die beheerstaaf ingesit is. Dit het tot gevolg gehad dat die skadupop kan omdraai (Tillis 1992:140). Die skarnierstaaf is aan die skadupop se agterste skouer geheg. Daar is slegs een manipuleerder wat 'n bepaalde skadupop te alle tye beheer.

Javaanse skadupoppe word anders gemanipuleer, naamlik deur 'n vertikale staaf wat in die lengte aan die skadupop geheg word en waarmee die skadufiguur omhoog gehou word. Die skadupop kan maklik omgedraai word om na die anderkant van die skadudoek te kyk deurdat die manipuleerder die staaf net in sy hand omdraai. Die staaf kan in 'n ondersteuningsnis ingedruk word, wat die skadupop in die speelarea hou en die manipuleerder se hand vry hou om ander skadupoppe te manipuleer. Die Javaanse skadupop het gewoonlik addisionele stawe aan die hande sodat die hande ook gemanipuleer kan word, wat die bewegingsmoontlikhede van hierdie toneelpop vergroot.

3.6.3 Artikulasiepunte

In die Turkse skaduteater word beweging teweeggebring deur drie tot vier skarnieringspunte in die tweedimensionele figuur – een aan die middel, een aan elke knie en, indien 'n tweede staaf gebruik word, een aan elke elmboog. Daar is nie kontrolepunte onder die knie nie, wat die onderste dele van die bene 'n

vryhangende kwaliteit gee. Hierdie vryhangende bene bied aan die skadupop sekondêre beweging, wat 'n impak het op beweging as betekenisdraende element. Dit kan vele interpretasiemoontlikhede by die gehoor laat ontstaan omdat die bene wat vrylik beweeg verskillende tekens kan uitstuur.

Figuur 11 in die bylae is 'n voorbeeld van 'n Wayang Kulit skadupop met die kontrolepunte, artikulasiepunte en beheermeganismes. Deur hierdie punte en meganismes te beweeg, beweeg die toneelpop. In die Javaanse skadupop is daar hoogstens vier skarnieringspunte wat slegs aan die arms voorkom – een aan elke skouer en een aan elke elmboog. Die skadupop “loop” op dieselfde manier as die handpop – met behulp van vinnige en ligte op en af bewegings van die manipuleerder se voorarm (Tillis 1992:140).

3.7 Staafpoppe

Staafpoppe word deur 'n sentrale staaf wat as't ware die ruggraat van die toneelpop vorm, gemanipuleer. Verdere manipulasie word moontlik gemaak deur 'n staaf wat aan elke hand geheg is. Die staafpop het gewoonlik nie bene nie, en die manipuleerder se bene kan as die staafpop se bene gesien word indien die ontwerp van die staafpop dit insluit. Indien die staafpop wel bene het, is dit gewoonlik vryhangend en word dit nie gemanipuleer nie, behalwe as daar meer as een manipuleerder per staafpop gebruik word en die ontwerp van so 'n aard is om dit toe te laat. 'n Duidelike uitsondering is die manlike Bunrakupoppe met bene wat vanaf die voete gemanipuleer word.

3.7.1 Beheermeganismes

Soos reeds aangedui, word die staafpop met behulp van 'n sentrale beheerstaaf beheer wat as't ware 'n ruggraat vorm deurdat dit die toneelpop regop hou en in die kop ingaan. Verder kan daar ook 'n staaf aan elke hand wees waarmee die hande en arms beweeg word.

Staafpoppe wissel in grootte: sommige is reuse figure wat etlike meters hoog is, terwyl ander miniatuur-figure is. Die grootte van die staafpop bepaal onder

andere die aantal manipuleerders. In die geval van reuse staafpoppe word die sentrale beheerstaaf deur een manipuleerder beheer en die handstawe deur twee ander manipuleerders. By kleiner figure beheer een manipuleerder al die beheerstawe. Sien figuur 13 vir 'n voorbeeld van 'n kleiner staafpop. 'n Staafpop se gesigsuitdrukking kan ook verander deur hefboompies aan die sentrale beheerstok wat verskillende gesigsdele (mond, oë en wimpers) in beweging bring en betekenisdraende tekens aan die gehoor kan stuur indien die staafpop so toegerus is. 'n Voorbeeld hiervan is die Bunrakupop. Sien figuur 14 in die bylae. Hierdie Bunrakupop se oë, ooglede en mond is beweeglik. Dit beteken dat hierdie Bunrakupop fyner gesigsuitdrukkinge kan toon as 'n toneelpop sonder hierdie bewegende dele.

3.7.2 Kontrolepunte

Die kontrolepunte van die staafpop is die hande waaraan die handstawe vas is, die nek wat kan draai indien die meganismes daarvoor voorsiening maak en die hefboompies aan die sentrale beheerstaaf wat sekere gesigsdele in beweging bring.

3.7.3 Artikulasiepunte

Die staafpop se artikulasiepunte kan in die polse, elmboë, skouers en die nek geleë wees. Indien die staafpop hefboompies het, kan ook die oë, mond en selfs die wange, ore en neus en wenkbroue artikulasiepunte wees. Hoe meer hefboompies daar is, hoe fyner kan die gesigsuitdrukking verander, maar hoe moeiliker is dit ook om te manipuleer.

Vroulike Bunrakupoppe, vanuit die Japanese poppeteatertradisie, se voete word anders as die manspoppe s'n beheer. Dit wil voorkom asof hierdie verskil verband hou met 'n bepaalde sosiale tradisie. Waar die manlike toneelpoppe se voete van die toneelpop se kuit of enkels af beheer word, word daar vir die vroulike toneelpoppe driehoekies aan die soom van hul klere ingewerk, waarin die manipuleerder sy hande steek om die voete te manipuleer. Die vroulike

Bunraku-poppe het nie bene nie en die artikulasiepunt word deur die manipuleerder se vuiste gesuggereer omdat die toneelpop nie hierdie artikulasiepunt het nie. Vroulike Bunrakupoppe word juis anders gemanipuleer omdat vrouens tradisioneel nie hul voete mag wys nie (Sanbaso 2008: internetbron).

3.8 Vingerpoppe

Vingerpoppe word op die manipuleerder se vinger gesit en daar is twee moontlike vorme van manipulasie. In die een vorm word die manipuleerder se vingers gebruik as die vingerpop se lyf, soos gesien in figuur 15 in die bylae. By die ander vorm word die manipuleerder se vingers die vingerpop se bene, soos gesien kan word in figuur 16. Beide hierdie tipes sal in die volgende afdelings in ag geneem word.

3.8.1 Beheermeganismes

Die beheermeganisme van die vingerpop is die manipuleerder se vinger(s). Hoe meer vingerpoppies die manipuleerder aan sy hand het, hoe groter is die visuele effek wat die toneelpoppe moontlik skep – 'n hele handvol vingerpopmuisie wat skrik, dra 'n sterker teken as net een muisie wat skrik.

Die element van beweging word beïnvloed deur die manipulerings van die vingerpop. Die kontrolepunte van die vingerpop wat vervolgens bespreek word, is veranderlik en beïnvloed die beheer oor die toneelpop en die boodskap wat aan die gehoor oorgedra word.

3.8.2 Kontrolepunte

Die kontrolepunte is die vingerpop se middel en kop, of sy bene (afhangende van die tipe toneelpop). Figuur 15 toon figure waarvan die lyf gemanipuleer word deur die manipuleerder se vinger wat in die lyf/sok van die vingerpop gesteek word. Figuur 16 toon 'n vingerpop waarvan die bene gemanipuleer word deurdat die manipuleerder sy/haar voor- en middelvingers deur die gaatjies steek.

3.8.3 Artikulasiepunte

Die vingerpop se artikulasiepunte is die manipuleerder se kneukels, hande en polse. Vir die vingerpop met beweeglike bene wat deur die manipuleerder se vingers voorgestel word, word die manipuleerder se wys- en middelvingers deur die gate in die vingerpop se kostuum gestee om die toneelpop se bene voor te stel. Die manipuleerder se kneukels word die toneelpop se knieë. In die geval van die konvensionele vingerpop word die vingerpop op die manipuleerder se vinger geplaas, soos op die vorige bladsy verduidelik. Die manipuleerder se kneukels word dan die toneelpop se middel en nek.

Hierdie tipe toneelpoppe kan veral gebruik word om 'n verskil in groottes aan te dui en word dus soms saam met handpoppe gebruik, soos in die geval van *Die Muis leer 'n les*, waar die mamma-muis 'n handpop is en haar kinders vingerpoppe is (Matie Poppekas, jaar onbekend: beeldmateriaal).

3.9 Beligting en dekor

Vervolgens word daar gekyk na hoe beligting en dekor die beweging van die toneelpop kan beïnvloed. Beligting en dekor is ekstern tot die toneelpop, wat beteken dat dit van buite af 'n invloed het op die toneelpop, maar nie spesifiek ontwerp is om die toneelpop te beïnvloed nie. Dit word egter onder beweging bespreek, omdat beligting en dekor gebruik kan word om implisiete beweging in die toneelpop te genereer, selfs al beweeg die toneelpop nie (Tillis 1992:141). Voorbeelde wat hierdie stelling staaf word later in die hoofstuk gegee.

Beligting en dekor is egter ook visuele tekens wat dikwels los staan van beweging, maar wel betekenis dra. Dit is dan in hierdie geval 'n belangrike element van die totale ontwerp. Beligting en dekor kan gesien word as deel van die interafhanklikheid van beweging en ontwerp. Wanneer 'n toneelpop byvoorbeeld deur lig en skaduwee beweeg, neem dit beweeglikheid aan, en omgekeerd wanneer die lig beweeg en die toneelpop stilstaan.

In die geval van skadupoppe byvoorbeeld, beweeg die skaduwee wanneer die lig beweeg, wat dit laat lyk asof die skadupop gemanipuleer word. Vir 'n voorbeeld van eksterne beweging verwys Tillis (1992:142) na 'n produksie van die *Latter-Day Saints*, opgevoer by die Visitor's Centre, Temple Square, Salt Lake City:

...non-moving figures set against a diorama to relate the stories of their religion, with a tape-system supplying narration and character voices. The various figures are highlighted when 'speaking'; through the use of subtle lighting effects, the expressions on their faces seem to change, and their hands even seem to gesture. Also, the dioramas themselves are in some cases mobile and the shifting of their scenes in the background implicitly suggests movement of the figures through space (Tillis 1992:142).

In hierdie voorbeeld is beligting en dekor gebruik as eksterne beweging vir die toneelpoppe.

'n Ander voorbeeld van eksterne beweging is wanneer 'n toneelpop op een plek die pas markeer in plaas daarvan om regtig te loop, en dekor nader of verder van die toneelpop af beweeg (soos soms in skaduteater die geval is), en dit laat lyk asof die toneelpop verby die dekor loop. Hierdie tegniek is nie net beperk tot poppeteater nie.

Meestal beweeg die skadupop egter en die beligting en dekor bly op dieselfde plek. Daarom verdof skadufigure as hulle verder van die skerm wegbeweeg. Dit is egter juis deel van die nie-realistiese aard van die skaduspel dat figure verdof en vergroot as hulle weg van die skerm beweeg en kleiner en helderder is as hulle teenaan die skadudoek geplaas is. Dit beïnvloed die betekenis van die beweging. Die toneelpop kan ook juis so gemanipuleer word dat dit uit fokus gaan, of in fokus kom, om die illusie van afstand te skep.

As die gehoor die tekens wat aan hulle oorgedra word as toneelpopbeweging aanvaar, word dit as toneelpopbeweging geklassifiseer, ongeag of dit die toneelpop of die dekor/beligting is wat beweeg. Volgens Wright (1951:85) gee beligting ook egtheid en diepte aan voorwerpe op die verhoog. Dit beteken dat beligting bydra tot die egtheid van die tekens wat die poppespel oordra en vir die skepping van ander betekenisdraende elemente soos atmosfeer, in die poppespel.

3.10 Verteenwoordigende tekens van beweging

Daar is volgens Tillis (1992:118) drie tipes bewegings wat as verteenwoordigende tekens gesien word: eerstens bewegings met die toneelpop, tweedens bewegings ten spyte van die toneelpop en derdens bewegings teen die toneelpop. Hierdie drie tipes tekens sal vervolgens bespreek en verduidelik word.

3.10.1 Bewegingstekens met die toneelpop

Dit is tekens wat spesifiek ontwerp is vir die beweging van die toneelpop. Dit sluit tekens in soos byvoorbeeld 'n skadupop wat groter of kleiner word hoe nader of verder dit van die ligbron af beweeg. Hierdie tekens maak 'n nabootsende voorstelling moontlik, soos 'n marionet wat loop deurdat die regte toutjies getrek word. Gestilleerde bewegings, simboliese gebare en bewegings en eenvoud in beweging word ook as tekens in die poppespel aangewend en kan doelbewus in die ontwerp van die toneelpop ingesluit word.

3.10.2 Bewegingstekens ten spyte van die toneelpop

Dit is die tekens waarvoor die intrinsieke veranderlikes nie spesiaal ontwerp is nie, maar waarvoor die tekens steeds geskik is, soos 'n lig wat 'n handpop se gesig verhelder.

Hieronder val ook toevallige beweging wat wel beweging is wat sonder opsetlike

manipulasie plaasvind, soos 'n toneelpop wat 'n kringveer as nek het of kringvere as vryhangende bene het. Die kringvere beweeg wanneer die kontrole van die toneelpop beweeg word, maar die manipuleerder beweeg nie die kringvere nie. Die beweging van die kringvere is die gevolg van ander bewegings wat met behulp van kontroles in werking gestel word. Ander materiale wat vir toevallige beweging gebruik kan word, is hare (in die vorm van wol, lint, sintetiese hare, ensovoorts) en juweliersware en klokkies wat ook toevallige klank veroorsaak wanneer dit beweeg. 'n Voorbeeld hiervan kan gevind word by die fee in *Mienkie en die Bosdweg* (2007: produksie): die fee se hare is so lank soos die toneelpop en van rooi klaterstringe gemaak. Wanneer die toneelpop beweeg, beweeg die hare saam met haar. Dit veroorsaak dat die fee aandag op haar kan vestig sonder woorde of klanke. Die gebruik van materiale wat toevallige beweging veroorsaak, moet egter nie oordoen word nie, aangesien dit ander bewegings van die toneelpop kan oorheers. Dit kan ook moeilik word om die basiese vorm van die toneelpop uit te ken of om duidelike bewegingstekens aan die gehoor oor te dra. Afhangende van die toneelpop se doel in die poppespel, kan toevallige beweging wel die sentrale waarneembare beweging van die toneelpop wees.

3.10.3 Bewegingstekens teen die toneelpop

Hierdie is tekens waarvan die intrinsieke veranderlikes min of geen verband het nie, en waarin die ekstrinsieke veranderlikes gebruik kan word om intrinsieke beweging voort te bring, soos byvoorbeeld beligting en dekor. Die gehoor ervaar steeds die tekens van beweging, selfs al is dit nie so bedoel en/of ontwerp nie. Indien die beligting beweeg en die indruk skep dat die toneelpop beweeg, word dit as beweging geïnterpreteer. 'n Voorbeeld hiervan is 'n skaduspel se ligbron wat horisontaal agter die skadupop en die skerm verbybeweeg. Dit lyk dan asof die skadupop beweeg en die gehoor aanvaar dat dit die skadupop is wat beweeg.

Die kwantiteit van beweging is in al drie gevalle (met, ten spyte van en teen) die som van die veroorsaakte bewegings. Die bewegings word as

betekeniseenhede ervaar wat die gehoor toelaat om sin te maak uit wat hulle sien en om tussen een betekenis en 'n volgende een te onderskei. Die sigbaarheid van die manipuleerder, al dan nie, beïnvloed ook hoe die toneelpop ervaar word. Hierdie aspek word in Hoofstuk 7 (Nabootsende en konseptuele poppeteater) verder bespreek.

3.11 Samevatting

Beweging verlewendig die toneelpop deurdat dit die illusie van lewe en dus die sogenaamde dubbele visie skep wat in die vorige hoofstuk bespreek is. Verskillende toneelpoppe word verskillend beheer en geartikuleer, elk met sy eie betekenis wat hy oordra deur middel van beweging. Beligting en dekor dra by tot beweging, veral in skaduspel waar die lig gebruik word om die skaduwees op die skadudoek sigbaar te maak.

Die onderstaande tabel, aangepas uit Tillis (1992: 118), kan as 'n samevatting dien van hoe die verskillende betekenisdraende elemente aangepas kan word vir verskillende *performance*-opsies:

	Ontwerp	Beweging	Klank
Nabootsend	Lewensgetrou	Met die toneelpop	Karakter
Gestileerd	Seleksie/vergroting	Ten spyte van die toneelpop	Karikatuuragtig
Konseptueel	Nie-lewensgetrou/ manipuleerder sigbaar	Teen die toneelpop	Stem verwring/ Spreker sigbaar
Veranderlikes	Kenmerke, Grootte, Materiale waarvan toneelpop gemaak is, Manipuleerder teenwoordig.	Kontrolemechanismes, Kontrolepunte, Artikulasiepunte, Beligting/dekor.	Dialek/taal, Stemverwringing, Spreker sigbaar,

In die geval van nabootsende poppeteater, is die ontwerp van die karakter dus lewensgetrou aan dit wat die karakter voorstel. Die beweging is met die toneelpop en die klank pas by die voorgestelde entiteit. In die geval van

gestileerde poppeteater gebruik die ontwerp slegs 'n seleksie of 'n vergroting van kenmerke van die voorgestelde entiteit. Die beweging is ten spyte van die toneelpop en die stem is karikatuuragtig. Konseptuele poppeteater is nie lewensgetrou nie en/of die manipuleerder is sigbaar. Beweging gebeur dus teen die toneelpop en die stem is verwring en/of die spreker is sigbaar. Nabootsende en konseptuele poppeteater sal meer breedvoerig in hoofstuk 6 bespreek word.

Hoofstuk 4 Klank as betekenisdraende element

4.1 Inleiding

Hierdie betekenisdraende element word bespreek as klank omdat spraak per definisie nie musiek en ander klanke wat in die poppeteater gebruik word, insluit nie. Die meeste skrywers, soos Tillis (1992), Baird (1965) en Kruger (2006), verwys egter na spraak alhoewel hulle noem dat musiek en klank 'n belangrike aspek is. Kruger (2007: 70) verwys egter ook na hoorbare klanke soos spraak, sang en musiek as betekenisdraend.

Om hierdie element van poppeteater as “spraak” te klassifiseer is egter te beperkend en sluit nie ander klanke in wat 'n invloed op die poppespel kan hê nie. Punch, in die Britse Punch and Judy, se spraak word byvoorbeeld deur 'n *swazzle* gemaak, maar dit kan beswaarlik as spraak geklasifiseer word aangesien dit onverstaanbaar is. 'n *Swazzle* is 'n klein pypie/fluitjie wat die spreker in sy mond sit. Wanneer hy daardeur praat, is die klank 'n growwe fluit. Klanke soos 'n olifant wat trompetter is ook nie spraak nie, maar kan 'n belangrike rol speel in byvoorbeeld konseptuele poppeteater en is ook baie belangrik vir die karakterisering van sodanige toneelpop.

4.2 Musiek as betekenisdraende klank

Musiek speel soms ook 'n groot rol in poppeteater. Baird (1965:14) stel dit dat musiek 'n belangrike onderdeel van poppeteater is. Hy identifiseer egter die kernelemente as ontwerp, beweging en spraak. Tillis (1992:26) gee 'n voorbeeld van toneelpoppe wat op die maat van musiek dans en verwys na 'n narratiewe dans wat op die verhoog voorgestel word deur lewlose figure wat op die verhoog beweeg met musikale begeleiding. Poppeteater-operas soos *The Abduction from the Seraglio* (1995: video) dui op nog 'n aanwending van musiek in poppeteater deurdat sang spraak vervang. Die Bread and Butter Theatre Company wat internasionaal bekend is, doen dikwels poppeteaterwerk sonder dialoog.

Musiek bied 'n sekere atmosfeer aan 'n produksie wat tot die oordrag van die boodskap bydra; dus behoort dit as deel van klank as 'n betekenisdraende element geklasifiseer te word. Dit kan veral aan die begin van die poppespel of 'n bepaalde toneel gebruik word om die gehoor ouditief aan die milieu voor te stel – byvoorbeeld 'n karnaval, die Ooste of 'n toweragtige verbeeldingswêreld. In Bunraku-teater is musiek uiters belangrik en word dus later in hierdie hoofstuk bespreek.

Verskillende musiekritmes dien as verskillende betekenisdraers, wat verskillende betekenisontvangers tot gevolg het en dus verskillende interpretante. 'n Vinnige ritme bied ander tekens as 'n rustige ritme. Selfs wanneer 'n gehoor nie ag slaan op die agtergrondmusiek nie, hoor en reageer hulle steeds onbewustelik daarop (Hanford 1981:28).

Musiek word ook gebruik om kontinuïteit met toneelveranderinge te verseker, om pouses in die dialoog te vul en om die doel van 'n karakter of 'n toneel te versterk. Musiek kan ook effektief aangewend word om 'n atmosfeer in 'n spesifieke toneel te help skep. Musiek wat gebruik word vir liedjies en danspassies behoort egter kort gehou te word, sodat die toneelpop se bewegingsmoontlikhede nie uitgeput word en bewegings te veel herhaal word nie. Dit impliseer dat die beweging in die danspassies en musiek in poppespele wat nie dialoog gebruik nie, betekenisvol genoeg moet wees om die gehoor se aandag te behou en om betekenis onderhoudend te kan oordra.

Die musiek wat gebruik word se klanksterkte behoort ook nie die toneelpop te oorweldig nie. In baie gevalle sal 'n hele simfonie-orke onvanpas wees. Minder instrumente het in sommige gevalle 'n meer treffende effek. 'n Voorbeeld is poppeteater-opera soos *The Abduction from the Seraglio* (1995: video) waarin slegs 'n paar instrumente gebruik word en nie 'n hele simfonieorke soos wat met mens-vertolkte opera die geval is nie.

4.3 Verskille tussen klank en beweging as betekenisdraende elemente

Klank is as betekenisdraende element anders as beweging en ontwerp, omdat dit 'n ouditiewe teken is, terwyl die ander twee visuele tekens is. Met klank is die een wat praat en die een wat die klank maak eksistensieël dieselfde (Veltruský 1983: 71), maar met beweging doen die *signan* die werk, met ander woorde die poppespeler, en die *signatum* is die een wat voorkom asof hy die werk doen, met ander woorde die toneelpop. Die een wat die toneelpop laat beweeg is die manipuleerder, maar dit is die toneelpop wat beweeg. Die een wat egter die toneelpop laat praat, is die spreker, en die een wat praat is ook die spreker.

Tillis (1992:25) sê wel ook dat klank, net soos beweging, buite die toneelpop is:

The puppet theatre is a theatre art, the main and the basic feature differentiating it from the live theatre being the fact that the speaking and performing object makes temporal use of the physical sources of the vocal and motor powers [of the operator], which are present outside the object.

Ian Grant (2001:31) voel ook dat die stem verwyderd is van die toneelpop, want die bron is verwyderd van die toneelpop.

4.4 Die essensie van klank

Dit wil voorkom asof klank nie noodwendig 'n essensiële betekenisdraende element is nie. Klank is die enigste een waarmee soms weggedoen kan word. Sonder beweging of spesifieke ontwerp is 'n toneelpop niks anders as 'n speelpop nie. Louis Duranty (aangehaal in Veltruský 1983- 97) sê dat wat die toneelpop doen geheel en al domineer wat dit sê. 'n Karakter kan egter sy persoonlikheid deur middel van ontwerp en beweging uitbeeld. Sonder klank kan poppeteater dus onder bepaalde omstandighede steeds betekenisvol wees.

Klank bied egter 'n geleentheid tot voller karakterisering en verbale humor (Tillis

1992: 149). Grant (2001:30) sê dat klank identiteit aan die toneelpop gee en die toneelpop vermenslik. 'n Voorbeeld hiervan is toneelpoppe en buikspraak (figuur 17). In hierdie geval is spraak aanwesig sonder dat iemand die bron van die spraak of klank kan waarneem, selfs al is die manipuleerder ten volle sigbaar.

'n Mens word onder andere aan sy stem geïdentifiseer en sy karakter word onder andere deur sy woorde blootgelê. Dieselfde gebeur in die geval van die toneelpop. Hoewel dit dus moontlik is om weg te doen met klank, kan die afwesigheid van spraak tot 'n verskraling in sekere opsigte lei. Alhoewel beweging as 'n meer oortuigende vorm van verlewendiging aanvaar word, word die illusie van lewe verder versterk deur die aanwesigheid van spraak.

4.5 Eksterne klankbronne

Klank in die vorm van spraak of sang word nie altyd deur die manipuleerder gedoen nie deurdat vooraf-opnames gebruik word soos in *Mienkie en die Bosdweg* (2007: produksie). Volgens Tillis (1992: 150) doen dit nie afbreuk aan die gehoor se siening van die toneelpop as 'n objek met 'n verbeelde lewe nie. Hierdie is egter 'n aanvegbare, subjektiewe siening van Tillis. Geen navorsingsresultate is beskikbaar om te bewys dat gehore klankopnames en lewendige spraak en/of sang as dieselfde leweskeppende middel in die poppeteater ervaar nie. Opnames kan nie sonder meer met dieselfde mate van egtheid aanvaar word nie en die moontlikheid bestaan dat die opnames afbreuk kan doen aan spraak en sang as 'n middel tot 'n verbeelde lewe.

Klankopnames word dikwels in kontemporêre en Westerse skaduteater gebruik, terwyl tradisionele Oosterse skaduspel soos Wayang Kulit en Wayang Golek nie van klankopnames gebruik maak nie. Daar is heelwaarskynlik meer as een rede waarom klankopnames meer gewild is en sonder 'n verlies aan 'n gevoel van werklike lewe in die skaduspel gebruik kan word. Weens die wesentlike aard van skaduwees is die skaduspel twee-dimensioneel van aard. Daarom is die kunsvorm verder verwyder van 'n realistiese voorstelling as enige poppespel met

drie-dimensionele figure. Die verwagting van 'n realistiese nabootsing bestaan daarom nie by skaduteater nie. Kruger (1990: 14) verwys byvoorbeeld na die nie-realistiese aard van die skaduspel en die kenmerkende bonatuurlike, fantasie- en mistieke aard van die skaduspel en die gepaardgaande gebruik van musiek en vertelling in plaas van dialoog. Dit is juis die gebruik van stemmingsmusiek en vertelling saam met gestileerde en simplistiese beweging wat die aanwending van klankopnames meer geslaag maak.

Klankopnames hou ook sekere voordele in vir die aanbieding van 'n skaduspel, soos gesien kan word in *Pandora* (*Pandora* 2005: produksie) wat deur die studente van die Universiteit van Stellenbosch aangebied is. 'n Klankopname van 'n hoë kwaliteit kan gemaak word en die deurlopende gebruik daarvan verseker 'n konstante ouditiewe kwaliteit. Verder kan die manipuleerders op die manipulasie van die skadufigure konsentreer. Die nadeel is dat spontaniteit beperk word en daar is geen tyd om 'n manipulasiefout reg te stel en/of daarop te improviseer nie. Hierdie nadeel van klankopnames geld vir alle poppespel tipes.

Daar is ook verdere nadele verbonde aan die gebruik van klankopnames in die poppeteater. In 'n komedie is die komiese tekens nie altyd dieselfde nie en 'n opname van die teks maak nie voorsiening hiervoor nie. Wat vir een gehoor snaaks is, is dalk nie vir 'n volgende gehoor snaaks nie. 'n Klankopname maak nie voorsiening vir gehoordeelname nie, 'n belangrike aspek in kinder-poppeteater en in Teater vir Ontwikkeling met toneelpoppe. In Kinder-poppeteater is gehoordeelname 'n manier om die kinders betrokke te kry by die gebeure en om hul aandag te behou. In Teater vir Ontwikkeling voorkom dit 'n dogmatiese benadering en die gehoor neem deel aan die proses van probleemoplossing. In Afrika is dit juis taboe om oor seksuele kwessies te praat, maar danksy die dubbele aard van die toneelpop kan die toneelpop hieroor praat, en laat dit ruimte vir bespreking oor kwessies wat gewoonlik nie buite die teater aangeraak sou word nie (Mboyo 2008: ongepubliseerde dokument).

In poppeteater word die menslike stem dikwels aangewend om ander geluide na te boots. 'n Mens kan byvoorbeeld die brul van 'n leeu of die opstyg of landing van 'n ruimtetuig naboots. Hierdie nabootsing word aanvaar as deel van die voorstellende en nie-realistiese aard van die kunsvorm.

Klankeffekte soos naggeluide kan ook baie suksesvol aangewend word in poppeteater, veral wanneer daar nie van beligtingseffekte gebruik gemaak word nie. Dit dra by tot die realiteit van die aksies wat uitgebeeld word en stuur tekens aan die gehoor oor watter tyd van die dag dit is, waar die toneel afspeel, ensovoorts en dra ook tot die atmosfeer van die poppespel by. Klankeffekte kan oortuigend nageboots word deur die menslike stem of musiekinstrumente.

Mouton (1989: 123) se siening van diëgetiese ruimtes, dit wil sê ruimtes buite die voorgestelde ruimtes van die verhoog, kan ook op klank van toepassing gemaak word. Deur die verwysings in 'n toneelstuk word nie net die fisiese area waarin 'n toneelstuk afspeel deur die gehoor gesien nie, maar ook 'n hele veronderstelde wêreld daaromheen. Klanke wat die gehoor hoor, soos voëls wat buite kwetter, gee die gehoor ook 'n idee van 'n ruimte ('n tuin, bos, bome of 'n boord) buite die speelruimte.

Hierdie veronderstelling kan, gepaard met ander klanke, die gehoor lei na 'n meer spesifieke idee van 'n ruimte. Hierdie klanke kan egter net so goed deur 'n digitale klankbaan, soos deur 'n laserskyf of ander tegnologiese middele oorgedra word. 'n Voorbeeld is krieke wat in die aand onderliggend gehoor kan word, maar nie noodwendig 'n klank is wat deur 'n akteur gemaak word nie.

4.6 Hoofveranderlikes in klank as betekenisdraende element

Die hoofveranderlike kenmerke van klank is elemente soos toonhoogte, volume, tempo, infleksie, uitspraak en ritme. Met hierdie elemente kan sekere karakteristieke kenmerke van die karakter uitgebeeld word. Die elemente kan gekombineer word om standaarduitspraak na te boots, of dit kan gekombineer

word om karikatuuragtig en gestileerd te wees. Elke element kan ook op sy eie gebruik word om bepaalde karaktereienskappe uit te bring. Infleksie en aksente kan byvoorbeeld saam gebruik word om sosiale en etniese verskille uit te beeld. Klank word egter óf toevallig óf opsetlik gebruik. Toevallige klank is klank wat onopsigtelik atmosfeer skep. Opsetlike klank is klank wat wel die gehoor se aandag trek, soos 'n liedjie.

Taal en/of dialektiese veranderlikes kan aangewend word om aan 'n toneelpop karakter te gee. Hierdie veranderlikes sluit in om verskillende aksente en registers te gebruik, asook verkeerde grammatika, soos verwronge, informele taalgebruik en opsetlike taalfoute (Tillis 1992:152). In die geval van 'n dom karakter kan opsetlike grammatikale foute byvoorbeeld aangewend word, soos in *Die Musikante van Bremen* (2007: produksie), waar die dom skelm se grammatika verkeerd is en die toneelpop se karakter versterk. Die betekenisdraer is in hierdie geval die veranderlikes. Die betekenisontvanger is wat veranderlikes voorstel, soos 'n Britse karakter wat met 'n Britse aksent praat.

Stemverandering of stemverwringing kan ook aangewend word en vind plaas wanneer die spreker sy/haar stem verander, hetsy met of sonder die hulp van enige digitale toerusting. Stemverandering sonder digitale toerusting sluit in om met behulp van 'n *swazzle* te praat, in 'n blik of ander voorwerp te praat of die spreker se neus toe te druk of om iets, soos 'n stukkie lap, in die spreker se mond te plaas of die stem so te produseer dat dit afwyk van gewone stemklank. Digitale verandering sluit in eggo-effekte, die manipulasie van volume en ouditiewe verwringing. Deur 'n stem digitaal te verwring kan die stem hoër of laer gemaak word, of fyner of growwer. Verder kan die stem harder of sagter gemaak word. Tillis sê in *Towards a New Aesthetics of Puppetry* (133-134), dat

[T]he speech of a puppet may be radically modified, or the puppet may be given no speech at all, presenting the audience with signs that are either unintelligible or nonexistent.

Met *radically modified*, bedoel Tillis dat die toneelpop se spraak verwring kan word. Tillis erken ook hier dat spraak weggelaat kan word. Daar moet egter in gedagte gehou word dat hy nie na klank verwys nie.

Klankdistorsie kan 'n belangrike betekenisdraende effek wees. Sommige verwringing, beide met en sonder digitale toerusting, kan egter so groot wees dat die spraak van die karakter onverstaanbaar vir die gehoor is. Daar is drie maniere om hierdie onverstaanbaarheidsprobleem te oorbrug, naamlik deur 'n ander karakter wat die woorde herhaal, deur die bewegings van die toneelpop so te manipuleer dat dit die betekenis van die woorde oordra en/of deur die stem eenvoudig nie soveel te verwring nie. Wanneer stemme egter verwring word, is dit belangrik dat die verskillende karakters duidelik bly. Dit gebeur soms dat een manipuleerder meer as een toneelpop se stem vertolk. Die verskillende stemme mag nie in mekaar begin vloei of verwar word met mekaar nie (Arnott 1962:35). Hoorbaarheid en volgehoue- en verstaanbare stemtransformasie is ook belangrik:

The puppet's voice should be different from your own voice and it should also be audible, distinct and constant. The last person in the last row of the auditorium must be able to hear and understand every word your puppet says (Engler en Fijan 1973:121).

Dit beteken ook dat die sprekers baie duidelik moet praat en indien die toneelpop se klank verwring is, dit nog steeds verstaanbaar moet wees. Die karakters se name kan ook soveel moontlik in die teks herhaal word ter wille van karakteronderskeiding.

Die stem wat vir die toneelpop gekies word, moet by die karakter pas. Die gehoor moet byvoorbeeld dadelik weet of die toneelpop 'n ou man of 'n heks uitbeeld. Verder moet die stem volgens Engler en Fijan (1973:123) ook pas by

die voorgestelde longkapasiteit van die toneelpop. Dit beteken dat, tensy daar 'n kreatiewe rede is, 'n muis se stem nie met die krag van 'n leeu s'n oorgedra kan word nie, omdat dit verwarrend vir die gehoor sal wees. Die visuele tekens wat die gehoor deur die elemente van beweging en ontwerp kry, beïnvloed die gehoor in hierdie oordeel en verwarring vind plaas wanneer dit nie die geval is nie.

'n Voorbeeld van die kreatiewe redes wat hier genoem word, is komedie. Om 'n muis met 'n groter stem as 'n leeu te laat praat kan as komies ervaar word deur die gehoor. Die gehoor ervaar iets wat anders klink as wat dit konvensioneel veronderstel sou wees om te klink. Konvensioneel sou die muis met 'n baie kleiner en fyner stem as die leeu praat. So sal 'n groot, growwe man wat met 'n piep-stem praat, ook snaaks wees vir die gehoor omdat dit die verwagtinge van die gehoor wat deur die visuele elemente geskep is, teenstaan. Dit dra by tot die komiese toonaard. Die ikoniese tekens wat die karakter weergee, soos die leeu, word heeltemal omvergewerp deur die piepstem, omdat dit nie ooreenstem met die ander tekens wat aan die gehoor gestuur is nie.

Poppeteater gebruik die boustene van toneelspel. Hiervan getuig akteurs wat al met toneelpoppe gewerk het, met betrekking tot spraak en klankproduksie:

[T]he actors that took part in the puppetry production] agreed unanimously that their encounter with puppet theatre had taken them back to the roots of dramatic art. The reason was that the rehearsals made demands on them that they had long ago ceased to encounter in their daily stage work: such as maximum clarity of diction; not allowing a trace of anything approximating 'humanness', incorrect breathing, or a wavering sense of rhythm to enter. The voice should be as pure as the puppet (Meschke and Sörenson in Grant, 2001:29).

Uitspraak, artikulasie en verstaanbaarheid is uiters belangrik in poppeteater. Die

gehoor kan nie altyd die manipuleerder sien nie en kan dus nie sy mond en sy gesigsuitdrukking sien om die betekenis van die woorde aan te vul nie.

Volgens Wall, White en Philpot (1965:53) is klank die belangrikste element om verskeie redes. Klank is die vervoerkanaal waardeur die poppespeler werk om sy boodskap deur te gee. Almal hou van 'n goeie storie, maar meer belangrik, hou mense van die manier waarop die storie oorgedra word. Die taal waarin die storie oorgedra word behoort visueel stimulerend te wees: dit moet beelde in die gehoor se verbeelding oproep en daarvoor moet die taal en woordkeuse ryk wees in assosiasie en beeldspraak. Hierdie is egter 'n baie aanvegbare siening omdat klank, en veral spraak, soos reeds aangedui, wel mee weggedoen kan word. Die tekens van ontwerp en veral beweging is egter essensieël om die tekens van die toneelpop oor te dra.

4.7 Samevatting

'Klank' het 'n breër betekenis as 'spraak'. Klank kan van 'n eksterne of interne klankbron afkomstig wees. Eksterne bronne sluit in opnames en sprekers anders as die manipuleerder. Daar is baie veranderlikes ten opsigte van klank.. Hierdie verandering sluit klankdistorsie in, hetsy met of sonder digitale toerusting.

Uit hierdie afdeling kan afgelei word dat, hoewel daar weggedoen kan word met klank, dit nie altyd wenslik is nie, aangesien die klank milieu kan skep en in baie gevalle 'n belangrike rol ten opsigte van betekenisoordrag speel. Aangesien daar wel onder bepaalde omstandighede met klank weggedoen kan word, kan dit nie as dominant bo ander betekenisdraende element beskou word nie. Terselfdertyd kan dit ook nie afsonderlik van beweging en ontwerp funksioneer nie. Vervolgens word ontwerp as betekenisdraende element bespreek.

Hoofstuk 5 Ontwerp as betekenisdraende element

5.1 Inleiding

Die voorkoms van die toneelpop, asook die dekor en rekwisiete, word bepaal deur die onderwerp en toonaard van die voorstelling en in hierdie voorstelling speel verskeie keuses 'n rol: die konstruksiemateriaal (byvoorbeeld gevonde voorwerpe, hout, lap, skuimrubber, ensovoorts), kontinuum (nabootsend, abstrak, impressionisties, minimalisties, simbolisties, ensovoorts), massa (dit wil sê die grootte of volume van die toneelpop), die kostuum (kleur, vorm en konstruksiemateriaal) van die toneelpop, kleur, tekstuur en die kwantiteit en kontinuum van die voorstelling. Laasgenoemde word onder andere beïnvloed deur distorsie in die vorm van oordrywing en reduksie as vereenvoudiging en verwringing. Volgens Kruger (2004: 4) is die grondslag van voorstelling dat die gehoor dit wat voorgestel is, steeds so moet kan herken.

5.2 Faktore wat ontwerp beïnvloed

Daar is belangrike aspekte om in oorweging te bring voor daar begin word met die ontwerp en daaropvolgende konstruksie van 'n toneelpop. Die ontwerper moet in gedagte hou wat die toneelpop se funksie en karakter in die produksie gaan wees, dit wil sê waarvan hierdie toneelpop 'n betekenisdraer moet wees. Daarvolgens moet hy besluit met watter tipe toneelpop die karakter die beste voorgestel kan word. Die toneelpop se grootte en die kwaliteit en kwantiteit van die toneelpop se besonderhede moet ook in hierdie verband in ag geneem word.

Een van die kernaspekte van ontwerp is die keuse van konstruksiemateriaal wat deel uitmaak van die betekenisdraers en dus help om die boodskap oor te dra wat aanwesig is by die betekenisontvanger, naamlik die toneelpop. Toneelpoppe is nie realiteitsgebonde nie en as gevolg van hierdie eienskap kan enige gevonde voorwerp (byvoorbeeld 'n haarborsel, verestoffer, verfkwas, ensovoorts) as 'n toneelpop gebruik word. Die onkonvensionele materiale en voorwerpe waarvan die poppe gemaak word, kan ook gekies word vir die potensiële tekens wat

daarin verskuil is, soos die ritssluiters wat as die krokodil in figuur 18 se mond gebruik word. Hierdie tekens word in hoofstuk 5.3 bespreek.

Konstruksiemateriaal word gewoonlik gekies volgens koste, die gewig van die materiaal, werkbaarheid en die tekens wat die konstruksiemateriaal self oordra. Hierdie tekens wat die konstruksiemateriaal het, dra onder andere by tot die toneelpop se karakterisering. 'n Toneelpop wat van lap en spons gemaak is, lyk na 'n sagter karakter wat empatie kan skep in teenstelling met een wat uit hout gekerf is. Hiervan is die Takalani Sesame-geselskap in figuur 8 'n voorbeeld. Die toneelpoppe lyk almal sag en wollerig, wat die teikengehoor dadelik na hulle toe aantrek. Verder is hulle baie kleurvol en hul gesigte lyk vriendelik, wat kinders se aandag trek en behou. Daarteenoor lyk figuur 19 ('n houtpop) baie harder en nie so toeganklik nie. Die toneelpoppe verrig egter nie dieselfde funksies nie, dit wil sê die houtpop is nie deel van die Takalani Sesame geselskap nie, en dus is hierdie toneelpop geskik vir die funksie wat dit as 'n houtsoldaat verrig.

Toneelpoppe hoef nie van duur konstruksiemateriaal gemaak te word nie. Die tekstuur van die konstruksiemateriaal speel egter 'n rol. Papier en ligte, vloeierende materiaal werk goed vir insekte, skadupoppe, voëls en ander vlieënde gediertes, soos die spinnekop in figuur 20, omdat die manier wat hierdie materiaal beweeg juis geassosieer word met ligte diere en so bydra om betekenis oor te dra. Houtblokke, wat swaar is en ten opsigte van tekstuur geassosieer word met 'n groter gewig en growwer tekstuur, kan gepas wees vir diere soos die olifant in figuur 21. Lint en kant maak 'n toneelpop outomaties meer verfynd ten opsigte van die ontwerp-tekens, omdat lint en kant geassosieer word met vroulikheid en verfyndheid. Let op die lint-omboorsel op die foto in figuur 22 as voorbeeld hiervan.

Die betrokke poppespeltradisie is egter ook 'n bepalende faktor vir die keuse van die konstruksiemateriaal wat gebruik word. So word hout in verskeie tradisies

gebruik, byvoorbeeld die Sogo Bo van Mali, die Bunraku van Japan en die Wayang Golek van Java. Met verf as versiering word die tekstuur van die hout egter verbloem in bogenoemde tradisies. Om 'n materiaal se volle betekenispotensiaal te ontgin, sal dit verkieslik dus nie bedek moet word met 'n ander materiaal nie. 'n Papiermasker moet steeds papier wees as papier betekenis moet dra en hout moet steeds herken kan word as die hout betekenis moet dra.

Die konstruksiemateriale is ook bepalend tot die karakter en beweeglikheid van die toneelpop en behoort beweging te ondersteun. Die betekenisdraende potensiaal van ontwerp moet ook deur die sigbaarheid van sodanige tekens ondersteun word. Hiervoor word die toneelpop gereeld van 'n afstand af bekyk, omdat die toneelpop in opvoering van 'n afstand af gesien word. So kan die ontwerper besluit watter tekens nie registreer ten opsigte van die boodskap wat oorgedra word nie en watter tekens oorbodig is.

5.3 Ontwerp en die nie-realistiese aard van toneelpoppe

Toneelpoppe is nie gebonde aan realiteit nie, en as gevolg hiervan kan die ontwerper die toneelpop maak sonder dat dit 'n realistiese voorstelling hoef te wees. Solank dit herkenbaar is, kan die ontwerper die toneelpop maak soos hy wil binne die konteks van die teks en produksiekonsep. Dit skep eindelose moontlikhede vir stilering. Tillis (1992: 43) sê in hierdie verband:

[T]he puppet has an indisputable advantage over all other actors: its innate and unlimited possibilities for stylization. [These] 'possibilities for stylization' are extremely inherent in the puppet, for the artist [who works with the puppet] is free to create the puppet as he or she chooses".

Batchelder (1974: 281) sê in hierdie verband:

[The artist] can give the puppet whatever grace or dignity or distortion or ugliness the play demands. He is not hampered ... by the limitations of the human anatomy.

'n Toneelpop is 'n visuele metafoor en stel sy karakter voor deur simbole te gebruik vir wat dit wil sê en die boodskap wat dit wil oordra. 'n Toneelpop kan byvoorbeeld nie die kompleksiteit van menslike lewe uitbeeld nie en beeld eerder die realiteit van menslike lewe uit (Wayang 2009: internetbron). Poppeteater gebruik simbole om karakters voor te stel. Die manipuleerder kopieër nie net die bewegings van die karakter wat hy/sy voorstel nie, maar dra ook betekenis oor en verskuif die betekenis van die beweging wat die toneelpop maak (Wayang 2009: internetbron).

Juis omdat die toneelpop 'n visuele metafoor en simbool is, word distorsie in die vorm van oordrywing en vereenvoudiging gebruik. Sodoende word sekere eienskappe vergroot en beklemtoon. Hierdie poppespelbeginsels kan dan ook gesien word as poppeteaterkonvensies wat 'n 'ander' realiteit skep.

Enige toneelpop het 'n mate van distorsie nodig om suksesvol binne die konvensies van toneelpopteater te wees. So nie is die toneelpop slegs 'n replika van die werklikheid. Distorsie behels die afwyking van aspekte van realiteit om betekenis oor te dra. Die proporsies van toneelpoppe wyk van die realiteit af: hande en koppe is gewoonlik groter in verhouding tot die res van die lyf as 'n mens se kop en hande, omdat hierdie ledemate die meeste moontlikheid vir uitdrukking in toneelpoppe bevat, juis omdat dit dikwels die artikulasiepunte van die toneelpop is en dus die bewegingsmoontlikhede van die toneelpop insluit.

Die verhoudings van die menslike liggaam kan verander word om aan te pas by wat die toneelpop doen, die karakter wat die toneelpop uitbeeld en wat die tema van die poppespel is. 'n Toneelpop wat byvoorbeeld vir 'n periode-stuk ontwerp word se kop en hande kan kleiner gemaak word in verhouding tot die lyf en die bene langer om dit meer elegant te laat lyk. Die doel van sodanige distorsie is

om die toneelpop te laat inpas by die genre. Die marionette van *The Abduction from the Seraglio* (1995: video) kan as voorbeeld dien: die klein en fyn toneelpoppe pas by die klein en fyn teaterverhoog wat gebruik word en die toneelpoppe is só ontwerp om hierdie elegansie en skaal te weerspieël. Sien byvoorbeeld figuur 23 in die bylae as voorbeeld van 'n marionette-vertoning in periode-kostuums. Die lengte van die ledemate in hierdie voorbeeld dui op distorsie. Die voorste toneelpop in die rooi kostuum se arms is langer in vergelyking met die res van die toneelpop en so ook is die vrou se arms buite proporsie lank in verhouding tot die lyf.

Distorsie behels dus die verwringing van die werklikheid. Deur hierdie verwringing word die toneelpop dikwels in voorkoms van die werklikheid verwyder alhoewel dit verteenwoordigend van die werklikheid bly (soos die toneelpoppe in *Puppets for Democracy* wat later bespreek sal word). Hierdie amorfiese aard dra daartoe by dat poppeteater 'n medium met 'n uitsonderlike vryheid van spraak word, asook 'n medium wat aan die gehoor 'n sekere mate van sekuriteit en spontaniteit bied. Soos in Hoofstuk 4 bespreek, help hierdie verwringing, asook die dubbele aard van die toneelpop as lewelose voorwerp met 'n verbeelde lewe dat toneelpoppe netelige kwessies in gemeenskappe kan aanspreek en ook kulturele struikelblokke kan oorkom.

'n Voorbeeld van bogenoemde moontlikhede wat met behulp van ontwerp geskep kan word, kan gevind word in *Puppets for Democracy*. Een van die redes hoekom *Puppets for Democracy*, deur arepp (sic) geslaagd was as poppeteater waarmee kiesers vir die eerste demokratiese verkiesing in Suid-Afrika voorberei is, was omdat die toneelpoppe as visuele metafore vir die diverse bevolking van Suid Afrika in 'n mate verwring was tot nie-realistiese figure en in kleur ook nie-realisties was. Die toneelpoppe het mense voorgestel, maar die ledemate was verwronge en disproporsioneel met groot hande, lang arms en breë monde. Die toneelpoppe was ook in verskillende kleure, onder andere blou en groen, om aan die karakters 'n nie-rassige voorkoms te gee

(Puppets for Democracy 2008: internetbron). Daarom kon hulle die sogenaamde reënboognasie met sy verskeidenheid van etniese groeperings verteenwoordig. Die afwesigheid van ras moes verseker dat almal met die toneelpoppe sou kon identifiseer. Die sagte tekstuur van die konstruksiemateriaal het ook 'n mate van affiniteit geskep. Sien figuur 24 in die bylae as 'n voorbeeld hiervan.

Bogenoemde gebruik van ontwerp om aan karakters 'n neutrale voorkoms te gee, word ook in Takalani Sesame, wat tans op televisie vertoon word, gesien. Hierdie toneelpoppe is kleurvol en hoewel dit mense voorstel, kan geen ras daaraan toegeskryf word nie, soos gesien kan word in figuur 8.

Toneelpoppe is nie realiteitsgebonden nie en as gevolg van hierdie eienskap kan enige gevonde voorwerp (byvoorbeeld 'n haarborsel, verestoffer, verfkwas, ensovoorts) gebruik word om 'n toneelpop te maak. Die onkonvensionele materiale en voorwerpe waarvan sommige toneelpoppe gemaak word, kan ook gekies word vir die potensiële simboliese tekens wat daarin verskuil is, soos die krokodil uit *Ubu and the Truth Commission* in figuur 25. Die tas kan steeds herken word as 'n tas, hoewel dit deel vorm van 'n krokodil-lyf. Die krokodil (Niles) het as beide Ma-Ubu se handsak gedien en Pa Ubu se handlanger wat al Pa-Ubu se verswarende bewyse as deel van die regime van ou apartheid laat "verdwyn" het deur dit in te sluk. Ma-Ubu kry egter die getuienisse voordat Niles dit kan verteer en waar sy gedink het haar man is met 'n ander vrou deurmekaar, vind sy dat hy eintlik besig is met moord namens die apartheidsregering. Die tas dien dus as 'n simbool van die apartheidsregering se geheime polisie wat mense en getuienisse spoorloos kon laat verdwyn het.

As deel van die nie-realistiese aard van poppeteater word menslike eienskappe op diere en ander voorwerpe oorgedra en hierdie gebruik word deur ontwerp en klank gesteun deurdat toneelpoppe in sekere gevalle in voorkoms en vermoëns menslike eienskappe kan besit, soos byvoorbeeld Kermit the Frog waarna Tillis (1992: 129) verwys, Miss Piggy van *The Muppets*-faam, asook Karel Kat uit

Liewe Heksie wat nie net praat en klere dra nie, maar selfs motor bestuur en 'n helikopter vlieg. In sommige tradisies soos die Sogo Bo van die Bamana besit die simboliese dierefigure nie in voorkoms menslike eienskappe nie, maar dra die toneelpoppe in voorkoms wel sekere tradisionele simbole ten opsigte van kleur en versiering. Laasgenoemde tradisie sal in hoofstuk 6 verder bespreek word.

5.4 Kwaliteit en kwantiteit as betekenisdraende elemente

Die kwaliteit (die detail wat in die toneelpop se ontwerp ingaan, asook die hoeveelheid betekenis wat die toneelpop weergee) en kwantiteit (hoeveel kopieë daar van een toneelpop of een ledemaat soos byvoorbeeld die kop gemaak word, en hoeveel besonderhede daar in die toneelpoppe is) van toneelpoppe is 'n belangrike aspek van ontwerp in poppeteater.

In Bunraku-teater is daar byvoorbeeld ongeveer veertig koppe per toneelpop, elk met 'n ander uitdrukking, wat dui op die belangrikheid van kwantiteit in Bunraku (Tillis 1992: 120). Die toneelpoppe is elkeen met baie fyn detail gemaak, soos ore, fronslyne, bene, snor, baard, hare, hoofbedekking, mond, ensovoorts, en dit vorm die kwaliteit van die toneelpop.

Die Bunraku-toneelpoppe besit egter ook kwantiteit in die hoeveelheid besonderhede. Kwantiteit en kwaliteit is onlosmaaklik deel van mekaar en die een kan nie sonder die ander bestaan nie. In figuur 14 kan die detail, naamlik die fronslyne op die voorkop, die bewegende oë, die snor en baard van hierdie Bunraku-toneelpop se gesig gesien word. Hierdie spesifieke Bunraku-kop word baie gebruik in die *Sanbaso*, 'n dans wat aan die begin van tradisionele Japannese poppeteater uitgevoer word, sowel as by troues en ander vieringe (Sanbaso 2008: internetbron).

Teenoor hierdie gedetailleerde toneelpoppe staan toneelpoppe met min detail, soos die verpleegster in figuur 9. Hoewel sy min detail het, kan sy steeds

uitgeken word aan haar sakhorlosie en die uniform wat sy dra. Die elemente is verteenwoordigend van 'n verpleegster. Die elemente dra dus simboliese waarde. Simbole is juis vereenvoudigings waarin die essensie behou is, 'n klein element van die geheel wat die geheel kan verteenwoordig.

Om betekenisdraend te wees, moet toneelpoppe se statiese gesigsuitdrukkings in 'n oortuigende mate sprekend wees van die toneelpop se karakter en sy emosies. Die toneelpop weergee egter gewoonlik meer as net die een emosie. Daarom moet 'n kompromie aangegaan word tussen die emosies wat die toneelpop moet weergee en hierin speel klank en beweging, wat geloofwaardige emosies ondersteun, 'n rol. Weereens dui dit daarop dat ontwerp nie alleen as betekenisdraer werk nie, en dat dit die ander betekenisdraende elemente, naamlik beweging en klank nodig het om volkome te slaag.

5.5 Konstruksiemateriale as betekenisdraend

Die kontinuum van die toneelpop as voorstelling vestig die aandag op die konstruksiemateriale wat gebruik word, hoekom hierdie konstruksiemateriale gebruik word en die boodskap wat dit oordra. Dit word volgens Tillis (1992:128) in drie style verdeel, naamlik gestileerd, realisties en konseptueel. Verwys na die tabel in Hoofstuk 3.

Sommige konstruksiemateriale is gestileerd van aard en vestig dus die aandag op hulself. Die kwaliteit kan onder andere self-vergrotend wees, soos byvoorbeeld 'n ritssluiters wat as 'n mond gebruik word. Die ritssluiters het as 'n mond sy eie simboliese waarde soos die krokodil in figuur 18. Hierdie tipe toneelpop kan byvoorbeeld gebruik word wanneer daar met mishandelde persone gewerk word of as voorstelling van 'n karakter waarvan die reg op uitdrukking beperk is. Die teken wat die ritssluiters gee, kan geïnterpreteer word as 'n beperking op die geleentheid om te praat en hiermee kan die teikengroep moontlik identifiseer en 'n gehoor die simboliek visueel waarneem. Die betekenisontvanger is in hierdie geval die suggestie dat die krokodil nie kan praat

nie, wat deur die betekenisdraer, die ritssluiters, voorgestel word. Die krokodil is ook 'n simbool vir iemand/iets wat nie oor 'n situasie kan praat nie. Dit is hoekom hierdie tipe toneelpop geskik sal wees vir die situasies wat hierbo aangedui is.

Sommige konstruksiemateriaal is beskeie van aard en vestig nie die aandag op hulself nie. Hierdie konstruksiemateriaal is dus eerder realisties as simbolies van aard. Daarteenoor is sommige konstruksiemateriaal konseptueel van aard en vestig dadelik aandag op hulself, en het 'n self-vergroterende kwaliteit.

Die tekstuur van die materiaal wat vir 'n kostuum gebruik word, is belangrik ten opsigte van karakteruitbeelding waarin assosiasie 'n rol speel. 'n Boemelaar word byvoorbeeld nie geassosieer met 'n sy-agtige kostuum nie. Sien byvoorbeeld figuur 26, 'n prinses in haar sagte kostuum, wat die gebruik van sekere materiaal vir sekere karakters onderstreep. Die tekstuur, asook die gewig van die materiaal speel 'n rol in die keuses wat uitgeoefen word. Brokaat lyk byvoorbeeld ryk en elegant, maar mag te ryk, formeel en selfs te swaar wees vir sommige toneelpoppe. Gewig speel byvoorbeeld 'n belangrike rol in die geval van veral staafpoppe en marionette. 'n Marionet wat te lig is, manipuleer egter net so moeilik soos een wat te swaar is aangesien 'n mate van gewig nodig is om genoegsame beheer oor die marionet uit te oefen in beweging.

Poppeteater maak ook gebruik van elemente wat nie leweloos is nie en dit kan 'n belangrike deel van die ontwerp wees. Enige liggaamsdeel van die manipuleerder kan byvoorbeeld gebruik word om as deel van die toneelpop gemanipuleer te word. Die arms en hande van die manipuleerder kan byvoorbeeld deur die toneelpop se mou gestee word en dien as die toneelpop se arms en hande. Obraztsov (1985: 115) verduidelik dat die hand wat iets in 'n glas skink en met 'n mou aan die liggaam verbind is, die manipuleerder se hand is. Hierdie aspekte bied aan die toneelpop fyner manipulasie, en maak die toneelpop 'n konseptuele karakter. Hierdie konvensie word ook gebruik in Bunraku, byvoorbeeld waar die manipuleerder se hande gebruik word as die

vroulike bunraku-toneelpop se voete. Die konvensie wat sodoende gestig word, kan die toneelpop buite die konseptuele ruimte plaas.

Nog 'n voorbeeld van die gebruik van die menslike hand as deel van die toneelpop kom voor by Banquo en Lady Macbeth as handpoppe in *Shakespeare's Scorned Women* (2007: Produksie). Banquo is byvoorbeeld net 'n kop uit papier mache gemaak en 'n getekende broek op 'n menslike hand. Hierdie konstruksie versinnebeeld die karakter se emosionele kwesbaarheid.

'n Verwante voorbeeld van menslike liggaamsdele wat as toneelpoppe dien, is die skadudiere wat mense met hul hande maak wanneer die hande voor 'n ligbron gehou word en die skadubeeld byvoorbeeld sekere diere voorstel. In so 'n geval word die deel van die menslike liggaam wat die diere voorstel deur die gehoor waargeneem as 'n afsonderlike voorwerp en nie as die menslike hand nie.

5.6 Grootte as ontwerp-element

Die groottes van toneelpoppe word geklassifiseer deur 'n onderskeid te tref tussen relatiewe grootte en absolute grootte.

Die toneelpop se grootte is relatief tot sy omgewing - die opvoerruimte, rekwisiete en ander akteurs of toneelpoppe sonder dat daar deurgaans op skaal gewerk word aangesien rekwisiete vir sigbaarheid en hanteerbaarheid groot kan wees in verhouding tot die toneelpoppe. Dus word toneelpoppe waarvan die grootte relatief tot hul omgewing is volgens skaal gemaak, maar objekte wat volgens skaal te klein sal wees vir die gehoor om te sien, word groter as skaal gemaak. Vir 'n voorbeeld hiervan, sien figuur 27 in die bylae. Die linaal is groter in verhouding tot die non-toneelpop gemaak as wat 'n linaal in verhouding tot 'n mens is. Die linaal word groter gemaak sodat dit sigbaar is, maar is ook deel van die integrale karakter van die kwaaie non. Rekwisiete as betekenisdraende voorwerpe kan dus vergroot word.

Die toneelpop se absolute grootte word gekontrasteer met sy omgewing. Dit word waargeneem as groter-, kleiner-, of dieselfde as lewensgroot. So kan 'n groter-as-lewensgrootte toneelpop byvoorbeeld saam met kleiner toneelpoppe gebruik word om byvoorbeeld 'n goddelike wese of reus voor te stel. 'n Bepaalde karakter se grootte kan ook verskil in verskillende tonele om betekenisdraend te wees. In 'n toneel tussen 'n kind en 'n ouer kan die groottes tussen die ouer en die kind relatief wees tot mekaar, maar wanneer die kind raas kry, byvoorbeeld, kan die ouer-toneelpop groter as lewensgroot wees, om die situasie te beklemtoon. Hiervoor sal twee ouer-figure gemaak moet word, een groter as die ander een.

5.7 Kleur as betekenisdraende element

Kleur kan ook gebruik word om betekenis oor te dra. Kleure dra sekere simboliese waardes, konnotasies en assosiasies. So kan rooi gesien word as koninklik, gevaarlik, romanties of lewegewend. Die gebruik van bepaalde kleure as simbolies en betekenisdraend, soos veral gesien in sekere poppespeltradisies in Afrika en die Ooste, is egter grootliks kultuurgebonde. Goud word byvoorbeeld in die Javaanse skaduteater geassosieer met waardigheid of kalmte, swart met ongelukkigheid of krag, rooi beteken stormagtigheid of woede en wit is onskuld of jeug (Kleurkonnotasies in Javaanse Poppeteater 2008: internetbron). Kleur is dikwels gebonde aan tradisies en moet dus volgens die konvensies van die betrokke tradisies ontleed word. Swart beteken byvoorbeeld in die Javaanse kultuur iets anders as wat dit in die Nigeriese kultuur beteken. In die Nigeriese kultuur, soos in meeste ander Afrika-lande, is swart 'n simbool van die dood (Isiguzo 2008: internetbron). Swart is in die Javaanse poppeteater ikonies van Vishnu (die Hindu-geloof se hoofgod) se gesig (Kleursimboliek in Javaanse Poppeteater 2008: internetbron), en verwys dus na goddelikheid. Hierdie kultureel-gebonde gebruik van kleur is 'n aangeleerde proses.

5.8 Die sigbare manipuleerder

Die sigbaarheid al dan nie van die manipuleerder, word hier onder ontwerp bespreek en nie onder beweging nie, omdat dit 'n daadwerklike invloed kan hê op hoe die toneelpop ervaar word. Indien die manipuleerder sigbaar is, moet die ontwerp van die toneelpop byvoorbeeld verander word om by die sigbaarheid van die manipuleerder aan te pas. Indien die manipuleerder nie sigbaar is nie, word die veranderlikes van die toneelpop, naamlik die grootte, die konstruksiemateriale en die gelaatstrekke in kwaliteit en kwantiteit slegs deur die toneelpop daargestel.

Die teenwoordigheid van die manipuleerder (soos in figuur 28) verander die ontwerp in geheel na konseptueel, ten spyte van wat dit was, omdat manipuleerders nie in nabootsende Westerse poppespele sigbaar is nie. In die Handspring Puppet Company se werk word die manipuleerders egter dikwels saam met die toneelpoppe gesien (soos in figuur 25) waar die manipuleerder agter die krokodil-toneelpop gesien kan word, en die manipuleerders is ook soms karakters in die vertoning. Handspring Puppet Company werk egter nie in 'n nabootsende en konvensionele styl nie.

Die sigbaarheid van die manipuleerder behoort nie afbreuk te doen aan die dubbele, amorfiese aard van die toneelpop nie. Hoewel die gehoor bewus is van die manipuleerders konsentreer hulle op die toneelpoppe en die verloop van die toneelstuk en slaan nie noodwendig ag op die manipuleerders nie. Die toneelpop word steeds gesien as 'n leweloze voorwerp met 'n verbeelde lewe en 'n karakter.

5.9 Samevatting

Uit hierdie hoofstuk kan daar afgelei word dat menslike liggaamsdele soos die hande en arms van die manipuleerder wat as deel van die toneelpop gebruik word, aanvaar word as deel van die toneelpop. Dit kan ook deel vorm van die konsep van dubbele visie, want hoewel die gehoor miskien weet dat die

liggaamsdeel deel van die manipuleerder is, aanvaar hulle dit as 'n deel van die toneelpop. Solank die tekens van die toneelpop verstaanbaar is, kan die toneelpop op enige manier ontwerp en gekonstrueer word. Die kwaliteit en kwantiteit van toneelpoppe dra by tot die betekenis wat die toneelpoppe oordra. Die grootte van die toneelpop, die konstruksiemateriale wat gebruik word om die toneelpop te maak en die kleure van die kostuum en versiering het hul eie tekens. Nabootsende en Konseptuele poppeteater moet egter nog ondersoek word om vas te stel hoe die aanpassing van sekere elemente van poppeteater die aard daarvan verander.

Hoofstuk 6 Nabootsende Poppeteater en Konseptuele Poppeteater

6.1 Inleiding

As gevolg van die simboliese aard van toneelpoppe, is poppeteater nooit 'n blote nabootsing van 'n mens of dier nie (Kruger 1987: 47). Soos enige simbool verteenwoordig die toneelpop as lewelose voorwerp en vereenvoudiging 'n groter geheel waarvan dit verteenwoordigend en tipies is. Die toneelpop is ook metafories van aard omdat dit, soos die literêre metafoor, maar visueel, 'n beknopte vergelyking en uitdrukking is waarop sekere idees of eienskappe oorgedra word. Die mate waarin die visuele metafoor en/of simbool die ooreenstemmende werklikheidskomponent ten opsigte van voorkoms verteenwoordig, kan egter wissel. In nabootsende poppeteater is die ooreenkomst groter as in konseptuele poppeteater.

Alhoewel nabootsende poppeteater nie volkome realisties van aard is nie, is die algemene styl en idee grootliks nabootsend en is die toneelpoppe ikonies van aard. Konseptuele poppeteater daarenteen, is 'n abstrakte weergawe van idees of eienskappe. Hierdie verskil vind dan weerklank in ontwerp, beweging en klank.

Die Gelede tradisie van die Yoruba kultuurgroepe in Afrika sal bespreek word onder nabootsende poppeteater. Onder konseptuele poppeteater sal die Sogo Bo van die Bamana kultuurgroep in Mali bespreek word.

6.2 Nabootsende poppeteater

Poppeteater wat nabootsend van die lewe is, het tekens wat die toneelpop as lewend voorstel in beide die kwantiteit en kwaliteit van die tekens. 'n Menspop kan byvoorbeeld twee oë, 'n neus, 'n mond, twee ore, ensovoorts hê, en hierdie liggaamsdele kan almal in proporsie voorgestel wees. Wat die gehoor outomaties verstaan, is dat die toneelpop 'n lewelose voorwerp is wat

nabootsend van 'n mens is.

In nabootsende poppeteater word daar gepoog om sekere dinge te verskuil, soos byvoorbeeld meganismes en die manipuleerder. Dit skep die indruk dat die toneelpop self verantwoordelik is vir die bewegings wat dit uitvoer. Die spraak/stem pas gewoonlik by die voorkoms en karakter van die toneelpop. Die eksterne klankbron is gewoonlik nie sigbaar nie en dit lyk dus asof die toneelpop die klanke maak. Die uitsondering hierop is buikspraak, waar beide die manipuleerder en die toneelpop sigbaar is.

Die betekenisdraende elemente van poppeteater word onder andere gebruik om in 'n mindere of meerdere mate 'n realistiese nabootsing te skep. Die klank sal dus grootliks soos die werklike geluid klink. Deur ontwerp, versiering en/of kostumering word die toneelpop gemaak om grootliks soos 'n realistiese voorstelling te lyk en dit word ook in beweging nagesteef. Al drie betekenisdraende elemente kan dus in die strewe na 'n realistiese nabootsing aangewend word.

In Afrika-poppeteater kan die Gelede tradisie waarin toneelpoppe en maskers gebruik word en 'n belangrike sosiale funksie het as eietydse sosiale kritiek en beswering van die bose magte van ouer vrouens in die Yoruba-gemeenskappe in Nigerië, geklassifiseer word as nabootsende poppeteater. Die toneelpoppe is gemonteer op maskers, soos gesien kan word in figuur 29 in die bylae. Die toneelpoppe word gemanipuleer deur versteekte toutjies wat van die masker na die toneelpoppe loop. Die toneelpoppe, alhoewel dikwels kru afgerond, is nabootsende voorstellings van herkenbare karaktertipes in bekende sosiale omstandighede in die Yoruba-gemeenskappe, byvoorbeeld huweliksmaats wat twis, owerspelige mans, sedelose vrouens, korrupte amptenare, verwyfde mans, ensovoorts (Drewal & Drewal 1990: 21-25 en Witte 2001: 11-18).

Klank is belangrik in die Gelede en word hoofsaaklik gegenerer deur tromme.

In die taal van die Yoruba-gemeenskap speel infleksie 'n rol in die woord se betekenis en toonhoogte is bepalend tot die woord se betekenis. Die trommusiek boots hierdie aspek van die taal na en die musiek en sang speel 'n groot rol ten opsigte van die boodskap wat deur sang en dans oorgedra word. Spraak ontbreek soms in die poppespele voor en tussen die gemaskerde danse, maar word ook soms gebruik in die satiriese poppevoorstellings waarin sekere sosiale ewels uitgebeeld word. Die voorstellende aard van die Geledetoneelpoppe sluit dus aan by die sosiale funksie daarvan.

6.3 Konseptuele Poppeteater

In konseptuele poppeteater word slegs die sketsmatige en simboliese moontlikhede van die betekenisdraende elemente gebruik terwyl die nabootsende kwaliteite daarvan in 'n mindere mate aangewend word. Distorsie in die vorm van oordrywing en/of vereenvoudiging word dikwels in konseptuele poppeteater gebruik. Sekere eienskappe en/of gelaatstrekke kan uitermatig vereenvoudig of oordryf word en nogtans herkenbaar wees.

'n Toneelpop se tekens, nabootsend en veral konseptueel, word met suggesties oorgedra. Die toneelpop suggereer en simboliseer met tekens die boodskap wat dit wil oordra. Ontwerp, klank en beweging word hiervoor gebruik en deur al drie tekens saam te ervaar, kan die gehoor die betekenis wat gesuggereer word, korrek interpreteer.

Dit sluit aan by dubbele visie as 'n basiese konsep in poppeteater. Soos reeds aangedui, ervaar die gehoor die toneelpop terselfdertyd as lewlose voorwerp en 'n voorwerp met 'n vorm van lewe, en deur middel van die gehoor se sogenaamde dubbele visie word suggesties en boodskappe geïnterpreteer. Dit kan egter gebeur dat die boodskap nie duidelik en/of enkelvoudig oorgedra word nie. Dit kan tot gevolg hê dat die gehoor 'n ander interpretasie as die bedoelde interpretasie ontwikkel. Dit maak die ander betekenis egter nie minder waardevol nie omdat die gehoor steeds betekenis aan die voorstelling heg. Die

uitsondering is egter wanneer die tekens so swak oorgedra word dat die gehoor òf geen betekenis daarin sien nie, òf 'n betekenis daaraan heg wat ver verwyderd is van die bedoelde betekenis.

Die Sogo Bo van die Bamana-kultuurgroepe in Mali is 'n duidelike voorbeeld van konseptuele poppeteater. Die simboliese figure is meestal diere wat deur maskers of toneelpoppe voorgestel word en sekere tradisionele sedelike waardes in die Bamana-gemeenskappe verteenwoordig (Kruger 2006: 327). Die manipuleerders, wat nie sigbaar is nie, simboliseer mitiese en simboliese wesens, wat ook nie sigbaar is nie (Den Otter, 2008: internetbron). Die gehoor is vertrouwd met die tekens wat die toneelpoppe oordra en kan die toneelpoppe dus dadelik uitken en die simboliese waarde verstaan. Dit gebeur grootliks as gevolg van die tradisionele aard van die Sogo Bo.

Figuur 30 toon Zigi, die buffel in die Sogo Bo. Zigi simboliseer die kragte wat die mens se lot bepaal, asook die mag van tradisie binne die gemeenskap. Hierdie toneelpop het ook dikwels kleiner staafpoppies op sy rug en sy kop, en hierdie kleiner figuurtjies simboliseer die samestelling van die Bamana-gemeenskappe met onder andere vrouens wat werk. Figuur 31 dui die konstruksie van hierdie reuse figuur aan. Die manipuleerders is binne die dierefiguur verskuil. Hulle manipuleer die kleiner figure, en voer die dansbewegings uit waarmee die karakter van die simboliese figuur visueel vergestalt word, terwyl 'n vrouekoor die lied sing wat die karakter en dade van die figuur verhaal. Die voël, soos gesien kan word in figuur 32, simboliseer weer noodlot en die goddelike, en die bobbejaan (figuur 33), die onordelike en chaotiese kenmerke van die jeug (Kruger 2006: 328).

Soos gesien kan word in bogenoemde beknopte verduideliking speel musiek en dans 'n belangrik rol in hierdie tradisie. Volgens Arnoldi (1983:198) het elke dier 'n spesifieke tromritme en liedjie waaraan hy herken word en waarmee die sosiale betekenis, dit wil se simboliek van die dier, beklemtoon word:

Each of the puppets has a specific rhythm associated with it which is part of its theatrical identity. A single drum rhythm may be used for several different puppets which are classified together (Arnoldi, 1983: 108).

In hierdie konseptuele toneelpoptradisie is dit daarom duidelik dat die verskillende elemente wat gebruik word, saam funksioneer om betekenis by die gehoor te skep. In hierdie geval van die Sogo Bo, is daar dus nie 'n onderskeid in die belangrikheid van klank, ontwerp en beweging nie. As een van hierdie elemente weggeneem sou word, sou dit moontlik tot gevolg hê dat die betekenisoordrag nie so suksesvol sal wees nie.

'n Verdere voorbeeld van konseptuele poppeteater is objekteater, soos byvoorbeeld gesien kan word in die werk van Sergei Obraztsov. Hy gebruik voorwerpe soos 'n ronde balletjie op 'n naakte vinger om 'n mens voor te stel, soos gesien kan word in figuur 34. Slegs die basiese konsep van 'n mens word hier gebruik, maar deur die manier waarop die vingers van die blote hand beweeg word, assosieer die gehoor die voorwerp met 'n mens. In objekteater word die objek tot toneelpop as konseptuele voorstelling omgeskakel deur die abstrakte gebruik van die betekenisdraende elemente, veral beweging en ontwerp.

Die afleiding kan gemaak word dat beweging dikwels in objekteater van meer belang as ontwerp kan wees, juis omdat die ontwerp van die toneelpop nie die werklikheid wat dit verteenwoordig naboots nie en die voorwerp (byvoorbeeld die balletjie), in die werklike lewe 'n totaal ander funksie en betekenis het. Die gehoor se gewilligheid om die voorstelling te aanvaar moet dus in so 'n mate beïnvloed word deur die betekenisdraende elemente dat die voorstelling aanvaar word en betekenisdraend is. Beweging en klank sal dus van kardinale belang wees. Dit is ook moontlik om met slegs beweging as toevoeging tot die voorwerp

lewe en betekenis te skep, en die objek sodoende as verteenwoordigend van iets anders te maak.

6.4 Samevatting

Alhoewel toneelpoppe altyd simbolies van aard is, word die betekenisdraende elemente hoofsaaklik nabootsend in nabootsende poppeteater aangewend, terwyl hierdie elemente in konseptuele poppeteater duidelik simbolies aangewend word. Laasgenoemde tipe poppeteater steun sterk op beweging en klank vir die volle betekenis van die voorstelling en steun ook soms op tradisie vir duidelike en bedoelde betekenis. In objekteater steun die voorstelling sterk op beweging om assosiasie en betekenis te skep.

Hoofstuk 7 Die wisselwerking en samewerking van die betekenisdraende elemente

7.1 Inleiding

Die betekenisdraende elemente in poppeteater moet saamwerk en mekaar afwissel om 'n suksesvolle poppespel, hetsy konseptueel of nabootsend, te skep. Hoewel dit soms blyk dat een element as dominant bo 'n ander beskou kan word, het die elemente mekaar dikwels konstant nodig om 'n boodskap suksesvol oor te dra. Al drie elemente word egter nie altyd saam gebruik nie.

Wall, White en Philpot (1965: 120 - 121) verwys na hoe die betekenisdraende elemente saam aangewend word vir karaktervoorstelling:

The character of a puppet is conveyed to the audience by a combination of three elements; the appearance (form, features, colouring and costume), the movement (action and behaviour), and the voice (speech quality and mannerisms as well as dialogue content). Each of these elements must be given attention and be in keeping with the character to be represented.

Hoewel vergroting moet plaasvind, moet die elemente in verhouding tot mekaar wees sodat die boodskappe van die elemente suksesvol oorgedra kan word. Verder moet die dekor in verhouding wees tot die speelruimte en in sommige gevalle moet ook die rekwisiete in verhouding tot die dekor en die toneelpoppe wees. Die klank moet pas by die karakter wat dit voorstel. Die aanwesige elemente moet almal in harmonie saamwerk om die tekens van poppeteater suksesvol oor te dra, hetsy dit net beweging en ontwerp is, of beweging, ontwerp en klank.

7.2 Klank en Beweging

As klank teenwoordig is, moet die klank en beweging as interafhanklik beskou

word, omdat die twee elemente mekaar nodig het sodat die gehoor onder andere weet watter karakter voorgee om te praat in die geval van dialoog. Soos reeds gesê, is dit 'n konvensie van poppeteater dat die spreker beweeg terwyl die ander toneelpoppe se bewegings dan geminimaliseerd is. So kan die gehoor aflei wie die tekens op daardie oomblik gee en kan dit gevoeg word by die tekens wat hulle al reeds het, byvoorbeeld inligting oor die karakter.

Dit gebeur in sommige poppespele dat die manipuleerder en die spreker nie dieselfde persoon is nie. In gevalle waar dialoog vooraf opgeneem is, is daar nie noodwendig 'n ideale wisselwerking nie. Uitstekende sinchronisasie is dus noodsaaklik. In konvensionele Westerse poppeteater moet die manipuleerder en die spreker dus eerder dieselfde persoon wees.

In sommige poppeteatertradisies, byvoorbeeld die Bunraku en die Viëtnamese waterpopspel, bestaan eiesoortige konvensies wat spraak met sang vervang. Die Viëtnamese waterpopspel vind plaas in bors-diepte water wat die speelarea vir die staafpoppe vorm wat met behulp van toutjies en stawe wat deur hol bamboes geryg word, en na die onsigbare manipuleerders agter 'n skerm lei, gemanipuleer word. Die koor en musiekante sit gewoonlik regs van hierdie speelarea en word soms op 'n verhogie geplaas (Taylor 2002: internetbron). Die enkele sanger in Bunraku sit op die voorverhoog (UNESCO 2004: internetbron). Die manipuleerders en die sanger/koor is egter vertrouwd met die tradisie en kan dus nou saamwerk. Verder is die gehoor ook vertrouwd met die tradisie en verstaan daarom ook hoe hierdie kodes en elemente aan hulle aangebied word.

Klank en beweging werk ondersteunend saam wanneer dit onder andere gesinkroniseerd is. Wanneer die toneelpop byvoorbeeld 'n deur toeklap, moet die gehoor die ooreenkomstige slag terselfde tyd hoor as wat hulle die deur in die kosyn sien vasslaan. Klank en beweging moet ook soms op dieselfde handeling dui. As 'n toneelpop byvoorbeeld 'n deuntjie fluit, moet ooreenstemmende

handeling uitgevoer word. 'n Toneelpop wat opgewek fluit, maar byvoorbeeld kop-onderstebo loop, is nie geloofwaardig nie en stuur gemengde boodskappe na die gehoor. Hierdie is 'n voorbeeld van swak manipulasie en swak koördinasie tussen klank en beweging, wat dubbelsinnige tekens aan die gehoor stuur en daarom moontlike verwarring met betekenisgeving kan veroorsaak.

Klank en beweging is ook belangrik vir die karakterisering van die toneelpop. Vir 'n karakter wat byvoorbeeld kwaad is, is dit ewe belangrik dat beide sy bewegings en sy klank dit onderstreep.

7.3 Klank en Ontwerp

Soos vroeër gesê, moet die ontwerp van die toneelpop en die klank wat die toneelpop maak, bymekaar pas. Hierdie elemente is gewoonlik interafhanklik. Daar is natuurlik uitsonderings as gevolg van die kreatiewe keuses wat in 'n voorstelling gemaak word. Teenstrydighede skep soms 'n bepaalde betekenis. In *Mienkie en die Bosdweg* (2007: produksie) is die heks se stem deur 'n manlike akteur voorsien. In hierdie geval het die manlike stem vir 'n vroulike karakter bygedra tot die komiese en belaglike aard van die nare karakter. Die heks-pop in hierdie voorbeeld is ook besonders lelik en die vroulike kwaliteite word onderbeklemtoon. Die verwronge manstem vir die heks was daarom heel geskik vir hierdie karakter. Die kreatiewe keuse en funksie bly daarom bepalend tot die uiteindelijke keuse van die spraakstem of klank wat met die ontwerp moet ooreenstem.

Tillis (1992: 24) sê dat klank en ontwerp ook só gebruik kan word dat die toneelpop lank kan stilstaan en steeds "leef", juis omdat die toneelpop kan voorgee om te praat. Die vraag is egter met behulp van watter teken(s) die toneelpop dit gaan doen en 'n beweeglike mond is in so 'n geval onmisbaar.

7.4 Beweging en Ontwerp

Die ontwerp en beweging van die toneelpop behoort saam te werk om die

karakter suksesvol aan die gehoor oor te dra. Die ontwerp van die toneelpop mag dus nie die beweging daarvan belemmer nie. Die kostumering en konstruksie van die toneelpop behoort van so 'n aard te wees dat dit die toneelpop se beweging kan ondersteun, want indien die konstruksie die beweging belemmer, kan die tekens wat die karakter uitstuur, verkeerd verstaan word. 'n Voorbeeld hiervan is byvoorbeeld wanneer 'n handpop se kostuum te klein gemaak is en daar nie genoeg speling is vir die manipuleerder om sy hande bymekaar te bring nie. Indien die handpop dan moet handeklap, byvoorbeeld, kan die gehoor die feit dat hy nie sy hande bymekaar kan bring nie, interpreteer as die karakter wat nie wil handeklap nie. Badenhorst (2007:10) dui juis aan dat beweging altyd in gedagte gehou moet word wanneer 'n toneelpop ontwerp word, aangesien beweging integraal tot ontwerp is.

Net soos in gewone teater, moet die toneelpop ook soos die karakter in die ontwerp beweeg. Indien die toneelpop volgens die ontwerp en konteks byvoorbeeld 'n trotse koning is, kan dit nie kop-onderstebo beweeg nie, maar moet ook die beweging 'n gevoel van mag en selfvertroue aan die gehoor oordra. Die beweging en ontwerp van 'n toneelpop beeld sy persoonlikheid en/of gemoedstemming tot 'n groot mate uit.

7.5 Klank, Beweging en Ontwerp

Die klank, beweging en die ontwerp moet in alle opsigte mekaar ondersteun om die toneelpop se karakter ten volle te ontplooi. Die koning wat hierbo as voorbeeld gebruik word, se karakter moet verder ook deur sy spraak beklemtoon word.

Hoe die toneelpop ontwerp is, moet ook sy karakter uitbeeld. Die gehoor verwag heelwaarskynlik dat 'n toneelpop wie se kostuum van sekere kleure gemaak is 'n opgewekte en positiewe karakter gaan wees, omdat dit die tekens is wat met kleure geassosieer word. Hierdie tipe toneelpop moet dus 'n opgewekte karakter voorstel vir die tekens wat uitgestuur word om mekaar te komplimenteer en te

ondersteun. Die ontwerp, beweging en klank moet dus gekoördineer word om 'n volronde en/of geloofwaardige karakter te skep.

7.6 Samevatting

Die drie elemente werk saam om die boodskappe suksesvol oor te dra. Klank en beweging werk saam om karakterisering te skep; so ook klank en ontwerp. Die beweging en ontwerp werk saam om die bewegingsmoontlikhede te optimaliseer. Een element kan dus nie noodwendig bo 'n ander gestel word nie. Daar kan met klank weggedoen word, hoewel dit nie ideaal is nie. Dus kan die element van beweging en die element van ontwerp bo die van klank gestel word.

Die elemente wissel mekaar ook af, sodat elkeen se tekens aan die gehoor oorgedra kan word, maar werk ook saam, sodat hul gesamentlike tekens oorgedra kan word. Die betekenisdraende elemente van poppeteater wissel mekaar af deurdat die intensiteit van een element se tekens soms verminder sodat 'n ander element wat belangrike tekens het om op 'n bepaalde oomblik of in 'n bepaalde poppespel oor te dra, die boodskap aan die gehoor oordra. So wissel die betekenisdraende elemente mekaar op bepaalde oomblikke af en werk hulle ten opsigte van die oorkoepelende boodskap saam. Dieselfde betekenis kan in die verskillende elemente gevind word en dit bring mee dat ontwerp, beweging en klank saamwerk om dieselfde betekenis met verskillende tipes tekens oor te dra.

Hoofstuk 8 Slot

8.1 Inleiding

Die betekenisdraende elemente van poppeteater is die tekens waarmee die medium en teatergenre sy boodskap enkodeer en die tekens waarmee die gehoor die boodskap dekodeer ten einde dit in 'n verstaanbare geheel te omskep. Die betekenisdraende elemente word ge-enkodeer deur tekens wat die onderskeie elemente aan die gehoor oordra. Die betekenisdraende elemente van poppeteater stem ooreen met die elemente van die gewone teater, naamlik ontwerp, klank en beweging. Daar is egter verskille in hoe die elemente aangewend word.

8.2 Afleidings

Uit die voorafgaande ondersoek kan die volgende samevattende afleidings gemaak word:

Poppeteater maak gebruik van die gehoor se verbeelding om die toneelpop 'n verbeelde vorm van lewe te gee. Hierdie verskynsel van die toneelpop as beide lewelose voorwerp en 'n verbeelde vorm van lewe, staan bekend as dubbele visie, en vorm 'n integrale deel van poppeteater. Dit laat die gehoor toe om die toneelpop as 'n dooie entiteit wat lewe voorstel, te aanvaar.

Vir die betekenisdraende elemente van poppeteater om suksesvol oorgedra te word, is dit nodig dat ontwerp, beweging en klank mekaar ondersteun en afwissel om die proses van enkodering en dekodeering te versterk. 'n Element kan nie alleen staan nie, omdat dit die ander elemente nodig het om self betekenisdraend te wees.

Die betekenisdraende elemente van poppeteater is tot 'n sekere mate kompleks en saamgestel uit verskillende invloedryke aspekte. Bepalend tot beweging is die manipuleerder wat die tipe beweging van die toneelpop beïnvloed, die

beheermeganismes van die toneelpop aangesien die toneelpop sonder hierdie meganismes niks anders as 'n speelpop is nie, asook die beligting en dekor wat, hoewel ekstern tot die toneelpop, die beweging daarvan beïnvloed.

Klank ondervang aspekte soos die spreker of die kragbron wat die klank oordra en musiek wat gebruik word. Kenmerke soos die dialek wat die karakters gebruik, asook die veranderlikes soos in Hoofstuk 4.4 genoem – onder andere stemverwringing – is ook bepalend tot die betekenisdraende kwaliteit van klank. Uit die ondersoek wat gedoen is, blyk dit dat klank die enigste betekenisdraende element is waarmee in sekere voorstellings weggedoen kan word. Klank het egter die potensiaal om 'n voller voorstelling te skep en gee betekenis aan die karakters wat ontwerp en beweging nie noodwendig alleen kan doen nie.

Klank sluit spraak in, maar spraak sluit nie klank in nie. Betekenis word egter soms deur klanke oorgedra en nie net spraak nie. Dus is klank as 'n ouditiwe betekenisdraende element geïdentifiseer.

Betekenisdraende elemente in die ontwerp van die toneelpop sluit konstruksiemateriale in wat gebruik word vir die kostuum van die toneelpop, en die kop en ander sigbare dele van die toneelpop. Die tekstuur, kleur en vloeibaarheid van konstruksiemateriaal speel 'n rol in betekenis skepping. Die versiering en grootte van die toneelpop beïnvloed ook die betekenis van die toneelpop, dekor en rekwisiete. Distorsie in die vorm van verwringing, vereenvoudiging en/of oordrywing word ter wille van betekenis aangewend.

Toneelpoppe is simbolies van aard en moet herkenbaar wees vir die gehoor om die tekens wat hulle moet gee, verstaanbaar te maak. In konseptuele poppeteater en sommige tradisionele Afrika-teater is toneelpoppe grootliks simbolies van aard, terwyl toneelpoppe in nabootsende teater meer realisties van aard is sonder om volkome nabootsend te wees.

Die betekenisdraende elemente werk saam om die boodskappe suksesvol oor te dra, hoewel klank soms mee weggedoen kan word. Die elemente kan wel afwisselend gebruik word. Klank en beweging, en klank en ontwerp werk saam vir duidelike karakterisering. Die samewerking tussen beweging en ontwerp lei tot uitvoerbare beweging. Die konteks waarin die toneelpop binne die produksie gebruik word en die uiteindelijke betekenisgeving is bepalend tot die klem wat daar deur die regisseur en manipuleerder op ontwerp, klank en beweging geplaas word.

Hoewel klank vir 'n volronde karakter sorg en atmosfeer aan die produksie gee, is dit nie noodwendig nodig vir 'n betekenisvolle poppespel nie. Ontwerp en beweging kan soms voldoende wees en dus kan beweging en ontwerp as dominant ten opsigte van klank gesien word.

8.2 Moontlike toekomstige navorsing

Uit hierdie navorsingsprojek het dit vir die kandidaat duidelik geword dat daar ruimte bestaan vir sekere vergelykende ondersoeke. Sekere tradisionele poppeteatervorme se aanwending van die onderskeie betekenisdraende elemente kan nie net ontleed word nie, maar ook met mekaar vergelyk word. Verder kan daar gekyk word na hoe daar met die minimum gebruik van spesifieke tekensisteme 'n betekenisvolle produksie gemaak kan word, soos byvoorbeeld wanneer klank heeltemel weggelaat word.

Bibliografie

- Alter, J. 1981. From Text to Performance. *Poetics Today*, 2(3) : 113 – 139.
- Arnoldi, M.J. 1983. *Puppet Theatre in the Segou Region in Mali*. PHD Dissertation UMI Dissertation Services. Indiana: Indiana University Press.
- Arnoldi, M. J. 2001. *Playing with time: Art and Performance in Central Mali*. Bloomington: Indiana University Press.
- Arnott, P. 1962. *Plays without People*. Indiana: Indiana University Press.
- Badenhorst, Z. 2007. *The Influence of African Forms and Themes on the work of the Handspring Puppet Company*. Ongepubliceerde Artikel. Sentrum vir Teater en Performance Studies, Universiteit van Stellenbosch.
- Baird, B. 1965. *The Art of the Puppet*. New York: Macmillan.
- Batchelder, M. H. 1947. *Rod-Puppets and the Human Theatre*. Columbus: Ohio State University Press.
- Binyon, H. 1966. *Puppetry Today*. London: Studio Vista Limited.
- Blackham, O. 1960. *Shadow Puppets*. Londen: Barrie and Rockliff.
- Blumenthal, Eileen. 2005. *Puppetry and Puppets: an illustrated world survey*. Londen: Thames and Hudson.
- Bramall, E en Somerville, C.C. 1963. *Expert Puppet Technique*. Boston: Boston Plays Inc.
- Craig, E. C. 1921. Puppets and Poets. *The Chapbook*. 20: 18.
- Curci, R. 2007. *The Puppet as an Ambivalent Sign*. www.rafaelcurci.com/ar/dos/ambivalent.doc. Onttrek vanaf internet 7 April 2007.
- Currel, D. 1973. *The complete book of puppetry*. Londen: Pittman.
- Currell, D. 1999. *Puppets and Puppet Theatre*. Marlborough: Crowood Press.
- Dagan, E.A. 1990. *Emotions in Motion: Theatrical Puppets and Masks from black Africa*. Montreal: Galerie Amrad African Arts.
- Den Otter, E. 2008. *Puppets and Masks of the Bamana and the Bozo (Mali)*. www.euronet.nl/users/edotter/mali.mali.html. Onttrek vanaf internet 13 Maart 2008.
- Drewal, H.J. & Drewal, M.T. 1990. *Gelede Art and Female Power among the*

- Yoruba*. Bloomington: Indiana University Press.
- Du Preez, P. 2007. *Ikoon en Medium: die toneelpop, masker en akteur-manipuleerder in Afrika-performances*. Stellenbosch: Universiteit van Stellenbosch. Ongepubliseerde DPhil.
- Eco, U. 1976. *A Theory of Semiotics*. Londen: Indiana University Press.
- Eco, U. 1977. Semiotics of Theatrical Performance. *The Drama Review*. Vol 30, Nr 21.
- Elam, K. 1980. *The Semiotics of Theatre and Drama*. Londen: Methuen & Co.
- Engler, L. en Fijan, C. 1973. *Making Puppets Come Alive*. Devon: David and Charles (Holdings) Limited.
- Gilchrist, J. 2003. *The Qur'an. The Scripture of Islam*. Claremont: Life Challenge Africa
- Goudge, T.A. 1950. *The Thought of C.S Peirce*. Toronto: University of Toronto Press
- Grant, I. 2001. Finding the Wooden Voice. *Puppetry into Performance: A User's guide*. Londen: Theatre Museum, Central School of Speech and Drama and the Puppet Theatre Centre Trust.
- Hanford, R.T.E. 1981. *The Complete Book of Puppets and Puppetering*. New York. Stirling Publishers Co. Inc.
- Isiguzo, A.I. 2005. *African Culture and Symbolism: A Rediscovery of the Seam of a Fragmented Identity*. <http://www.crvp.org/seminar/05-seminar/Andrew%20Ifeanyi%20Isiguzo.htm>. Onttrek vanaf internet op 23 Junie 2008.
- Jurkowski, H. 1988. *Aspects of Puppet Theatre*. Londen: Puppet Theatre Centre Trust.
- Kleursimboliek in Javaanse poppeteater. 2008. *Kleursimboliek in Javanese Poppeteater*. http://virtualmuseum.info/collections/themes/java_shadow_puppets/html/performance.html. Onttrek vanaf internet op 2 April 2008.
- Kolar, E. 1964. *Towards the roots of the aesthetic of Czech Puppetry*. Praag: Uitgewer onbekend.
- Kowzan, T. 1968. The sign in the Theatre: an introduction to the semiology of the art of the spectacle. *Diogenes*, 61: 52 – 80.

- Kruger, M. 1987. *Poppespel. 'n Ondersoek na die spelbeginsels, karakter en gebruiksmoontlikhede van die toneelpop*. M-Tesis. Universiteit van Stellenbosch.
- Kruger, M. 1990. *Poppespel: 'n Gids vir Beginners*. Kaapstad: Delos.
- Kruger, M. 2004. *Puppets in Entertainment-Education: Universal Principles and African Performance Tradition as a Model for Interaction*. Soulbeat Konferensie.
- Kruger, M. 2006. The Power of Double Vision: Tradition and Social Intervention in African Puppet Performance. *New Theatre Quarterly*. 22:324 – 335
- Kruger, M. 2007. Puppets in Education and Development in Africa: the puppet's dual nature and sign systems in action. *South African Theatre Journal*. Vol 21: 2007. pp. 64-74.
- Mboyo, A. 2008. *Chaps*. Ongepubliseerde dokument. Verkry deur elektroniese korrespondensie.
- Mouton, M. 1989. *Dramateorie vandag*. Potchefstroom: Departement Sentrale Publikasies, Potchefstroomse Universiteit vir Christelike Hoër Onderwys.
- Niculescu, Margareta (Red.). 1967. *The puppet theatre of the modern world*. Londen: George G. Harrap.
- Obraztsov, S. 1985. *My Profession*. Moskou: Raduga Publishers.
- Peirce Edition Project (Eds). 1982 *The writings of Charles S Peirce: A Chronological Edition*. Volume 2. Bloomington: Indiana University Press.
- Peirce Edition Project (Eds) 1998. *The Essential Peirce*. Volume 2. Bloomington: Indiana University Press.
- Puppets for Democracy. 2008. *Puppets for Democracy*. <http://www.africanpuppet.com/graphics/educhead4.jpg>. Onttrek vanaf internet op 17 Julie 2008.
- Puppet Wranglers. 2008. *The Puppet Wranglers*. (http://www.ashdendirectory.org.uk/featuresView.asp?pageIdentifier=20071030_12105959). Onttrek vanaf internet op 7 Mei 2008.
- Rosbach, C.E. 1938. *Making Marionettes* New York: Harcourt Brace.
- Sanbaso. 2008. *Definisie van Sanbaso*.

http://bunkashisan.ne.jp/search/ViewContent_e.php?from=10&ContentID=6

2. Onttrek vanaf internet op 6 Augustus 2008.

Schechner, R. 1988. *Performance Theory*. New York & Londen: Routledge.

Strukturalisme. 2008. *The use of Semiotics in Structuralism*.

www.buycialisonlinezm.blogspot.clasta.com. Onttrek vanaf internet op 28
Januarie 2009.

Taylor, D. 2002. *Vietnamese Water Puppets*. [www.sagecraft.com/
../Vietnamese.html](http://www.sagecraft.com/..//Vietnamese.html). Onttrek vanaf internet op 7 April 2009.

Tillis, S. 1992. *Towards a New Aesthetics of Puppetry*. New York: Greenwood
Press.

UNESCO 2004. *The Secret of Sharing in Bunraku Theatre: the puppet's innerlife,
the Shamisen, the Tayu*. www.unesco.emb-japan.go.jp/html/focus. Onttrek
vanaf internet 10 April 2009.

Veltruský, J. 1983. Puppetry and Acting. *Semiotica* 47-1/4: 69 – 122.

Wall, L.V, White, G.A en Philpot A.R. 1965. *The Puppet Book*. Londen: Faber
and Faber.

Walker J. A. 2003. Why performance? Why now? *The Yale Journal of Criticism*.
16.1: 149 – 175.

Wayang. 2009. *Wayang Interactive Puppet Project*. [http://www.suzung.com
/wayang/main.htm](http://www.suzung.com/wayang/main.htm). Onttrek vanaf internet op 11 Februarie 2009.

Wright, John. 1951. *Your Puppetry*. Londen: Sylvan Press.

Witte, H. 2001. *Wereld in Beweging. Gelede marionetten van de Angagon
Yoruba*. Berg en Dal: Afrika Museum.

Bibliografie van illustrasies

- Bamana bobbejaan. 2008. *Gon, die bobbejaan in die Sogo bo van die Bamana*.
http://sirismm.si.edu/eepa/eepthb/eepa_03447thb.jpg. Onttrek vanaf internet op 6 Augustus 2008.
- Bamana voël. 2008. *Mali Kono, die Voël in die Sogo bo van die Bamana*.
http://www.uflib.ufl.edu/afa/reserves/poynor/arh3525/20_Bamana_kamelent_on_Bird_Puppet.jpg. Onttrek vanaf internet op 6 Augustus 2008.
- Bene Vingerpop. 2008. *'n Vingerpop waarvan die bene met behulp van die poppespeler se vingers deur die gate (wit gedeeltes) gemanipuleer word*.
<http://www.billybear4kids.com/FingerPuppets/FingerPuppetBoy.gif>. Onttrek vanaf internet 6 Junie 2008.
- Bob the Builder. 2008. *'n Herkenbare toneelpop weens die verstaanbare visuele kodes wat die toneelpop as 'n bouer identifiseer*.
http://www.nv5dev1.com/nv5dev1/assets/product_images/product_lib/40000-40999/40924.gif. Onttrek vanaf internet 6 Januarie 2009.
- Buikspreker. 2009. *'n Buikspreker met sy toneelpop*. <http://blog.newsok.com/bamsblog/files/2008/05/jeff-dunham-with-achmed.jpg> Onttrek vanaf internet 31 Januarie 2008.
- Bunraku. 2007. *Bunrakupop met bewegende gesigsdele*.
<http://content.answers.com/main/content/wp/encommons/a/a0/Sanbasopuppet.jpg>. Onttrek vanaf internet 13 Mei 2007.
- Chimp. 2008. *Lisa uit "The Chimp Project"*.
<http://www.handspringpuppet.co.za/html/th2.html>. Onttrek vanaf internet op 28 Februarie 2008.
- Den Otter, E. 2008. *Puppets and Masks of the Bamana and the Bozo (Mali)*.
www.euronet.nl/users/edotter/mali.mali.html. Onttrek vanaf internet 7 Maart 2008.
- Eenvoudige vertikale beheerkruis. 2008. *Figuur van 'n vertikale beheerkruis*.
[how_to_make_a_marionette.htm](http://www.handspringpuppet.co.za/html/th2.html). Onttrek vanaf internet op 25 Julie 2008.
- Harde toneelpop. 2007. *'n Toneelpop wat minder deernis skep weens die harde*

tekstuur van die konstruksiemateriaal. http://www.abc.net.au/classic/mozart/img/Mozart_Pup_m1233469.jpg. Onttrek vanaf internet op 23 Junie 2007.

Houtpop. 2007. *'n Marionet uit hout as geskikte konstruksiemateriaal vir 'n toneelpop met 'n aardse voorkoms.* <http://everythingelephants.com/images/Collecting%20Toy%20Elephants%20Article%20Images/WoodTibetanMarionette.jpg>. Onttrek vanaf internet op 7 Mei 2007.

Javaanse Skadupop. 2007. *Voorbeeld van 'n Wayang Kulit skadufiguur.* http://www.civilization.ca/tresors/treasure/images/144_1c.gif. Onttrek vanaf internet op 7 Mei 2007.

Karagöz. 2008. *Turkse Skaduteater.* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ee/Karagoz_theatre_06315.JPG/180pxKaragoz_theatre_06315.JPG. Onttrek op 20 Julie 2008.

Lyf vingerpoppe 2008. *Vingerpoppe waar die lyf en kop gemanipuleer word.* <http://www.csc.gov.sg/HTML/Newsletter/aug2006/augpictures/FINGERPUPPET.jpg>. Onttrek vanaf internet op 10 Junie 2008.

Marionet kontrolepunte. 2007. *Die kontrolepunte van die marionet.* <http://recoveringperfectionist.files.wordpress.com/2007/06/marionette.jpeg>. Onttrek vanaf internet op 8 April 2007.

Non. 2007. *'n Toneelpop met 'n vergrote rekwesiet.* <http://www.polyclay.com/nun.gif>. Onttrek vanaf internet op 23 April 2008.

Obraztsov, S. 2008. *Konseptuele mensfigure gebruik deur Sergei Obraztsov.* Cantitella.files.wordpress.com/2007/08/obraztsov_ardiles.jpg

Papierspinnekop. 2007. *'n Spinnekop gemaak uit gevonde voorwerpe.* <http://www.archjrc.com/childsplace/images/platespider.jpg>. Onttrek vanaf internet op 27 Mei 2007.

Periode Toneelpoppe. 2007. *'n Voorbeeld van marionette met ledemate buite proporsie tot die liggaam.* <http://trkalova.guide-prague.cz/images/dg>. Onttrek vanaf internet op 8 November 2008.

Prinsespop. 2007. *'n Prinses-toneelpop met 'n sagte kostuum.* <http://www.legendarytoys.com/media/FM-2439-lg.jpg>. Onttrek vanaf internet op 6 Julie 2007.

- Puppets for Democracy. 2008. *Puppets for Democracy*.
<http://www.africanpuppet.com/graphics/educhead4.jpg>. Onttrek vanaf internet op 17 Julie 2008.
- Ritssluiterpup. 2007. *'n Toneelpop met 'n ritssluitermund wat as ontwerp-elementbetekenis dra*. <http://world.std.com/~eva/crocpup3.jpg>. Onttrek vanaf internet op 17 Mei 2008.
- Staafpup. 2008. *Staafpup met beheermeganismes*.
<http://www.puppetindia.com/images/MkRod.gif>. Onttrek vanaf internet op 31 Desember 2008.
- Takalani Sesame. 2007. *Toeganklike toneelpoppe weens hul sagte en vriendelike voorkoms*. <http://www.scienceinafrica.co.za/pics/takalani.jpg>.
 Onttrek vanaf internet op 28 Maart 2007.
- Tall Horse 2004. *Die kameelperd van "Tall Horse"*.
http://www.ashdendirectory.org.uk/featuresView.asp?pagelidentifier=20071030_12105959. Onttrek vanaf internet op 2 April 2007.
- Toneelpop met manipuleerder. 2008. *Toneelpop met Sigbare manipuleerder*.
http://www.yakshaganapuppets.com/images/bhaskar_kogga_puppets.jpg.
 Onttrek vanaf internet op 6 April 2008.
- Ubu. 2007. Niles, die krokodil uit *Ubu and the Truth Commission*.
<http://www.handspringpuppet.co.za/html/frameind.html>. Onttrek vanaf internet op 17 September 2007.
- Verpleegster. 2008. *'n Toneelpop met min detail*. www.dollymania.co.uk. Onttrek vanaf internet op 6 Mei 2008.
- Vroulike Toneelpop. 2007. *Toneelpopkostuum met lintomboorsel*.
<http://www.bluebonnetvillage.com/jurate/puppet2.jpg>. Onttrek vanaf internet op 30 September 2007.
- War Horse. 2008. *Illustrasie uit War Horse*. <http://www.guardian.co.uk/arts/gallery/2007/oct/18/warhorse?picture=331011841>.
 Onttrek vanaf internet op 26 Mei 2008.
- Witte, H. 2001. *Wereld in Beweging. Gelede marionetten van de Angagon Yoruba*. Berg en Dal: Afrika Museum.

Filmografie

Shakespeare's Scorned Women. 2007. Matie Poppekas. Regisseur: Petrus du Preez.

Die Muise leer 'n les. Jaar onbekend. Matie Poppekas. Regisseur onbekend. Videomateriaal beskikbaar by Sentrum vir Teaternavorsing, Universiteit van Stellenbosch.

Die Musikante van Bremen. 2007. Matie Poppekas. Regisseur: Tronéll Lessing.

Diepe Grond. 2007. Phoebe Coetzee Produksies. Regisseur: Phoebe Coetzee.

Mienkie en die Bosdweg. 2007. Skoendoos Produksies. Regisseur: Petrus du Preez.

Pandora. 2005. Matie Poppekas. Regisseur: Mareli Pretorius.

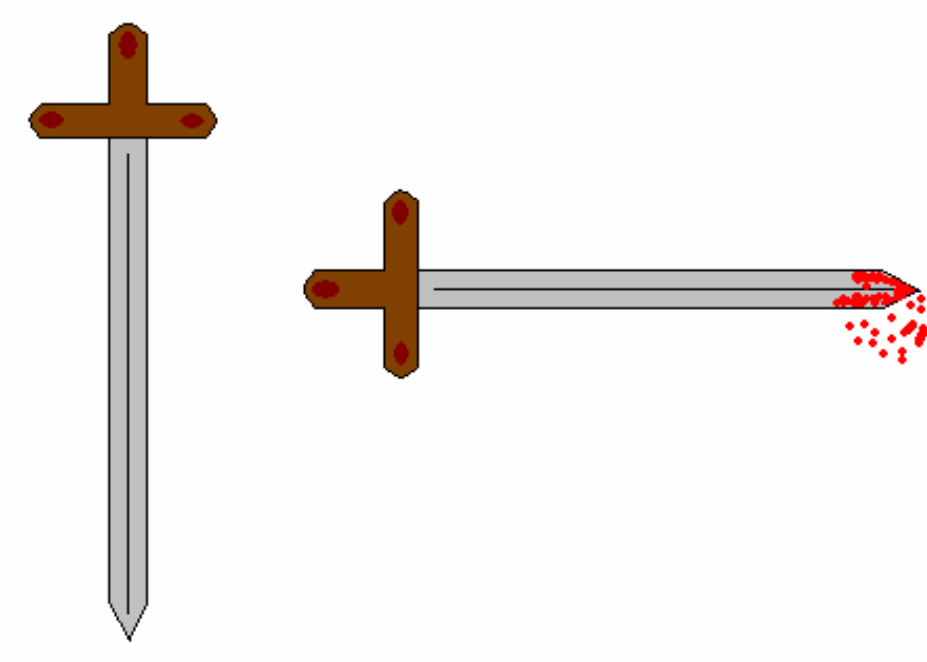
Tall Horse. 2004. Handspring Puppet Company. Regisseur: Marthinus Basson.

The Chimp Project. 2000. Handspring Puppet Company. Regisseur: Adrian Kohler.

Abduction from the Seraglio. 1995. Salzburg Marionetteater. Regisseur: Peter Stanchina.

War Horse. 2007. Handspring Puppet Company. Regisseur: Marianne Elliot en Tom Morris.

Bylae



Figuur 1 – Die verandering in betekenis van ‘n teken deur ‘n posisieverskuiwing.



Figuur 2 – Bob the Builder. ‘n Herkenbare toneelpop weens die verstaanbare visuele kodes wat die toneelpop as ‘n bouer identifiseer (Bob the builder 2008: internetbron).



Figuur 3 – Lisa uit *The Chimp Project* (Chimp 2008: internetbron).



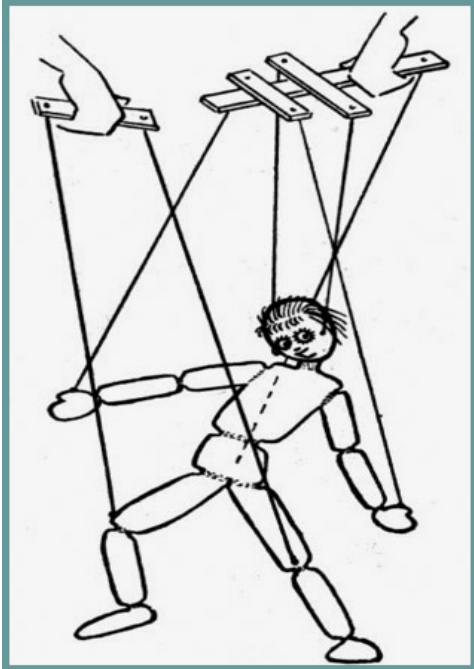
Figuur 4 – Die kameelperd uit *Tall Horse* (*Tall Horse* 2008: internetbron).



Figuur 5 – Illustratie uit *War Horse* (*War Horse* 2008: internetbron).



Figuur 6 – Figuur van 'n vertikale beheerkruis (Eenvoudige vertikale beheerkruis 2008: internetbron).



Figuur 7 – Die kontrolepunte van die marionet (Marionet kontrolepunte 2007: internetbron).



Figuur 8 – Toeganklike toneelpoppe weens hul sagte en vriendelike voorkoms (Takalani Sesame 2007: internetbron).



Figuur 9 – 'n Toneelpop met min detail (Verpleegster 2008: internetbron).



Figuur 10 – Deursigtige skets van een van die manipuleerder se moontlike handposisies in 'n handpop.



Figuur 11 – Voorbeeld van 'n Wayang Kulit skadufiguur (Javaanse skadupop 2007: internetbron).



Figuur 12 – Turkse Skaduteater (Karagöz 2008: internetbron).



Figuur 13 – Staafpop met beheermeganismes (Staafpop 2008: internetbron).



Figuur 14 – Bunrakupop met bewegende gesigsdele (Bunraku 2007: internetbron).



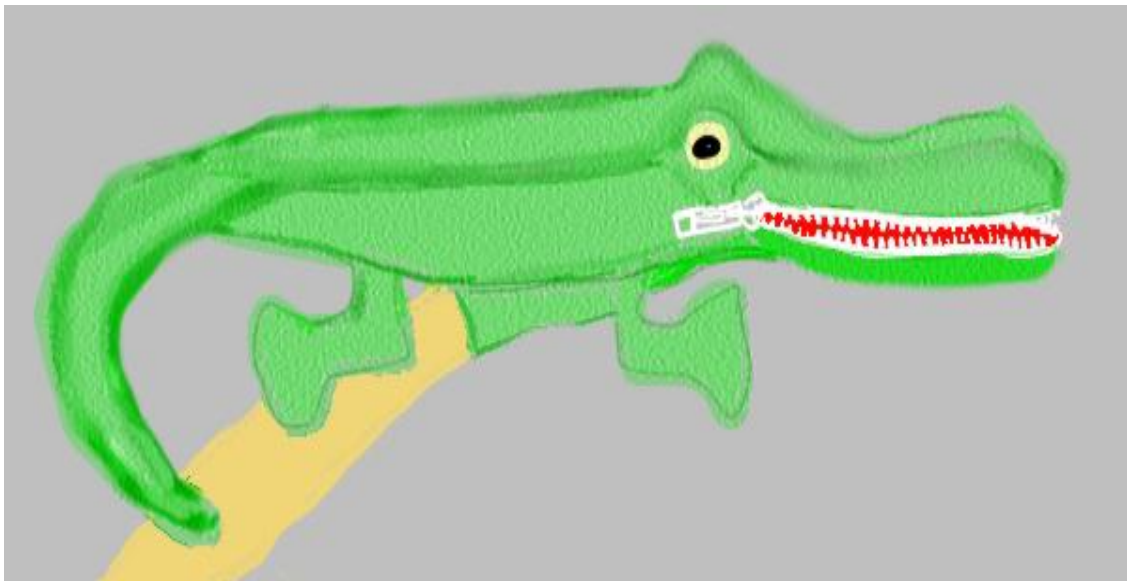
Figuur 15 – Vingerpoppe waarvan die lyf en kop gemanipuleer word (Lyf vingerpoppe 2008: internetbron).



Figuur 16 – 'n Vingerpop waarvan die bene met behulp van die poppespeler se vingers deur die gate (wit gedeeltes) gemanipuleer word (Bene-vingerpop 2008: internetbron).



Figuur 17 – 'n Buikspreker met sy toneelpop (Buikspreker 2008: internetbron).



Figuur 18 – 'n Toneelpop met 'n ritssluitermond wat as ontwerp-elementbetekenis dra (Ritssluiterpup 2007: internetbron).



Figuur 19 – 'n Toneelpop wat minder deernis skep weens die harde tekstuur van die konstrusiemateriaal (Harde toneelpop 2007: internetbron).



Figuur 20 – 'n Spinnekop gemaak uit gevonde voorwerpe (Papierspinnekop 2007: internetbron).



Figuur 21 – 'n Marionet uit hout as geskikte konstruksiemateriaal vir 'n toneelpop met 'n aardse voorkoms (Houtpop 2007: internetbron).



Figuur 22 – Toneelpopkostuum met lintomboorsel (Vroulike toneelpop 2007: internetbron).



Figuur 23 – 'n Voorbeeld van marionette met ledemate buite proporsie tot die liggaam (Periode toneelpoppe 2007: internetbron).



Figuur 24 – *Puppets for Democracy* (*Puppets for Democracy* 2008: internetbron).



Figuur 25 – Niles, die krokodil uit *Ubu and the Truth Commission* (Ubu 2007: internetbron).



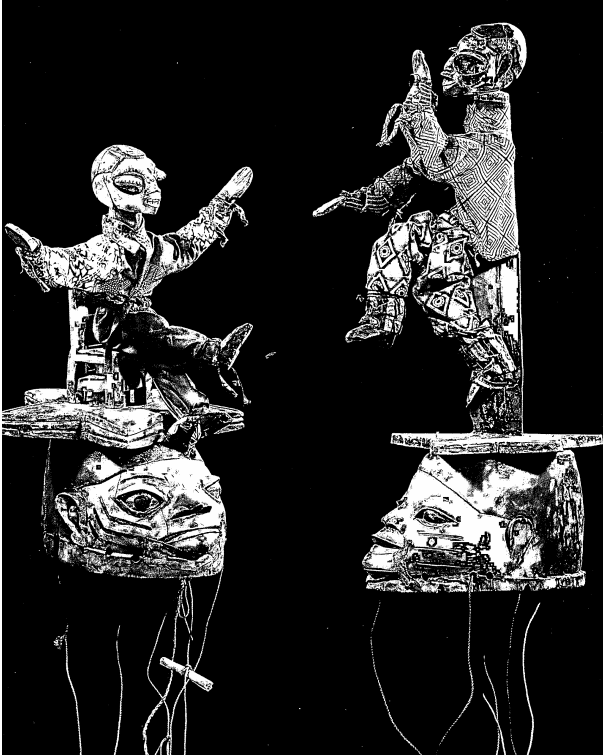
Figuur 26 – 'n Prinses-toneelpop met 'n sagte kostuum (Prinsespop 2007: internetbron).



Figuur 27 – 'n Toneelpop met 'n vergrote rekwisiet (Non 2008: internetbron).



Figuur 28 – 'n Sigbare manipuleerder (Toneelpop met manipuleerder 2008: internetbron).



Figuur 29 – Die Gelede Masker met toneelpoppe bo-op (Witte 2001: 55).



Figuur 30 – Zigi, die Buffel in die Sogo bo van die Bamana (Den Otter 2008: internetbron).



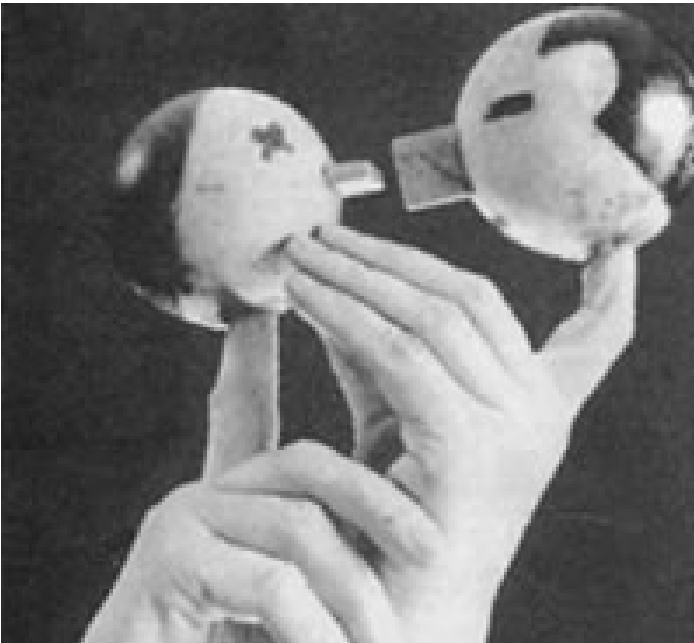
Figuur 31 – Illustrasie van die raamwerk wat die manipuleerders verberg vir byvoorbeeld Zigi die Buffel in die Sogo bo van die Bamana (Den Otter 2008: internetbron).



Figuur 32 – Mali Kono, die Voël in die Sogo bo van die Bamana (Bamana voël 2008: internetbron)



Figuur 33 – Gon, die bobbejaan in die Sogo bo van die Bamana (Bamana bobbejaan 2008: internetbron)



Figuur 34 – Konseptuele mensfigure gebruik deur Sergei Obrastsov (Obrastsov 2008: Internetbron).