

Jaarverslag 2024

Historisch Schouwspel Den Ham.

Op zaterdag 7 december 2024 is in Den Ham het verleden weer tot leven gebracht en wel het jaar 1761 met als titel:

Vilders Willem

De armenjager van 1761.

Dit thema werd op de jaarvergadering van 18 april 2024 op ludieke wijze door twee van onze spelers aangekondigd. Daarvoor was er al het nodige uitzoek werk gedaan en een verhaallijn opgesteld.

Om een indruk te krijgen hoe dat er uit ziet volgt onderstaand een deel van de verhaallijn.

VERHAALLIJN HISTORISCH SCHOUWSPEL

Vilders Willem de armenjager van 1761

Vrömd volk of 'good volk'?

SCENE 0: Openingsscène bij de poort: Onrust bij de poort

Rijke lui laten hier de armen goed voor zich werken.

Schoenenpoetsers, voddenvverkopers, bedelaarskinderen, gestolen eten doorverkopen...

Scènes / duetjes maken: kinderen versus rijke lui.

Vrijwilliger die met kinderen doen.

Spelidee Dominee:

De dominee laat z'n schoenen poetsen, maar betaalt niet: daarvoor kunt u een beroep doen op de diaconie. Ik heb hier een broodkruimel en een restantje vis.

Dat zou afdoende moeten zijn, als u het verhaal van de vijf broden en twee vissen mag geloven.

SCENE 1; BOELDAG De achterkant van de tribune

Hier wordt van het arme gezin de boel geveild. Het is een arm en groot gezin;

Steeds meer kinderen zijn er op miraculeuze wijze bijgekomen.

Alle inboedel wordt geveild. Zelfs het lievelingskonijntje van de jongste telg van het gezin.

Tijdens de scene duikt de armenjager op en wordt de sfeer grimmiger.

Bij het weggaan van het gezin neemt een van de kinderen nog wat graan mee onder z'n buis, moeder verhuult dat (inspiratie verhaal 'de armenjager')...

De armenjager heeft dit in de gaten en achtervolgt ze, in opdracht van de hoge heren die bij de boeldag aanwezig zijn.

SCENE 2; ELLENDE: Pastorietuin

Het publiek neemt plaats op de tribune.

We zien een scene in splitscreen; linksvoor een herberg waar een patient wordt binnengebracht, rechts een moerasgebied (kan worden aangepast n.a.v. zichtlijnen en plaatsing tribune, dit bespreken we later in detail).

De twee scenes wisselen elkaar af. We horen een ooggetuigenverslag van een zoon van het arme gezin. Hoe ze alles kwijt zijn geraakt, hoe dat zo gekomen is ... (dit verzinnen we nog). Publiek is op de hand van het gezin: Oneerlijkheid in dat jongetje;

Drama; maar wij hebben al zo weinig!!

Daarna vertelt de jongen over hoe het gezin is opgejaagd door de armenjager. Hoe ze onderweg in het stro mochten slapen en een beetje eten namen van een boer...de armenjager vond ze en zag ze met wat eten rondlopen.

We schakelen steeds tussen 'vertellen' en 'actie'.

Achtervolging van de dief (armenjager) / splitscreen met herberg waar patiënt binnenkomt. wat is er gebeurd?

Climax: een schot in het been van de vader van het arme gezin.

In de herberg blijkt dat dit been moet worden afgezet (niet letterlijk laten zien, wel benoemen).

Afzagen van het been kan. Bij de herberg (= het ziekenhuis).

Afzagen van het been moet met z'n tweeën, maar die kosten 3 gulden per man.

Dat kan niet zomaar gratis.

Herbergier moet ook 4,- gulden hebben.

Markevergadering komt hierop terug; alles kost ook geld tegenwoordig.

Voor dit gezin een 'houdt het dan nooit op' moment.

SCENE 3: ARMOE TROEF – de armensteeg

Het publiek verlaat de tribune en loopt via het steegje achter de kerk het schouwspelsterrein weer op. Hier is het een grote horrorbende.

Veel arme mensen die in de goot terecht zijn gekomen. Met zweren, blaren, bloedige wonden en veel missende tanden en lichaamsdelen. Ze bedelen en roepen om hulp. We zien Zoontje van de man / zieke man (zonder been) in kruiwagen.

Ze klagen over de armenjager en als hij langsloopt, verstoppen alle armen en bedelaars zich heel snel (onder een jutezak, in een kar, in de bosjes etc.)

LOSSE SPELONDERDELEN

Alle spelonderdelen zetten in op het thema 'jaarmarkt'.

Er is veel handel, bedelarij, Hammer Karmse. **Thema is steeds: arm & rijk / hoge status & lage status.** Aanleiding: jaarmarkt met spullen en spellen, komen allerlei handelaren op af (ook vanuit Duitsland). Gokken. Rijke lui hoort dit niet leuk vinden, maar vermaakt zich prima.

Statusverschil (balletje balletje).

Zodra de armenjager voorbij komt en op z'n fluit blaast, pakt iedereen z'n prularia bij elkaar en verstopt zich. Net zoals op een toeristische souvenirmarkt.

Op het schouwspel: oneerbare beroepen te zien.

De armenjager behoorde tot de tweede categorie oneerbare beroepen.

Tweede categorie; openbare geweldpleging (contact met oneerlijke misdadigers. Schout / rakkers / cipers). Mensen met hoge status laten hun schoenen pakken.

Activiteiten omtrent Hammer Karmse

Oneerbaar / eerbaar:

- touwtrekken; bij zakjes
- balletje balletje
- ringsteken
- Marskramer
- Kruidenvrouwtje
- Prostituees
- Goochelaar
- Muzikanten
- Prostituees
- waarzegster
- jongleur
- bedelaars
- voddenman
- schoorsteenveger
- doodgravers
- lompenhandelaars
- marskramers

SCENE 4: De Markevergadering (onderdeel dat zich steeds op een andere plek kan afspelen).

De armenjager wordt ter verantwoording geroepen; heeft iemand geschoten. Gaat heel veel geld kosten (verpleging). Hoe verklaart hij dat?

De armenjager kreeg gewoon loon (werd door de Marke betaald).

Elke herberg heeft z'n eigen scene (markevergadering).

- Kosten amputatie
- Ter verantwoording roepen van armenjager (schieten gaat wel heel ver)

SCENE 5: Het grote, arme gezin

Ze kunnen in en uitlopen, mits ze in de scene passen.

Vragen hulp van de dominee / diaconie;

'Gezin; wij zijn árm'.

'Dominee; nee, u bent rijk! Gezegend met zoveel kinderen!'

EDUCATIE

Spelletjes voor kinderen: 6 spelletjes

Streektaalpuzzel aan de andere kant (bestel in het dialect ...bij de kraampjes).

- * knuffelen met de dieren
- * houten blokjes omgooien (blikgooien)
- * touwtje trekken
- * ringsteken

- * kaars maken
- * vlaggetjes in de stoof (estafette)

Zoals in de verhaallijn beschreven was het de bedoeling om met een echte tribune te gaan werken. Deze was gehuurd en door enthousiaste leden opgehaald.

Echter in de week van de opbouw speelde het weer ons parten en op donderdag werd er harde wind en veel regen voorspeld. Derhalve kwamen we op vrijdag 6 december voor de lastige keuze te staan de schouwspeldag wel of niet door te laten gaan. Na veel wikken en wegen werd besloten het spel wel door te laten gaan. Echter met enkele aanpassingen, t.w. niet opbouwen van de tribune en het niet neerzetten van de toegangspoorten. Ook was het op vrijdag niet verantwoord de marktkramen op te zetten. Besloten werd om dit op de zaterdagmorgen te doen. Gelukkig waren er op zaterdagmorgen vroeg al ongeveer een twintigtal vrijwilligers aanwezig om de marktkramen op te zetten. Dit heeft goed uitgepakt en rond 10 uur stonden alle marktkramen op hun plek.

We hadden om 13.00 uur een mooie start en gelukkig werkte het weer toch nog redelijk mee. Het was droog en de wind was behoorlijk afgezwakt. Alleen halverwege de middag viel er een behoorlijk bui. Alle bezoekers doken de herbergen, de kerk en de marktkraampjes in en na een kwartiertje zag je iedereen weer tevoorschijn komen en konden we de schouwspeldag, zelfs met nog enkele zonnestrallen, goed afmaken.

Het aantal betalende bezoekers was minder dan andere jaren en ook dat is naar alle waarschijnlijkheid te wijten aan het slechte weer en de slechte weersvoorspelling voor de zaterdag.

VERSLAG

De ingestudeerde scènes liepen prima:

Bij de poort een confrontatie tussen rijk en arm, maar ook tussen spelers en publiek.

Daarna het arme gezin waar niet iedereen blij was met de waterige (tr)(s)oep.

In de Witte Swaen een muzikale gezelligheid en een bonte bedoening met gevarieerd publiek.

Wie door de herbergier nog niet voldoende was beneveld,

kon zich door een stel waarzegsters nog een en ander op de mouw laten spelden.

Hoe kunstig is het eigenlijk als je vanuit 2024 terug gaat naar 1761 om de toekomst te voorspellen vanuit een geschiedenis boek?

Daarna werd in de thuistapperij van Binnenmars de figuur van Armenjager Vilders Willem geïntroduceerd.

Dat gebeurde door een wonderlijk stelletje vergaderende boeren van de Marke Magele.

Via de Jaermarkt met veel vertier, een rad van fortuin, vrouw met baard en een verlopen Baron gaat de route naar de Chirurgijn.

Deze kwakzalver zorgt voor verlichting van de pijn in de getijsterde oren.

Hij verwijderde menig oorwurm en het oorsmeer komt in verbijsterende hoeveelheden tevoorschijn.

Ondertussen kan het zo maar zijn dat je werd aangeklampt door verkopers van lappen, kralen en andere prullaria.

Wie denkt dat het balletje-balletje fenomeen iets is van de laatste eeuw kon zaterdag zien dat ook in 1761 al zo'n bedrieger actief was.

Zelfs de waarzegster was niet in staat de juiste beker aan te wijzen.

Bij de boeldag contrast tussen rijk en arm, goed en kwaad en een lach en een traan.

Nadat het berooide gezin van al hun aardse bezitting af was "geholpen" zien we ze terug in

de Groene Klok.

De diefstal van een “zack mael” wordt door Vilders Willem hardhandig bestraft.

De chirurgijn moet er aan te pas komen om een been te amputeren nadat Tinctura Amira niet mocht baten.

Dit grapje kost de niet geringe som van 3 Guldens.

In de Markevergadering werd dit als “afzetten” betiteld.

Alsof het allemaal nog niet erg genoeg was werd het publiek bij het verlaten van deze scene in de “armenstraat” op een waar horrorbeeld getrakteerd.

Tussen deze afschrikwekkende figuren door laveren was bij daglicht al ongemakkelijk.

‘S avonds moet het een “Nightmare on the Eiermarkt” zijn geweest.

Natuurlijk stond tussen de genoemde scenes nog de slager met twee varkens op de ladder.

De bakker was er met de Roggestoet en verder nog een bonte verzameling commerciële kramen.

Ook uit die hoek waren een aantal positieve reacties te vernemen

In de vooravond begon het te miezeren maar dat mocht de pret niet drukken.

Dat de tekst-blaadjes van het Schouwspellied in de afgesloten Kerktoren lagen om 8 uur kon de spelersgroep er niet van weerhouden om toch het refrein over de Brink te laten schallen, afgewisseld met een aantal la-la-la-la coupletten.

Het Schouwspel van 2024 was een succes.

Ondanks alle beperkingen kunnen we terug zien op een geslaagde dag.