

2017-2018 Taljochting op de Prizelist

Kritearia foar de prizen yn de kategoryen

De karmasters jouwe neist de reguliere punten foar de selskippen nei elke opfiering ek oan de oare kategoryen punten. Fan elke kategory wurde yn alle parten fan de STAF Toanielkriich útslach de 3 heechste skoares nominearre foar in priis. Op de STAF slútjûn wurde de prizen bekend makke en útrikt. Allinnich de selskippen dy't oanwêzich binne krije in priis.

NB foar elk elemint dat beoardiele wurdt kin de karmaster gjin (as it net oan de oarder is) 1 punt (in bytsje), 2 punten (nochal wat) of 3 punten (in protte) jaan.

De meast bysûndere foarstelling.

Kritearia:

1. In bysûnder tema
2. In bysûndere lokaasje
3. In grut tal spilers en oare belutsenen
4. Grutte oarspronklikheid
5. Grutte sizzenskrêft
6. Jonge ploech
7. Moai nij Frysk repertoire
8. Bysûndere eleminten yn de foarmjouwing
9.sels yn te foljen troch de karmaster

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

It grutste jonge talint. Maksimaal 25 jier en maksimaal 1x earder op de planken stien.

Kritearia:

1. Oertsjûgjende ynterpretaasje fan de rol
2. Wit je te reitsjen, lit emoasje sjen, rolyntinsje
3. Stim, útspraak, aksinten en tempo/ritme klopje
4. Spilet net allinne mei de holle, mar mei it hiele lichem
5. Lit de ûntwikkeling fan it personaasje goed út de ferve komme
6. Spilet goed op mei de oare spilers, oerhearsket net.
7. Is ek sûnder tekst yn de rol, goed stil spul
8. In grutte ynbring yn it stik

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

De bêste spiler

Kritearia:

1. Oertsjûgjende ynterpretaasje fan de rol
2. Wit je te reitsjen, lit emoasje sjen, rolyntinsje
3. Stim, útspraak, aksinten en tempo/ritme klopje
4. Spilet net allinne mei de holle, mar mei it hiele lichem
5. Lit de ûntwikkeling fan it personaasje goed út de ferve komme
6. Spilet goed op mei de oare spilers, oerhearsket net.
7. Is ek sûnder tekst yn de rol, goed stil spul

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

De bêste spylster

Kritearia:

1. Oertsjûgjende ynterpretaasje fan de rol
2. Wit je te reitsjen, lit emoasje sjen, rolyntinsje
3. Stim, útspraak, aksinten en tempo/ritme klopje
4. Spilet net allinne mei de holle, mar mei it hiele lichem
5. Lit de ûntwikkeling fan it personaasje goed út de ferve komme
6. Spilet goed op mei de oare spilers, oerhearsket net.
7. Is ek sûnder tekst yn de rol, goed stil spul

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

De bêste foarmjouwing.

Kritearia:

1. Dekor boutechnyk bysûnder
2. Bysûnder kleurgebrûk
3. Gebrûk fan bysûndere materialen
4. Gebrûk fan moderne techniken, skermen, projektsje...
5. Bysûndere stipe fan tiidsbyld, sfear, tematyk
6. Bysûndere kostúms
7. Utsûnderlike foarm fan PR
8. Bysûndere rekwisiten, omballingen

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

De bêste technyk, lûd en ljocht.

Kritearia:

Ljocht:

1. Is it hiele toaniel foar de reguliere sênes sa egaal mooglik ferljochte
2. Is it ljocht ta stipe fan de foarstelling en net in doel op himsels?
3. Is it ljocht ûnopfallend, is der gjin steurend skaad of kleur, binne der gjin bysûnderheden, dan liedt it net ôf fan dêr't it echt om giet, nammentlik de foarstelling.
4. Helpt it ljocht klean/dekor/spul?
5. Is de oandacht/fokus op it goede plak?
6. Is de goede sfear kreëarre, tink oan dei/nacht, binnen/bûten, gesellich/kâld, en sa mear, dy't kloppet mei it ferhaal dat ferteld wurdt?
7. Hoe is der ferwurking fan it materiaal: armatueren en kabels bygelyks út it sicht en net op plakken dêr't se it sicht behinderje.
8. Hoe is it materiaal brûkt: passende ljochtoergongen, moai yn-/útfaden, ljocht goed steld, ljocht op plakken dêr't it wêze moat en net dêr't it net wêze moat.
9. Is it maksimale resultaat berikt met de oanwêzige middels, bygelyks 2 goed brûkte halogeenlampen berikke mear as 20 net goed brûkte profylspots?

Lûd

1. Is yn it gefal fan lûdfersterking alles yn de hiele seal goed te ferstean?
2. Is it lûd en/of de muzyk ta stipe fan de foarstelling en net in doel op himsels?
3. Is it lûd en/of de muzyk ûnopfallend, is der gjin steurende rûs of sokssawat, binne der gjin bysûnderheden, dan liedt it net ôf fan dêr't it echt om giet, nammentlik de foarstelling!
4. Set it lûd en/of de muzyk de oandacht/fokus op de goede manier en op it goede momint?
5. Is de goede sfear kreëarre, kloppet dy mei it ferhaal dat ferteld wurdt?
6. Hoe is it lûdmateriaal brûkt: binne de ynsetten en oergongen passend?
7. Is it maksimale resultaat berikt mei de oanwêzige middels/lûden, ien stilte op it goede momint seit mear as tweintich net goed brûkte lûdsjes?

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.

De bêste muzyk

Kritearia:

1. De kar fan de muzyk kloppet mei de sfear fan de foarstelling
2. Der is in line yn de kar fan de muzyk (bygelyks ien artyst, of ien Cd of ien tema)
3. De muzyk is sels makke of in kombinaasje tusken sels makke en bestend
4. De muzyk is 'live'
5. De muzyk draacht der ta by om ynformaasje te jaan oer tiid of lokaasje dy't kloppet by de rest fan de foarmjouwing..
6. It folume kloppet by de rest fan de foarstelling, is it net te lûd of te sacht?
7. As men fersterking brûkt, klinke de stimmen natuerlik

Foar elk elemint kin de karmaster gjin, 1 (in bytsje) 2 (nochal wat) of 3 (in protte) punten jaan.