

Emotioneel vierkant.

Doel: Je laten verrassen door je eigen plotselinge emotieomslag. Spel laten voortkomen uit emoties.

Aantal spelers: 3: twee spelers en een ‘emotieverklikker’. Soms meer spelers (lastiger).

Vorm: Een object in het midden verdeelt het speelvak in vier ‘kwadranten’ (vakken). Elk vak krijgt een emotie door het publiek toegewezen (minimaal 2 positieve). De emotie die elke speler gedurende de scène heeft wordt gedefinieerd door het vak waarin hij staat. Een speler beweegt echter zoals zijn personage werkelijk zou bewegen – en dus *vooral niet* bewust om een andere emotie op te zoeken!!! De speler is *niet* met de vakken en welke emotie erbij hoort bezig. Zodra hij in een ander vak terecht komt roept de ‘emotieverklikker’ aan de kant de bijbehorende emotie. Het liefst verrassen de emoties de speler totaal, en geven zo de scène een wending die hij nooit had kunnen bedenken.

Vraag aan publiek: vier emoties en een locatie (of relatie of whatever).

Tips:

- **Als je een nieuwe emotie inzet, doe dit altijd als een reactie op iets in de scène.** Heb geen haast daarbij, je hoeft niet binnen een seconde een nieuwe emotie te hebben. Maar vind een aanleiding om op te reageren. *Alles is goed* als aanleiding: Kuchje van je tegenspeler - reageer er verliefd op!
- Hoe steviger je de emotionele reacties inzet, hoe makkelijker het is... De reden voor die emotie kun je niet zo snel bedenken maar komt vanzelf als je zelf maar in de emotie gelooft.
- Als je emotie niet lijkt te kloppen met de scène zit er maar één ding op: je emotionele reacties vergroten en niet nadenken. Als je boos moet zijn en iemand zegt: “ik hou van je”, begin met roepen: “Ja natuurlijk hou je verdomme van me!” en wind je daar erg over op. Later ontdek je vanzelf dat je getrouwd bent en dat de ander vreemd is gegaan o.i.d.
- Laat één speler alleen de scène beginnen. Deze loopt door de ruimte, ondertussen de locatie definiërend (komt door de deur, kijkt in een spiegel, opent een kast, etc...) Daarbij heeft hij natuurlijk veel emoties! ;-) Spelers en publiek krijgen zo een beeld krijgen van de locatie én personage. Pas als het nodig is, of als het niet meer interessant is, komt de tweede speler binnen.
- Je hoeft niet alle vakken aan te doen! Je kunt bijv. ’n lamp spelen die de hele scène door verliefd is
- Voor gevorderden: Zet je personage in beweging om het jezelf moeilijk te maken (“Wacht, ik pak het even uit de kast.”). Hoe meer je jezelf laat lopen, hoe meer emoties/verrassingen, hoe meer lol.

Leuke dingetjes voor af en toe:

- Overige spelers (ook uit andere team) spelen objecten – met emoties.
- Object in het midden kan rol spelen in de scène

De grootste valkuilen (waardoor de vorm al snel niet meer leuk is):

- **Deze vorm werkt niet als je van te voren zit te bedenken waarom je een emotie hebt.** Reageer ergens op, met een stevige emotie, dan ontdek je vanzelf wel waarom je die emotie hebt, daar kom je vanzelf wel uit. Reageren op een “eigen gedachte” mag ook, maar kan geforceerd lijken.
- Nooit doen: een emotie kiezen en dan naar dat vak lopen. Bewegingen moeten kloppen in de scène
- Zo opgaan in je eigen emotie dat je niet meer reageert op de andere speler. Blijf *reageren*!
- De emotieverklikker zie je zelden. Toch is de kans op een goede scène zonder hem klein: spelers gaan dan erg in hun hoofd zitten (waar zit welke emotie ook weer/welke emotie zal ik nu nemen...)
- Te veel spelers (geeft chaos en langs elkaar heen spelen). Bij > 2 spelers: ben je hoofd- of bijrol?

En natuurlijk, zoals bij elke vorm:

Heb lol. Accepteer wat de ander aanbiedt. Bezorg de ander(en) een goede tijd! Laat de vorm natuurlijk faliekant mislopen als die misloopt. Heb lol in het nog veel slechter maken van een slechte scène! Spelers aan de kant springen in als nodig/als ze een impuls voelen. Hou je nooit krampachtig vast aan een vorm. Gooi d'r in wat voor de hand ligt, al past dat eigenlijk niet.