

Op en af.

Doel: primair: beweging in een scène krijgen!! Secundair: onverwachte wendingen een plaats geven.

Aantal spelers: Idealiter vier. Drie kan ook. Zeker niet meer dan 4!

Vorm: Iedere speler krijgt een woord. Als dat woord gezegd wordt, moet de speler direct opkomen (als hij op dat moment af is), of direct afgaan (als hij op dat moment op het toneel is). Het enige wat belangrijk is, is dat er veel beweging komt doordat de spelers vaak op en af moeten als hun woord genoemd wordt. Dit is de basisoefening waarvoor de vorm ooit werd uitgevonden.

Pas als bovenstaande goed wordt beheerst, kan een start gemaakt worden met deze vorm ook interessant voor publiek te maken. Elke op- of afgang moet dan ook een logica krijgen, een speler moet verantwoorden waarom hij op- of afgaat. Gevaar hierbij is dat mensen in hun hoofd gaan zitten. Om dat te voorkomen moeten spelers nog steeds onmiddellijk!!! in beweging komen zodra ze hun woord horen, en pas tijdens het op- of afgaan al dan niet een verklaring vinden voor het op- of afgaan. De impuls moet fysiek zijn, dan komt een reden vanzelf – of niet. Liever geen reden dan mensen die in het hoofd gaan zitten. Alle spelers helpen mee, de speler zelf hoeft niet een reden te vinden. (“Ja, ga jij even de hamer halen”)

Vraag aan publiek: vier woorden (voor elke speler één) en een locatie.

De woorden mogen niet te vaak voorkomen (“of”, “dus”) maak ook niet heel weinig gebruikt worden in normale conversatie (“aardappelschilmesje”, “horlepiep”).

Veel voorkomende variatie: De spelers mogen hun eigen woord niet zeggen. Dit voorkomt dat spelers zichzelf te veel gaan regisseren en hun eigen rol vooruit gaan plannen. Goede extra regel, dus.

Tips:

- Ga direct af of op, nog vóór je weet waarom!!
- Alles is goed als reden. Probeer nooit origineel te zijn, dan ga je in je hoofd zitten. “Ik moet alweer naar de wc, ik heb het aan mijn blaas, geloof ik” is niet erg origineel als je net 4x naar de wc bent geweest, maar als het er echt spontaan uitkomt ligt het publiek dubbel.
- Let op de focus. Zodra een woord gezegd is, moet als eerste de betreffende speler op of af. Daar zorg je met zijn allen voor. De rest van de scène kan wachten.
- Na het vragen van de woorden: laat elke speler minstens twee keer zijn eigen woord herhalen.
- Een mooie scène hoeft het niet te worden, kan ook niet, maar wel een dynamische scène.
- Het publiek moet een geluid maken als een speler een op- of afgang mist. Een zoemer, of een waarschuwend gesis.
- Als het lekker loopt: zet de andere spelers lekker in beweging. Blijf hun woord lekker veel herhalen. Pest ze, dus; maar altijd zo dat ze er zelf lol in hebben.
- Een goed einde is er bijna nooit aan deze vorm. Dat is ook absoluut niet de bedoeling! Het licht (of de rechters) kunnen deze vorm het beste bruut beëindigen op een zo goed mogelijk moment.

De grootste valkuilen:

- Elkaar niet helpen met op en af te gaan, doorspelen tijdens andermans op- of afgang.
- Te vaak voorkomende woorden: geheid mislukking.
- Te weinig voorkomende woorden: de spelers gaan in hun hoofd zitten om de woorden eruit te krijgen.
- De woorden vergeten en dat dan niet met het publiek delen. (Niets leukers dan te beginnen met één iemand op toneel die alle woorden van de anderen vergeten blijkt te zijn...)

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!