

Space Jump.

Doel: Kijken, spontaan reageren, situaties vanzelf laten ontstaan.

Aantal spelers: 4.

Vorm: Ieder vraagt een sterk situatiebepalende suggestie aan het publiek, bijvoorbeeld vier lokaties, vier tijdperken, of een locatie. De eerste speler begint een scène met zijn suggestie. Na een poosje roept iemand aan de kant 'Freeze!'. Een tweede speler komt op, roept nogmaals zijn suggestie, kijkt naar de houding van de eerste en laat die het uitgangspunt van een nieuwe scène zijn, waarin hij zichzelf erbij plaatst. De eerste kan bijvoorbeeld een oermens zijn ('oertijd') en de gehurkte man kan voor de tweede speler die opkomt, en 'western' als suggestie heeft, een cowboy zijn die klaarstaat om zijn pistool te trekken. Hij plaatst zichzelf in de scène en begint te spelen: "ik ben niet bang voor je, Buffalo Bill!", en dan pas 'ontdooit' ook speler 1 en spelen ze samen verder. Aan de kant wordt na een poosje weer 'freeze' geroepen, speler 3 komt erbij op dezelfde manier (kijken, situatie inschatten en zichzelf in de scène plaatsen). Als speler 4 op is, vindt de groep al snel een reden om die weer af te krijgen. De houding die de groep heeft zodra 4 af is, is weer de inspiratie voor de scène met drie personen. En zo verder tot er weer maar één speler over is en die zijn scène afrondt. Bij het rijtje terug gaat het om *hetzelfde verhaal* als in het rijtje heen, maar het verhaal is in de tijd een stukje verder. Bij de cowboyscène kan het bijvoorbeeld zijn dat één van de spelers op de grond ligt als de scène voor de tweede keer begint. "Niemand verslaat Buffalo Bill" is dan een prima zin om mee te beginnen, waardoor iedereen snapt dat in de tussentijd de uitdager van BB het loodje heeft gelegd.

Vraag aan publiek: Vier *sterk situatiebepalende* suggestie aan het publiek, bijvoorbeeld vier locaties, vier tijdperken, of een locatie, een filmstijl, een tijdperk en een historische gebeurtenis. (Vooral *niet*: emoties of relaties, die zijn te algemeen en kunnen in elke scène gebruikt worden.)

Tips:

- Zet als eerste speler niet een situatie in (fluitend in het bos) om vervolgens alleen maar te wachten tot er freeze wordt geroepen. Maak in je eentje een klein verhaal. Zie iets; wil iets; doe iets!
- Roep freeze op het moment dat de lopende scène het nodig heeft (op een spannend moment (cliffhanger) of als het niet lekker loopt, wacht nooit op een moment dat je gunstig lijkt om erin te stappen. Help je medespelers!
- Neem (desnoods uitgebreid) de tijd om de bevroren spelers te bekijken voor je de scène instapt. Laat je eigen ideeën los en laat het tableau vivant je inspiratie geven.
- Op de 'terugweg': neem met zijn allen het moment waar dat er een speler af is en dat jullie in een andere scène zitten. Besef hoe je staat, wat je gezichtsuitdrukking is. Kijk naar de anderen. Laat het allemaal de beginsituatie van de volgende scène zijn. Kun je de anderen niet zien? Dan kun je het voortzetten van de scène aan iemand overlaten die wel de hele situatie kan overzien.

Leuke dingetjes voor af en toe:

- Roep 'freeze' en duw een andere speler het toneel op. Erg leuk om zo iemand voor het blok te zetten, maar alleen als de andere speler dat kan hebben.

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

- Loslaten/wegmoffelen wat je hebt: neem houding en gezichtsuitdrukking mee naar de volgende scène en laat het je uitgangspunt zijn.
- Niet ingaan op de houdingen en gezichtsuitdrukkingen van anderen.

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! Hou je nooit krampachtig vast aan een vorm. Gooi d'r in wat voor de hand ligt, al past dat eigenlijk niet.