

# Stuntman

Aantal spelers: 4 (2 spelers, 2 stuntmensen)

**Doel:** Van niets iets maken: onbenullige dingen groot en belangrijk maken.

**Vorm:** Twee spelers kondigen aan dat ze een scène gaan spelen met gevaarlijke stunts. Natuurlijk doen ze die stunts niet zelf; daar hebben ze stuntmensen voor. Ze vragen een suggestie en spelen daarmee een neutrale scène waarin nauwelijks iets gebeurt. Binnen de scène kondigen ze regelmatig hun volgende (onschuldige!) handeling aan: “ik zal even de deur open doen. Stuntman!”, en bevriest. De stuntman neemt zijn plek in en begint de betreffende handeling *in slowmotion* en met ware doodsverachting uit te voeren. Daarbij is alles wat hij doet levensgevaarlijk en extreem moeilijk: het grijpen van de deurklink, het omlaag doen, de deur openen. De stuntman moet alleen de gegeven opdracht uitvoeren, niets meer, niets minder, (dus er zitten geen monsters achter de deur). De stunt kun je uitbreiden met hindernissen (de deurklink kan vastzitten, de deur kan vijandig zijn, hij moet worden opengebroken), maar het is net zo leuk alleen de standaardhandeling gevaarlijk/zwaar/moeilijk te laten zijn. Zodra de taak volbracht is, bevriest de stuntman, en neemt de speler zijn plek weer in. De spelers spelen vervolgens verder alsof er niets aan de hand is: droog en zonder drama. Er kunnen een aantal stunts per scène uitgevoerd worden. Soms voeren de spelers/stuntmannen met zijn tweeën een handeling uit. De spelers ronden de scène simpel af, het liefst met een stunt “dan zal ik nu ‘tot morgen’ zeggen!”

**Aan publiek vragen:** *onschuldige/saaie* suggestie, zoals een huishoudelijke handeling, of een (ongevaarlijke!) locatie. Weiger dingen als “het slagveld” of “hangend aan de Eiffeltoren”.

## Tips

- Hoe onbenulliger de opdracht, hoe leuker.
- Hoe overtuigder de stuntman van het gevaar/moeilijkheid van zijn opdracht is, hoe leuker het wordt. Hij mag alles erbij verzinnen zolang het maar met zijn taak te maken heeft.
- Hoe langzamer de slowmotion hoe mooier/spannender/grappiger, maar hou daarbij één focuspunt, een doel waarop je gericht bent. Doe niet te veel.
- Slowmotion *hoeft* niet (is een belangrijke hulp om uit te vergroten en focus te krijgen). Het kan ook zijn dat je van ‘een plastic zak pakken’ een versnelde karatedans maakt.
- Stuntman praat niet tenzij dat zijn opdracht is. Duidelijke scheiding tussen stunt en scène.

## Valkuilen

- Spelers: Bouw geen gevaar in de opdracht in. “Ik zal over deze glibberige vloer lopen” – fout. “We gaan vechten.” – fout. De stuntman moet *zelf* iets heel kleins groot maken.
- Bedenk liever niet van te voren hoe je de handeling gevaarlijk/moeilijk gaat maken. Zet de handeling in slowmotion in en *wees overtuigd* dat het levensgevaarlijk is, dat is genoeg. Soms komen er zo vanzelf onbedenkbaar originele gevaren naar boven drijven!

## Leuke variaties:

- Elke keer als een stuntman opkomt kleedt hij zich razendsnel om (in vier seconden laarzen, broek en jas). Slaat nergens op, maar erg leuk om te zien als je het met veel vaart en zo veel mogelijk precisie doet.. Hou het consequent vol, denk niet na de derde keer dat het publiek het wel gezien heeft.