

## ***iets anders.***

**Doel:** Jezelf energiek over blokkades en verwarring en ‘het niet meer weten’ heen zetten. Spontaniteit stimuleren. Los kunnen laten van je eigen ideeën. Verwarring toelaten.

**Aantal spelers:** 3. Twee spelers en een ‘iets anders-zegger’

**Vorm:** Twee spelers spelen een scène. De derde zit aan de kant. Als hem iets niet bevalt, roept hij meteen ‘iets anders’. Degene die het laatst sprak moet nu zijn zin over doen, maar iets heel anders doen. De zegger blijft ‘iets anders’ zeggen tot het hem bevalt. De spelers moeten proberen niet te gaan nadenken, maar spontaan blijven reageren en telkens het eerste wat in ze opkomt te nemen. Censureer niet. Desnoods zeg je iets dat je al gezegd hebt. Probeer wel tegenstellingen te zoeken en het over heel andere boegen te gooien.

**Vraag aan publiek:** whatever om de scène mee te starten

### **Tips:**

- Deze vorm brengt je aanvankelijk in het hoofd. Als ‘iets anders’-zegger moet je daar doorheen proberen te breken door onredelijk vaak en snel ‘iets anders’ te blijven zeggen tot er iets komt wat echt spontaan, eerlijk en/of leuk is. Kortom, dit is een oefening om *uit* je hoofd te komen (ook al ga je er eerst in) door je hoofd helemaal gek te maken. Wees dus niet te lief als ‘iets anders’ zegger, anders werkt deze vorm averechts!
- Telkens als je ‘iets anders’ hoort, zeg *zo snel mogelijk* iets anders. Voorkom teveel nadenken. Zal niet altijd lukken, maar snelheid geeft vaart en plezier, nadenken traagheid en frustratie.
- Zoek het veranderen van je tekst niet alleen verbaal, maar ook emotioneel. Of ga iets doen in plaats van zeggen.
- Deze vorm wordt vooral gedaan als oefening. Toch werkt hij ook goed als voorstellingsvorm mits hij met plezier en vaart gespeeld wordt.
- Verwacht niet dat hier een samenhangende scène uitkomt. Hoe meer je die verwachting loslaat, hoe samenhangender het zal worden. Tot op een zekere hoogte.

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

- Negatieve energie. Gefrustreerd worden door het feit dat je van de kant af wordt geblokkeerd. Zet je er overheen, telkens nieuwe energie. Als je toch gefrustreerd raakt, ventileer het dan eventueel kort (en sportief), zodat het publiek kan zien hoe hard je moet werken, maar zet vervolgens opnieuw in.
- Op dezelfde lijn blijven. “Wil je koffie?” Iets anders. “Wil je thee?” Iets anders “Wil je limonade?”. Ga een heel andere kant op: “Dat is de medaillon van mijn moeder om je nek!”
- Als iets-anders-zegger te snel toegeven als het niet wezenlijk verschilt met het voorgaande of als ze in hun hoofd blijven zitten (wat meestal overeenkomt). Laat ze maar zweten; als het je niet bevalt, bevalt het je niet. Niet te veel medelijden, dan werkt het averechts.

### **En natuurlijk, zoals bij elke vorm:**

Heb lol. Accepteer wat de ander aanbied. 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.