

Soap 2. (geheel andere insteek)

Doel: Grote aanboden doen (late-ins, timelapses); vanaf de kant snel en goed ingrijpen.

Aantal spelers: 4, evt. 5.

Vraag aan publiek: Een diep gekoesterd verlangen of een geheim, en een titel van een nog niet uitgezonden soap. Evt. twee soaplocaties.

Vorm:

1° scène bestaat uit alleen een groot aanbod dat de verhouding tussen twee personages op scherp zet; en (hopelijk ook nog) een bedreiging van buiten introduceert. Jingle. Speler aan de kant zingt eerste zin van “herkenningtune”. Andere speler aan de kant zingt een zin die daar op rijmt. Spelers herhalen als koortje.

2° scène: een speler handelt een andere komt binnen met groot aanbod. Zodra duidelijk is wat er aan de hand is, roept iemand vanaf de kant ‘freeze’. Spelers bevriezen. Een of twee spelers van de kant komen op en tikken iedereen die ze niet in de volgende scène willen hebben, op de schouder, deze speler(s) lopen weg. Dan begint de volgende scène. Steeds begint de scène met een groot aanbod, zodat het verhaal grote stappen neemt, ook in de tijd. Het probleem wordt zo steeds groter gemaakt. De soap eindigt met een cliffhanger.

Tips:

- Roep ‘freeze’ als de scène dat nodig heeft: vlak voor een spannend moment (cliffhanger), als de scène klaar is (over zijn hoogtepunt, of we weten wat er aan de hand is) of als hij niet loopt.
- Freeze de scène beter te vroeg dan te laat.
- In de scène waarin jij binnen komt wordt het effect van de vorige scène zichtbaar.
- Speel de conflicten niet uit. Neem tijdssprongen. De ene scène: ‘ik vermoord hem!’. De volgende scène is hij al dood.
- Kijk aan de kant wat het verhaal nodig heeft en hoe de onderlinge relaties verder onder druk kunnen komen te staan. Begin daar de volgende scène mee, d.m.v. een groot aanbod: meestal een reactie of een bekentenis. Weet je niet wat? Roep het eerste wat je binnenschiet: meestal is dit goed.
- Beginnende spelers zullen vaak, net als in het echte leven, oplossingsgericht denken. Deze soap is juist een oefening in probleemgericht denken. Dat vergt een andere mindset, die oefening vergt.
- Locatie(s) gevraagd? Laat ze vaak terugkomen en koppel ze aan een personage (bijv: “ondertussen in de keuken van meneer Harmsen”, of “een week later in het Willem Friso ziekenhuis”).
- Geheim gevraagd? Direct onthullen in scène 1, hooguit scène 2! (Anders wordt het niets!)
- Trek gerust de ander mee het toneel op na een freeze.
- Loopt het niet? Reageer heftig op willekeurig wat (‘de pindakaas is op!’ ‘WAT!?!?’)

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

- Te lang wachten met ‘freeze’ roepen omdat je wacht op een inval om de volgende scène mee te beginnen. Roep ‘freeze’ omdat de huidige scène het nodig heeft. De volgende scène volgt vanzelf uit de huidige, dus hou aan de kant je aandacht op de toneelvloer!
- Babbeldebabbeldebabbel. Reageer groot! Emotie, drama! Wees niet bang om plannetjes van anderen te doorkruisen want bij impro (en zeker de soap) zijn plannetjes een slecht medicijn.
- Wees niet bang voor stilte, is vaak veel interessanter dan geschreeuw.
- Wees niet bang om na één zin al af te klappen.

Variaties:

Iedere soap heeft altijd stereotiepe figuren er in. De slechterik bedreiger (Ludo). De held en verlosser (Arnie). Degene die verlost moet worden (Roos/Jessica). Het luisterende oor (de barman, meneer Harmsen). Hulpjes van de verlosser of bedreiger. Deze kan je accentueren met attributen. Bijv: Bolhoed met snor voor de slechterik, pruikje voor de held en degene die verlost moet worden. Hiermee kan je de soap kleuren (bolhoed geeft bijvoorbeeld direct een jaren 20-sfeer).