

NA - WOORD - EN

VAN ANNET VAN BATTUM, PAUL DIJKSTRA, JOS VAN HEST,
TRUUS VAN DEN HEUVEL, WIL TER HORST EN HELEEN
WIENTJES

Wat is nu eigenlijk 'kreatief spel' en 'kreatief schrijven'?

De verslagen van ons werk op het congres geven een betekenis aan de termen: dat deden we, en we noemen het 'kreatief spel en schrijven'. De verslagen geven een stuk praktijk, van uur tot uur; we kunnen er een aantal algemeenheden uit abstraheren:

- zowel bij schrijven als bij spel speelt *taal* een rol;
- zowel bij schrijven als bij spel komen vaak *persoonlijke emoties* naar voren;
- zowel bij schrijven als bij spel heb je te maken met communicatie tussen mensen; alleen door middel van woorden of ook met andere uitingsmogelijkheden. En waar communicatie is, waar contact is tussen twee of meer mensen, daar ontstaan relaties. Werk je met een groep, dan zou je dat ontstaan en groeien van relaties '*groepsprocessen*' kunnen noemen;
- zowel schrijven als spel worden '*kreatief*' genoemd.

Nu eerst dat 'kreatieve'.

Is 'kreatief zijn' alleen eigen aan schrijven en spelen zoals we dat op het congres deden? Nee hoor.

Aan de bezigheden 'schrijven' en 'spreken' in het algemeen kun je veel aspecten onderscheiden: kennis hebben van grammatica, woordvolgorde; woorden kennen, gevoelswaarden van woorden herkennen; afspraken over de vorm van een brief, een verslag, een rapport kennen; een logische redenering kunnen opbouwen. Verder kun je met veel woorden weinig, of met zo weinig mogelijk woorden veel willen zeggen. En dat kan dan speels, spits, formeel juist, zo exact mogelijk of ruimte latend aan veel interpretaties.

Uit dit alles (en nog veel meer) maak je een keuze als je iets in taal gaat mede-delen. Wat er gezegd gaat worden, de inhoud van geschrift of gesprek, komt vanuit kennis, ervaring (emotioneel en rationeel), of vanuit buiten de hersenen opgeslagen informatie (boeken).

Met de resultaten word je dagelijks geconfronteerd: een rapport of een gedicht, een telefoongesprek of een film, een krant of een liefdesbrief. Taaluitingen.

Simpel; maar toch minder dan je denken zou. Tussen het inhoudsgegeven, de vormmogelijkheden en het uiteindelijk resultaat speelt zich wel het een en ander af.

Tussenspel: wie heeft de uienstrijder uitgevonden?

Dat weet ik niet. Ik kan me wel voorstellen hoe het gegaan is. Zet de gegevens maar op een rijtje:

- wie uien snijdt gaat huilen (een keuken-waarneming)
- kwalijke dampen doen iemand geen kwaad als ze binnen een afgesloten ruimte blijven (geleerd in het scheikunde-lokaal, de zuurkast)
- snijden met 4 snijvlakken tegelijk gaat sneller dan met 1 (afgeleid van een herinnering aan Griekse strijdswagens met zeisen aan de wielen)

Je wilt iets doen om ui-ig huilen te voorkomen, denkt toevallig aan de zuurkast en later nog eens aan de Grieken: en daar heb je een vaag idee voor een uienstrijder. Handvaardigheid doet een eerste ontwerp ontstaan. Dan: uitproberen, een nieuw ontwerp maken, met veel doorzettingsvermogen en technisch inzicht dagenlang bezig zijn. Tenslotte: de ons bekende, in massaproductie vervaardigde, voor 6 gulden te kopen: uienstrijder.

Je gaat aan het werk vanuit een idee, een stukje kennis, een indruk; al werkend gaat het toeval een handje meehelpen: je herinnert je ineens iets wat op het eerste gezicht niets met het uitgangspunt te maken heeft, en ineens blijkt een combinatie toch mogelijk te zijn. Gegevens komen van her en der, vanuit ervaringen en kennis die volkomen los van elkaar staan. Uit uiteenlopende (divergente) gebieden. Het tot een doelmatig geheel samensmeden van die gegevens (convergeren) leidt tot het verrassende resultaat van de *ontdekking*. Dat is creativiteit: het vermogen om gebruik te maken van zowel divergentie als convergentie; onsamenvangende elementen tot een zinnig geheel bijeenvoegen.

Kreatief schrijven en creatief spel willen dit vermogen stimuleren. De opdrachten bij spel en schrijven dwingen vaak tot een bijeenbrengen van de meest uiteenlopende gegevens. Bovendien willen de oefeningen latente kennis en ervaringen naar boven doen komen, paraat maken; immers: hoe meer kennis en ervaring en vaardigheden, des te meer mogelijkheden om tot resultaten te komen. Je hebt meer materiaal, dus je kunt meer maken.

Aan het begin van dit nawoord staat een rijtje 'overeenkomsten tus-

sen creatief spel en schrijven'. Heel in 't kort nog even herhaald:

1 taal

2 persoonlijke emoties

3 groepsprocessen

4 creativiteit

ad 4: dat hebben we net gehad.

AD 1: TAAL

Aan taal als instrument wordt bij creatief schrijven grote aandacht geschonken. Kleur, geur van een woord, ritme, gevoelswaarde, combinatiemogelijkheden: als je met een woord, met woorden en zinnen gaat spelen ontdek je er zoveel meer van dan wanneer je gedachteloos en gezellig koeien en kalveren bepraat.

Schrijven en herschrijven. Ontdekken dat herschrijven geen nodeloze bezigheid is, integendeel dat er de vierde keer nu precies dat staat wat je de eerste en tweede keer niet precies kon formuleren.

Je wordt je bewust van de mogelijkheden van het taalinstrument, je gaat taal genuanceerder en vrijer gebruiken. Je breidt het taalvermogen uit, en de gevolgen zijn zichtbaar in fictie (verhaal, gedicht), maar ook in de zakenbrief, het rapport, de skriptie: binnen deze vaste vormen kun je een taal gebruiken die persoonlijker, weloverwogener is dan de geijkte formulering. Met gevoelens van hoogachting voor formules en formuleringen overigens, die soms (in strikt wetenschappelijk taalgebruik bijvoorbeeld) onvermijdelijk of zelfs gewenst zijn. Ook in creatief spel werk je op deze manier met taal. Het ene woord is het andere niét waard, integendeel: 'belazeren' roept een ander begrijpen op dan 'bedriegen'.

Naast het gebruik van taal binnen een spel, heeft taal ook een functie bij de voorbereiding van ieder spel; discussievaardigheid is nodig om met de groep(jes) te komen tot het uiteindelijke resultaat. Ieders ideeën komen aan bod, men luistert naar elkaar, vraagt verheldering, neemt beslissingen, gaat na of iedereen het met een beslissing eens is, verdeelt taken en rollen: de groep gebruikt taal om een taak te kunnen vervullen.

AD 2: PERSOONLIJKE EMOTIES

Zowel bij creatief spel als bij schrijven duiken vaak emoties op; persoonlijke ervaringen die verwerkt worden in een spel of geschrift, en die de kans krijgen 'verwerkt' te worden door het individu dat ze inbrengt. Een aantal van de oefeningen spekuelt zelfs op het oproepen van emoties (associaties, spelen naar aanleiding van een stuk muziek, een schilderij).

Gedwongen worden, door anderen of jezelf, om emoties onder woorden te brengen, kan inzicht verschaffen omtrent jezelf en anderen; kan een nieuwe visie geven op jezelf en anderen; kan begrip doen ontstaan voor jezelf en anderen. Kan je meer weerbaar maken in die rare wereld van ons.

(n.b. ook kennis moet verwerkt worden, wil je er iets mee kunnen doen; door het een te benadrukken sluiten we het andere niet uit.)

AD 3: GROEPSPROCESSEN

Hier moeten we twee dingen uit elkaar houden: de te-ontstane en de bestaande groep.

– op een congres komen mensen bij elkaar die elkaar vreemden zijn; 4 dagen lang trekken ze samen op. Ze gaan elkaar leren kennen, gaan steeds meer aan elkaar ontdekken, gaan waarderen of juist niet. Individen worden een groep, moeten een groep worden omdat je anders niet kunt werken: je moet je veilig kunnen voelen om je baksels en misbaksels aan elkaar te durven presenteren; overigens, die presentatie is tegelijk weer een fase binnen de groepsvorming.

De opdrachten die de congresgangers als eerste te verwerken krijgen zijn erop gericht het proces van groepsvorming te versnellen.

– In een bestaande groep (een klas bijvoorbeeld) kan een dergelijke sfeer van wederzijds accepteren al bestaan. Of er kan een onderlinge verhouding zijn die minder plezierig is (elkaar de loef af willen steken is een bekende gedragsnorm), en waar je iets aan wilt doen.

Een te ontstane of een bestaande groep: mensen die met elkaar omgaan, elkaar verrassen, teleurstellen, samen iets maken, elkaar inspireren of op elkaar afknappen.

Groepsprocessen: al die dingen die tussen de mensen gebeuren, de afspraken die een groep maakt (al dan niet uitgesproken), de wijze waarop, de richting waarin een groep werkt.

Je moet je veilig voelen in een groep: de groep als opvangcentrum.

Maar daarnaast: de groep als bron van inspiratie voor schrijven en spelen. Door het werken met die andere mensen vergroot je ervaring, kennis, vaardigheden; in taal bijvoorbeeld.

Niet één groep zal gelijk zijn aan een andere; dat komt door de invloed van de individuen in de groep, dat komt in sterke mate ook door degenen die de groep begeleidt. Hij is degene die bepaalde opdrachten wel geeft, andere niet, die bij nabesprekingen het accent op het een legt en niet op het ander, die op zijn eigen manier stimuleert en afremt. Ieder die een groep begeleidt zal zijn eigen mogelijkheden en onmogelijkheden moeten kennen (en de eerste uitbreiden; ook

leiders groeien), en zal moeten vermijden precies zó te willen werken 'zoals X dat zo aardig deed toen ik cursist was'.

De leider van een groep zet groepsprocessen op gang; dat is niet zo moeilijk. Maar dan komt het pas (en hier komt meteen het eerste droeve woord van dit nawoord): je moet dat wat er in de groep gebeurt kunnen begeleiden: je moet zien wat er aan de gang is, beoordelen of dat juist is, beslissen of je moet ingrijpen (remmend of stimulerend), en hoe en wanneer je dat doet. En dat is zo ongeveer het moeilijkste wat er bestaat binnen dit werk.

Tot nu toe hebben we het gehad over gemeenschappelijke elementen binnen creatief schrijven en creatief spelen. Nu heel kort over beide apart. Maar daarover eerst nog even dit: schrijven is een vorm van expressie, spelen een andere, schilderen, beeldhouwen, banken timmeren, jurken naaien nog weer andere. Al deze vormen hangen met elkaar samen.

In de ontwikkeling van een mens kun je een aantal verworvenheden benoemen: een baby begint te bewegen, gaat spreken, een kind gaat schrijven; men ontwikkelt het vermogen om abstract te denken; men leert en verfijnt vaardigheden, doet steeds meer ervaringen op, verwerft kennis.

In welk eindprodukt uiteindelijk elementen van deze vermogens samenkomen, dat hangt sterk af van belangstelling, specifiek gerichte opleiding, mogelijkheden die de omgeving schept. Maar alle eindprodukten komen van dezelfde basismogelijkheden; schrijven en spelen staan niet zover van elkaar af als de splitsing in twee stromen op het congres zou kunnen doen vermoeden, (volgend jaar dan ook misschien een creatieve totaalstroom).

KREATIEF SCHRIJVEN

Hier heeft taal heel duidelijk het hoofdaccent. Beginpunt is het spelen met taal, leuk, speels, een ontdekking dat je 't kunt. Via opdrachten, trucjes wordt het taalvermogen uitgebreid. Vaak wordt de inhoud van het geschrevene door de opdracht bepaald (kijk maar naar 't verslag). Bijna iedereen kan 't leren.

Voor jonge mensen is dit speels met taal bezig zijn en dan minitextjes produceren vaak al voldoende.

Maar dan: het blijft niet bij het spelletje. Met taal wil je iets mededelen aan anderen. En je moet het minstens zinnig vinden om iets over te brengen, voordat je hoge eisen gaat stellen aan je taalvermogen.

Kortweg: begin en einde van creatief schrijven is:

- het taalmateriaal beheersen
- het zinvol vinden om iets mede te delen
- het zinvol vinden om de mededeling in een zo precies mogelijke taal te geven.

KREATIEF SPEL

In een spel worden verschillende expressievormen gecombineerd: taal, gebaar, mimiek. Waar beweging tekort schiet vormt het woord een aanvulling, en andersom. Bovendien speel je met anderen; bovendien speel je vaak een rol (vadertje en moedertje, macbeth, de fabrieksdirecteur). Vanuit deze 'bovendien' zijn de bedoelingen van creatief spel af te leiden: inleven in anderen, situaties begrijpen (eigentijdse of middeleeuwse bijvoorbeeld), samenwerken.

Kreatief spel is niet produkt-gericht; een volmaakt eindresultaat dat in de schouwburg open doekjes zou halen, dat is niet het belangrijkste (werken naar een eindprodukt is overigens wel motiverend voor de deelnemers). Belangrijk is dat wat je leert bij het werken: tijdens de voorbereiding (zie hiervoor, ad 1: taal), bij de detailoefeningen (alleen mimiek, alleen taal): je werkt samen met anderen, en je ontdekt dat je ongedacht meer mogelijkheden hebt om zelf een goede bijdrage in die samenwerking te leveren.

PROBLEMEN

1 het begeleiden van groepsprocessen; zie: ad 3. groepsprocessen, laatste alinea.

2 spelen en schrijven op de hier beschreven manier zijn leuk; leerlingen hebben er lol in. 't Is weer eens iets anders, je ontdekt nieuwe mogelijkheden in jezelf, 't is niet het bekende werken. Maar er komt een moment waarop je de trucjes kent, en dan bestaat het gevaar dat je daarmee genoeg neemt. Dat je in kringetjes om jezelf heen blijft draaien, en voortdurend 'zo leuk' bezig bent. Maar we willen verder. Op een plezierige manier zinnige teksten maken: daar is alles voor. Zodra echter schrijven en spelen trucjes worden, en alleen om de lol als trucje gebruikt worden zonder dat je iets meer van jezelf eist, dan zit je verkeerd. Hoe breken we door zo'n impasse heen? Een mogelijke oplossing is meteen een volgend probleem:

3 hoe belangrijker je iets vindt, hoe meer je je best gaat doen. Wie een moeilijk gesprek gaat voeren, zal zich daar zorgvuldig op voorbereiden. Wie zijn vaardigheden gebruikt om een op dat ogenblik belangrijk doel te bereiken, zal die vaardigheden tot een zo hoog mogelijke perfectie willen opvoeren.

Met andere woorden: we moeten een vorm vinden waarbinnen wij-

zelf en onze leerlingen het *zinvol* gaan vinden om onze vermogens zo goed mogelijk te gebruiken.

Ga er maar aanstaan: wat interesseert ons? ; en hebben we dat gevonden: hoeveel tijd kunnen we eraan besteden (45 minuten per dag, per week)? ; in hoeverre kunnen/willen collega's ons helpen?

Wij (schrijvers en lezers) zijn er om samen de problemen op te lossen; daarom een laatste kopje:

ZELF DOEN

En daarmee bedoelen we dan in de allereerste plaats: ga zelf als deelnemer een cursus spel en/of schrijven volgen. Ontdek de eigen mogelijkheden. Weet wat het is voordat je het met je leerlingen gaat doen.

Daarnaast: er bestaan veel boeken waarin een heleboel gezegd wordt over creativiteit, didaktiekmethodes; we hebben er een paar op een rijtje gezet; wie meer wil weten van wat in deze nawoorden gezegd is kan daar een eerste begin maken.

Weten waarom je iets doet: theoretische vorming.

Weten wat je doet

: praktische oefening

Ervaren dat 't zinnig is

Vanuit deze twee: de beslissing nemen om zelf een groep te gaan begeleiden in schrijven en spelen.

CURSUSSEN KREATIEF SPEL

informatie hierover bij:

Het Werkcentrum, Herenmarkt 12, Amsterdam 020-222967

Ons Leekenspel, Gudelalaan 2, Bussum 02159-11947

Werkshuit/Werkcentrum, A-kerkhof 22, Groningen 050-33504

CURSUSSEN KREATIEF SCHRIJVEN

Bij voldoende belangstelling kunnen we die organiseren (dit geldt overigens ook voor creatief spel). Neem contact op met de redactie van Interkom (wordt binnenkort samengesteld, u hoort er nog van).

LITERATUUR

A. Algemeen over creativiteit

Bevers, J. A. A. M.: *Studielessen, een divergente visie*, 's Hertogenbosch 1970. (een samenvatting van theorieën over creativiteit; enkele suggesties voor lesmogelijkheden. Prijs ca. f 10,—)

Torrence, E. P.: *Rewarding Creative Behaviour: experiments in class-room creativity*, (voornamelijk theorie; daarnaast mogelijkheden om creativiteit te stimuleren; wat werkt remmend, wat stimulerend; verschil tussen jongens en meisjes, hoe kun je kinderen motiveren. Prijs ca. f 50,—)

Bruner, J. S., ed.: *The process of education*, Cambridge 1960. (verslag van een conferentie van 35 specialisten op het gebied van opvoeding; een van de onderwerpen: creativiteit wordt in de opvoeding vaak onderdrukt, hoe kunnen we dat verhelpen. Prijs ca. f 10,—)

Parnes, S. J.: *Creative Behaviour Guidebook*, New York 1967. (een theoretische inleiding over creativiteit, het nut, stimuleren, remmen ervan. Gevolgd door een cursus 'kreatief gedrag' waarbij creatief schrijven)

Dijkstra, P. A. G., ed.: *Beeld in Beeld uit*, Haarlem 1970. (theorie en praktijk over allerlei vormen van creatief gedrag, inclusief schrijven en spelen. Prijs f 39,—)

B. Algemeen over spel

Huizinga, J.: *Homo Ludens*, Haarlem 1958. (wat is het spelelement in onze cultuur)

Vermeer, E. A. A.: *Spel en spelpedagogische problemen*, Utrecht 1955. (een analyse van spelsituaties en spelmogelijkheden van het kind)

C. Methodes creatief schrijven

Meyers, R. E. and E. P. Torrance: *Invitations to speaking and writing creatively*, Boston 1965. (een werkschrift en een handleiding voor de leraar; een boek vol ideeën. Prijs ca. f 15,—)

Dijkstra, P. A. G.: *Spelen met de pen*, I, II en III, in *Levende Talen*, maart, augustus/september, oktober 1970

D. Methodes creatief spel

Ward, W.: *Playmaking with children; from kindergarden to high-school*, New York 1947

Slade, P.: *Een inleiding tot kindertoneelspel*, Purmerend 1965

Chilver, P.: *Improvised Drama*, London 1967

Cahiers van het werkcentrum voor leketoneel en creatief spel.

Veel spelsuggesties in de volgende afleveringen:

Hoefnagels, L.: spelsuggesties in sneltreinvaart

Hoefnagels, L.: spelen in de klas

Vesseur, T.: improviseren en dramatiseren met kinderen

Bij het werkcentrum in Amsterdam is een catalogus te krijgen van boeken over spel en creativiteit. Prijs ca. f 7,50. Zeer aanbevolen.