

Internet en kunst

Een artistieke en interactieve onderzoeksdidactiek voor CKV

Aanschouwelijk onderwijs is een oud en interactief onderwijs is een betrekkelijk nieuw begrip. Hoe beide kunnen samengaan onderzoekt de Noord Nederlandse Interfaculteit der Kunsten (NNIK) bij het vak CKV.

Lidwine Janssens

Goed voorbeeld

Professor John Carroll (Associate Professor in Communication Research at Charles Sturt University), uit Bathurst Australië, introduceerde op uitnodiging van de Noordelijke Hogeschool Leeuwarden in september 2002 op de drama-opleiding een interactieve onderzoekscompositie. De werkwijze is in principe ontwikkeld door Dorothy Heathcote in New Castle up Tyne (Engeland) in de tweede helft van de vorige eeuw. Wereldwijd heeft haar werkwijze in met name het Engelstalig gebied grote invloed en navolging gehad in het onderwijs voor vier- tot vijftienjarigen. Door de integratie van multimedia is de werkwijze van Carroll in een nieuw jasje gestoken. Vierdejaars studenten zochten en ontwierpen informatieve websites die kinderen van een basisschool konden raadplegen als assistent-onderzoekers naar het wel en wee van het VOC-schip Batavia, destijds op reis van Nederland naar Australië. Kinderen en studenten hadden via weblogs (logboeken op internet) contact met elkaar. De studenten stelden vragen over het leven op een schip en riepen de hulp van de kinderen in toen er een brief van Willemijntchen in nood gevonden was. De studenten speelden zowel de rol van onderzoeker als van een historisch

personage. Via digitale foto's, de weblogs, een korte videofilm en tot slot een ontmoeting met de historische personages 'in levende lijve' konden de kinderen onderzoek doen. Toen ik een jaar na dato de kinderen bezocht, vertelden zij nog enthousiast over hun onderzoek: 'Natuurlijk weten we alles van het VOC-schip Batavia, we waren er toch bij!'

Experimenten in Nederland

De NNIK experimenteerde in 2003 verder met deze mogelijkheden in het kader van CKV-2 en CKV-3 met als doel te onderzoeken of deze werkwijze wellicht ook aantrekkelijk is voor de bovenbouw van het voortgezet onderwijs. Het studiehuis vraagt om uitdagende probleemstellingen, opdat leerlingen zelfstandig werken en zelfverantwoordelijk zijn voor het leerproces. De werkwijze van Dorothy Heathcote speelt in op de spelbehoefte en hanteert het onderzoeken in rol van zowel de studenten als (bij momenten) de docent. Bijvoorbeeld in de tijd van Romantiek en Realisme: 'Dan ben ik nu Vincent van Gogh en jullie zijn de dorpsbewoners van Veenoord.' Een dergelijk spel intensiveert de beleving en verhoogt de motivatie voor onderzoek. Studenten worden uitgenodigd in de schoenen te treden van een personage en zodoende

handelingen te verrichten en gebeurtenissen te beleven, die vanuit een culturele context zijn ingekleurd. Hierdoor zal de vanzelfsprekendheid van het eigen standpunt worden gerelativeerd. Zowel de docent als de leerling moeten vanuit de eigen verbeeldingskracht en inventiviteit een onderzoeksroute ontwerpen en realiseren. Er zijn geen standaardantwoorden, want deze zijn contextbepaald en ontstaan door de keuze van leerling en docent. Deze eerste onderzoekscomposities daagden studenten uit elkaar te ontmoeten in voorstellingsvermogen, interpretatieverschillen en interactie.

In de schoenen van

Een bruiloft aan het Friese Hof werpt een blik op de Hollandse hofcultuur. De veelzijdige Anne Maria van Schurman uit het zeventiende-eeuwse Franeker confronteert leerlingen met de belemmeringen voor de vrouw destijds en de Groninger schrijver van de Homo Ludens vraagt hen de kunsten uit zijn tijd te onderzoeken. Een onderzoekscompositie beoogt interactie door alle betrokkenen met inzet van onderzoeksgegevens voor de ontwikkeling van een verhaallijn die zij zelf laten ontstaan vanuit te ondernemen acties. De deelnemers werken, al dan niet in rol, vanuit betrokkenheid de opdrachten uit. Het personage en diens problemen, conflicten, taken of vragen dagen de leerlingen uit om onderzoek te doen naar culturele verschijnselen en

kunstuitingen in een bepaalde actuele of historische context.

De interpretatie van de gegevens is aan de leerling, die de feiten binnen de gegeven context vanuit eigen nieuwsgierigheid, vermoeden, inschatting en motieven subjectief betekenis geven. De leerlingen ontwikkelen van daaruit een verhaal waarin iedereen een personage, co-schrijver en/of aandrager van informatie kan worden. Gedurende het onderzoek kunnen de leerlingen naar keuze de theoretische informatie bediscussiëren en artistiek vormgeven, om zich zoveel mogelijk inzicht eigen te maken. Artistieke kwaliteit is tijdens verwerkingsopdrachten geen criterium, hoewel je mag verwachten dat leerlingen vanuit een eigen disciplinevoorkeur (CKV-3) elkaar op dit punt onderling versterken. Doel is het experimenteren en aan den lijve ervaren van een personage, stijl, kunstvorm, principe of toepassing van verworven informatie.

Onderzoekscompositie

Een onderzoekscompositie is nog geen gangbare term. Het betekent: een compositie van opdrachten die door onderzoek en improvisaties naar een climax voeren van een gezamenlijke presentatie. In de kunsten componeert iedere discipline. Bij beeldend en muziek wordt de term als zodanig gebruikt, bij dans en drama hanteert men de term choreografie en dramaturgie. Het gemeenschappelijke valt te herleiden tot een samenhang aanbrengen tussen (dis)harmonische onderdelen. Onderzoekscomposities beogen eveneens samenhang aan te brengen tussen gevonden brokstukken informatie. Daarnaast accentueert de term compositie de verschillende interpretatiemogelijkheden, waardoor leerlingen de ruimte krijgen voor eigen inventiviteit. Bekend zijn de verschillende uitvoeringen van Hamlet of van de *Johannespassion*. Zo ook kunnen de

onderzoekscomposities op vele manieren worden uitgewerkt met als doel maatwerk te leveren voor iedere (sub)onderzoeksgroep.

Kunnen we leerlingen mobiliseren met startopdrachten die uitgaan van hun actualiteit en motivatie? Onderstaande starters voor onderzoekscomposities bieden een actuele context waardoor leerlingen een eigen belang ontdekken in de droge leerstof. Ze dagen hen uit tot een eigen visie op de kunsten en de werkelijkheid vanuit een zoektocht naar en herkenning van eigen thema's en strevingen in de kunsten. Kunst is er om de levenskunst en dit geldt ook het kunstonderwijs. Een voorbeeld zijn de volgende starters: mijn nieuwe chatvriend in (blackboard chatroom op school), Marsbewoners willen weten (communiceren in beelden, want in taal verstaan we elkaar niet), alleen zo kun je me ontmoeten... leer je me kennen (via videobrieven), hoe maak ik het mijn ouders duidelijk? (gedramatiseerde scène met videofragmenten). Door deze omtrekkende beweging vanuit een door de leerlingen gekozen aspect vanuit de eigen belangstelling komen de CKV-taken in een ander daglicht te staan. Deze starters beogen een beroep te doen op de eigen beleving, op het in de schoenen van een kunstenaar gaan staan het ontdekken dat kunst namens jou iets zeggen kan. Als jongeren ontdekken dat ze in bepaalde kunstuitingen iets van zichzelf herkennen en dat voor henzelf kunnen laten spreken, krijgt kunst betekenis. Door het inzetten van camera's, weblogs, websites, intranet en e-mail gebruiken we hun favoriete mogelijkheden. Door gebruik te maken van een zogenaamd I-Board kan internetinformatie van groepscommentaar worden voorzien en kan een uitwisseling met een andere groep/school ontstaan. De bestaande CKV-methoden geven doorgaans fragmentarische informatie en vragen

van leerlingen om zelf verbanden te leggen door middel van een thema. Door het ontwerpen van een onderzoekscompositie krijgt deze fragmentarische informatie een context vanuit perspectief van de leerling. Het onderzoeksgebied staat vast, maar de deelnemers kunnen erop variëren door interpretatie van beschikbare feiten en overige ingewonnen informatie vanuit een eigen context. Door persoonlijke inkleuring van gegevens ontwikkelt zich een verhaallijn die betekenis geeft aan het geheel. Rolkarakters, drijfveren, levensomstandigheden bieden de onderzoekers ruimte om naar eigen belang, bedoeling, (h)erkenning, voorstellingsvermogen de kunstpresentaties te benutten en van een onderbouwd commentaar te voorzien.

Stappenplan

Om een concreter idee te geven van de onderzoekscompositie geef ik een mogelijk stappenplan weer.

- 1 Bepalen van het thema: Wat willen we onderzocht hebben?
- 2 Bepalen welk inzicht beoogd wordt: Hoe willen we dat onderzocht hebben?
- 3 Vinden van een aantrekkelijk probleem: Welk personage kan leidraad vormen?
- 4 Verzamelen van informatiebronnen:
 - musea, monumenten en VVV-informatiepunten in de regio
 - cultuuragenda van de regio in de periode dat het project speelt
 - toonaangevende historische figuren in de regio uit de zes perioden
 - romans en films (regionaal en algemeen) uit de zes perioden
 - actuele websites die relevant zijn voor CKV-2 en CKV-3
 - gegevens uit de mediatheek, die nodig zijn voor inhoudelijk onderzoek
 - mooie regionale plekken, historische kamers en musea,

- gebouwen, straten om in rol spelend verworven informatie te verwerken
- 5 Verzamelen van werkvormen, artistieke opdrachten ter keuze: Wat introduceren we, vanuit welk belang, in welke vorm laten we dat onderzoeken?
 - 6 Verzamelen en selecteren van relevant materiaal dat interactief onderzocht kan worden: Wat introduceren we, vanuit welk belang, in welke vorm laten we dat onderzoeken?
 - 7 Bedenken van een spannende opbouw: intro – prelude – intermezzo / motorisch moment – crescendo – climax – decrescendo: Welke introductie zorgt voor onmiddellijke aandacht van de deelnemers?
 - 8 Bepalen wat van de verworven informatie, hoe en wanneer effectief werken kan: Welke kwaliteitscriteria stellen wij aan een onderzoekscompositie?
 - 9 Ontwerpen van vragen, uitdagingen, verrassingsaanvallen om te problematiseren: Welke keuze van opdrachten kunnen voor alle onderzoekscomposities functioneren?
 - 10 Componeren van de afwisseling tussen solistische versus groepsactiviteiten, onderzoek en uitwisseling, actie en reflectie, ‘proces- en productmomenten’: Welke verhaalgegevens bieden we tussendoor aan, om context te blijven bieden voor de onderzoeksopdrachten, en welke meerwaarde geven die de zoektocht? Welke inbreng kan ingezet worden tot verdieping van ieders betrokkenheid? Met welke afronding kan een voorlopig slot of open einde gevonden worden?
 - 11 Concreet vastleggen van tijdsbesteding, ruimtegebruik, materialen, groepsindeling

Een inspirerende werksfeer

In de praktijk komt het werken binnen een onderzoekscompositie neer op werkuren waarin leerlingen vaardigheden ontwikkelen om een eigen onderzoek op te zetten. Vaardigheden als communiceren, samenwerken, onderzoeken, bronnen raadplegen, presenteren, evalueren, bijstellen van planning en werkwijze, concretiseren van informatie in verhaallijnen, die ten slotte uitmonden in verwerkingsvormen naar keuze: live optreden, korte videofilm, podiumtentoonstelling, interactieve cd-rom et cetera. Deze werkwijze vraagt een vaste middag per week, een eigen werkruimte met opslagmogelijkheid, waarin muziek uit de betreffende tijd te horen is en leerlingen tot slot de omgeving naar hun hand zetten. In een dergelijke setting kan de ruimte in een podiumtentoonstelling veranderen, kunnen er rollenspelen gehouden worden, om informatie speels te verwerken en kan er een toepasselijk lied geoefend worden. Attributen en kostuums die

een tijdsbeeld geven, kunnen neergezet worden of door middel van spelers in actie komen. Gebruikte boeken en prints van internet kunnen worden geëxposeerd, evenals werkstukken die de leerlingen gemaakt hebben. Videofragmenten lenen zich voor projectie via een beamer. De hele ruimte kan benut worden. De ontwerpers kunnen bezoekers uitnodigen om door de aangeklede ruimte te wandelen en om vragen te stellen.

Rollenspel met een hele groep

Rollenspel zoals hier beoogd wordt is gebaseerd op het principe van kinderspel, waarin ieder gemakkelijk in en uit een rol stapt, om even te overleggen, het overtuigender te maken, het meer of minder spannend te maken, iets praktisch te regelen en de speldraad weer op te nemen; even vijf, vijftien of dertig minuten onderbreking, zodat ieder de eigen inbreng kan versterken door verder onderzoek: ‘We verdagen de zitting.’

Ieder is bekend met rollenspel waarin



het meer aankomt op redeneren en argumenteren dan ingeleefd spel. Dat kan wel gebeuren uit enthousiasme, maar dan liggen de motieven en argumenten erg dicht bij degene die vol vuur en vlam verdedigt of aanvalt. De rol wordt qua karakter vooral door de persoon van de speler ingevuld en beoogt contextueel (historisch en maatschappelijk) denken in te brengen. Discussies in rol kunnen voortduren zolang de intensiteit aanwezig is. Andere spelmomenten die in rol verworven informatie tonen, duren niet langer dan tien minuten; het gaat dan niet om het acteren. De meespelende docent kan ook momenten van uitstappen voorstellen en spelen met status, om te verhelderen of te intensiveren. Op die manier zorgt de docent voor dynamiek in het proces. Wel is het de bedoeling dat de verantwoordelijkheid zoveel mogelijk bij de groep ligt, zoals het studiehuis hen leert.

De rollen worden realistisch gespeeld, de drijfveren liggen dicht bij de eigen persoon en inzichten zijn vaak vlak van tevoren door onderzoek of ter plekke ontstaan. Dit alles zorgt voor daadwerkelijke interactie op de vloer en brengt leerstof tot leven. Willen we moderne bronnen en interactieve mogelijkheden van computer en internet kunnen integreren in het groepsspel, dan zal dat zó moeten gebeuren dat het onze normale manier van spelen aanvult en geen andere werkwijze opdringt. De ervaring staat immers voorop: spelen in een science fiction omgeving gebeurt al vele jaren in computerspelletjes. Deze wereld is te vertalen naar onderwijs en dan niet alleen zittend aan de computer maar ook spelend op de werkvloer: via CKV de marsbewoners informeren over onze cultuur. Inmiddels zijn er betaalbare en zelfs draagbare oplossingen om overal multimediaal

materiaal op een intuïtieve wijze en interactief in het onderwijs te gebruiken.

Om te beginnen?

Onderstaande opsomming geeft een beknopt overzicht vanuit onze eerste ervaringen.

- Plan voldoende studietijd vooraf, om inzicht in de methodiek van ontwerpend leren te krijgen.
- Zoek aansluiting met probleem gestuurd onderwijs; doordenk de consequentie van het laten onderzoeken van kunstuitingen vanuit de eigen leefwereld in relatie tot de verschillende CKV-eisen: kunstauto-biografie, culturele en praktische activiteiten (zie starters voor onderzoekscompositie) en het kunstdosier (live optreden met een koffer vol kunstbezouksouvenirs); heb oog voor de complicaties van samenwerken.
- Spreid een dergelijk project uit over een trimester zodat leerlingen er wekelijks mee aan de slag gaan en er voldoende tijd en daarmee ruimte is voor inventiviteit, bronnenonderzoek, verwerking, studie en omzetting tot vormgeving.
- Zorg ervoor dat er roostertechnische mogelijkheden zijn, om zowel een aantal weken een middag, alsook twee dagen aaneengesloten de leerlingen te laten werken aan hun presentatie.
- Verzamel materialen die tijdens het experiment aanwezig moeten zijn: mediatheek, internet, kostuums, attributen, muziek, filmfragmenten, middelen voor een podiumtentoonstelling et cetera.
- Let erop dat leerlingen ruime ervaring in surfen op internet hebben, zodat het zoeken naar relevante informatie binnen de beperkte tijd kan plaatsvinden.
- Probeer netwerken op te bouwen die gebruikt kunnen worden voor allerlei hand- en spandiensten en

onderzoeksproblemen.

- Ontwerp een onderzoekscompositie slechts globaal, zodat er ter plekke afstemming op actualiteiten en eigen wendingen van een subgroep mogelijk is.
- Ontwerp een studiewijzer die de leerlingen globaal in de gewenste richting leidt.
- Aandacht voor zaken als collegiale intervisie momenten tussen docenten, uitwisselingsmogelijkheden tussen de groepen, technische faciliteiten en aanschafbudget.

Vinger aan de pols

Om de vinger aan de pols te houden stellen we voor twee wekelijks een contactuur te houden voor docenten onderling en leerlingen wekelijks contact te laten hebben met de betrokken docent, zodat bijsturing mogelijk is. Natuurlijk is papier geduldig en komt er heel wat kijken bij een dergelijke ommezwaai in didactiek. De didactische driehoek kantelt, de brede basis komt boven te staan: de ontwerpend docent en in het verlengde ervan de ontwerpende leerlingen. De methode vormt niet langer de top.

Lidwine Janssens is hoofddocente vakdidactiek drama/CKV en auteur van boeken over drama in het onderwijs. Dit artikel is een bewerking van een lezing voor Dag voor Taal, Kunsten & Cultuur 2004 in Groningen. ■

Meer informatie

Voor enkele belangrijke didactische principes die behulpzaam zijn bij het intensiveren van de aanpak en praktische opdrachten die in iedere compositie in te zetten zijn kunt u terecht op de website: www.nnik.nl. Wie wil reageren of samen met het NNIK wil experimenteren, is welkom.