

To depart or not to depart...

That is the question

Verslag van Teatralie (CZ)

We sloten ons aan bij het project als een organisatie die met artistieke middelen werkt, voornamelijk in het kader van onze theateractiviteit met mensen met leerproblemen. Naast theater als kunst en een specifieke manier van esthetische communicatie putten we ook uit theater als therapeutisch en educatief instrument. Dat betekent een veld van creativiteit dat leidt tot een kunstwerk aan de ene kant en een weerspiegeling van het creatieve proces om vaardigheden en kennis aan de andere kant te verbeteren. Dit bepaalde grotendeels onze rol binnen het hele project en we werden verantwoordelijk voor de begeleiding van het creatieve en artistieke proces via theaterprincipes en -tools. Dit rapport als onze uiteindelijke output is dus een persoonlijke weerspiegeling van het creatieve proces gedurende het hele project. Laten we het daarom kaderen vanuit het gezichtspunt van de dramastructuur van Aristoteles' Poëtica, bestaande uit vijf fasen, wat toevallig een getal is dat overeenkomt met een aantal van onze live-ontmoetingen. Die dramafasen zijn: expositie, intrige, climax, catastrofe en wending. Deze keer volgen we niet het verhaal van het verhaal en de ontwikkeling van individuele personages, maar de belangrijkste aspecten die elke fase beïnvloedden en leidden tot bepaalde kennis die een stap naar een ander niveau mogelijk maakte.

1. EXPOSITIE

Expositie is een inleiding tot het verhaal, het opzetten van de scène.

Eerste live bijeenkomst in Skopje. Performers en het publiek of deelnemers aan de bijeenkomst warmen zich op en proeven de eerste emoties en gevoelens van **verwachting, nieuwsgierigheid, ambitie, aarzeling, dromen, spanning en eerste twijfels**. Dit waren de eerste en zeer belangrijke communicatiemiddelen die leidden tot veel debatten, weinig creatieve pogingen en eerste pogingen om onze taak te definiëren, vooral een intrigerende maar vooral verontrustende vraag: wat is het doel van dit project?



En tot eerste conclusies op basis van live-ervaring:

- Online ruimte vergroot de kans op misinterpretatie en verlies van essentiële informatie. Het betekent dat het andere manieren en middelen vereist dan live lesgeven of presenteren, evenals die in geschreven leerboeken. Misschien vinden we een zekere parallel met het verschil tussen acteren voor film of voor theater.
- Er moet rekening worden gehouden met de omstandigheden van de ontvanger, anders gaat de context van waarom en wat er wordt gezegd verloren.

- Het lijkt vanzelfsprekend om online inspiratie op te doen om een online product te maken. Maar! Volgens talloze voorbeelden leidt deze neiging heel vaak tot een herhaling, om te presenteren wat al gepresenteerd is, formeel of inhoudelijk, zodat het uiteindelijke resultaat slechts een kopie is.

2. INTRIGE

De **intrige** in drama begint vaak met een conflict (wat in sommige concepten een aparte fase is). Het behandelt het conflict en de volgende gebeurtenissen die leiden tot de uiteindelijke climax of het keerpunt van het verhaal.

Tweede live bijeenkomst in Aydin. De track, het verhaal waar we aan begonnen, begint gecompliceerd te worden, gevolgd door gedeelde gevoelens van verdwalen of verdwalen, chaos en onbegrip, opwindende inspanning om de richting te zoeken, mogelijkheden in kaart te brengen en uiteindelijk de contouren te voelen.



Op dit niveau hebben we geleerd dat:

- Minder informatie is meer. Het behoeft geen commentaar.
- Minder ambitie is meer. Te ambitieus zijn kan makers van het oorspronkelijke idee afleiden of de creatieve energie verspillen.
- Vorm vs. inhoud. Inhoud en vorm zijn even belangrijk voor het presenteren van elk idee in de online ruimte.
- Grapje. Het is altijd voordelig als we de schepping benaderen met een zekere overdrijving en humor. Aan de andere kant geldt ook hier alles met mate.
- Wees niet letterlijk. Laat wat ruimte voor fantasie.
- Gebruik associatie, wees niet tevreden met het eerste idee.
- Als je overweldigd raakt door je eigen behoefte, verbreekt dat de verbinding met de doelgroep en ontmoedigt het potentiële ontvangers. Een zorgvuldige studie van de doelgroep van het product is onvermijdelijk.

3. CLIMAX

Climax is een hoogtepunt of een keerpunt in het verhaal.



Derde live meeting in Praag. Onze hostingbeurt was gericht op het uitstippelen van de baan, het verkennen van de tools, vonk van creativiteit, het ontdekken van teamkrachten en het verduidelijken van teamrollen. We combineren kunst met interactieve technieken en veel reflectieve debatten en andere manieren van feedback.

Voorbeelden van gebruikte technieken:

I. Voorwerpenspel: combinatie van zelfpresentatie, presentatie, rollenspel, improvisatie.

Reglement:

- a) kies een object uit een groep voorwerpen
- b) in paren: elkaar voorstellen via het object
- c) uitwisseling van de objecten en verandering van de partner
- d) elkaar voorstellen via het nieuw verkregen object
- e) een andere uitwisseling en hetzelfde principe als in c) en d) – meerdere keren
- f) na de laatste uitwisseling komt de groep weer bij elkaar, iedereen stelt zichzelf voor aan de groep via het laatst verkregen object, de groep kan de verschuiving van de informatie ten opzichte van het origineel zien



Het doel, focus:

presentatie, zelfpresentatie, improvisatie, ontwrichting van gevestigde concepten, ontwikkeling van speelsheid en creativiteit ook door uitdaging, geweldloos rollenspel, verkenning van de comfortzone door deze te overschrijden, nieuwe presentatievorm en zelfpresentatie, presentatie via een object, nadruk op betekenis.

II. Zesdelige verhaalmethode: Creatie van een verhaal door middel van een structuur:

- a) een held
- b) zijn/haar uitdaging/doel/bestemming
- c) een vijand/tegenstander ontmoeten
- d) ontmoeting met een helper
- e) vechten/confronteren
- f) einde

Het doel: een verhaal creëren op basis van projectief of persoonlijk materiaal

III. Stripboek: combinatie van artwork, vertelling, enacting

Reglement:

- a) individu: een individuele held gebruiken die in het vorige spel is gemaakt
- b) delen in paren of kleine groepen
- c) een nieuw verhaal creëren op basis van alle helden en originele verhalen samen
- d) een begin van een strook tekenen op de poster, lijst 1
- e) wissel naar een andere poster, frame 2 = werk met een ander verhaal



- f) overschakelen naar een ander, frame 3 = een ander verhaal etc...
- g) terug naar de originele poster, frame 6 = einde van het originele verhaal
- h) naam en presentatie voor de groep (dans, zang etc.)

Het doel, focus:

werken met een persoonlijk thema en het gebruiken/overstijgen in de creatie van een verhaal, persoonlijke inhoud delen en op basis daarvan creëren - gebruikmakend van het emotionele niveau - mogelijkheden om de emoties van de kijker te gebruiken, voorbij gevestigde conventies gaan, associatietraining, uitdagingen overwinnen, frustratie, het vermogen controle en prestatie los te laten, procesvertrouwen, samenwerking, teamvertrouwen, plezier, ontspanning en tegelijkertijd focus op de essentie.

Ontdekking:

- Het belang van reflectie, of feedback van een onbevooroordeelde omgeving - tijdens het hele creatieproces.
- Creativiteit - volg het proces, noodzaak van ruimte en tijd, observatie van de ontwikkeling, noodzaak om in het proces te zijn en ook een stap terug.
- Geef het vak niet op. Het is belangrijk om de ambachtelijke kant van de dingen (technisch en artistiek) niet op te geven.
- Steek de grens over.
- Het weerspiegelen van de groepsdynamiek is een essentieel onderdeel van teamwerk.

4. CATASTROFE

Catastrofe is het begin van het einde. Het bevat alle gebeurtenissen en alles wat er gebeurt als gevolg van de climax, inclusief het afronden van plotpunten, het beantwoorden van vragen en de ontwikkeling van karakters.



Vierde bijeenkomst in Łódź. Gerichte en creatieve periode gericht op het **volgen van het spoor, aanscherpen van tools, onderdompeling, creatie, productie, testen.**

Ontdekking:

- Creatie is spel is creatie. Dat is de basis van het creatieve proces.
- Creatie is (zou moeten zijn) gebaseerd op zowel de fantasie van de maker als de kijker/ontvanger.

5. WENDING

De wending maakt het verhaal compleet.

Vijfde bijeenkomst in Palermo. Presentaties van resultaten. Wat kan worden verwacht?

Ontstaan, output, reflectie, feedback...

Hoe af te ronden? Wat zijn de meest waardevolle resultaten? Als weerspiegeling van een denkbeeldige fase van het DEPART-project, kunnen we zeer inspirerende gedachten en principes gebruiken van een andere theatergigant Bertold Brecht. Laten we, voor een tijdje, "theater" vervangen door een "online product":

- Theater/online product is een gemakkelijke school voor kritisch denken.
- Het is een ruimte voor commentaar van de kijker.
- Er moeten meerdere plannen zijn: de acteur zet een personage neer, in zijn dramatische lijn, maar wijkt tegelijkertijd af van die lijn - geeft commentaar, voegt een nieuw gezichtspunt toe, stelt vragen, enz. Een dergelijk principe wordt vervreemding genoemd en maakt een dialoog tussen de acteur en het publiek.
- Basisprincipe van theater is actief publiek. Toeschouwer moet een medeschepper zijn, niet slechts een passieve ontvanger, dus slechts een consument.

Concluderend moet nog worden vermeld dat hoewel het in de loop van het project misschien niet mogelijk is geweest om een "perfect" online product te creëren, het project onderzoek en reflectie mogelijk heeft gemaakt, wat heeft geleid tot een duidelijker beeld en het benoemen van de behoeften voor het opzetten van voorwaarden en creatie van een betekenisvol online product.