



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Participatory sense-making in physical play and dance improvisation: drawing meaningful connections between self, others and world

Hermans, C.

Citation

Hermans, C. (2022, December 1). *Participatory sense-making in physical play and dance improvisation: drawing meaningful connections between self, others and world*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/3492231>

Version: Publisher's Version

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/3492231>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Summary Dutch

Fysiek Spel en Dansimprovisatie: Beweging als de Betekenisvolle Verbinder tussen Zelf en Wereld

Fysiek spel en dansimprovisatie kunnen beide gezien worden als een vorm van creatieve bewegingsexploratie. Beide activiteiten nemen het lichaam als uitgangspunt voor de betekenisvolle ervaring waarbij taal slechts een ondergeschikte rol speelt. Verschillende auteurs wijzen op de overeenkomsten tussen fysiek spel en dans. Hector Rodriquez (z.d.) stelt dat de ritmische actie-reactie patronen in spel een sterke overeenkomst vertonen met dans. Volgens Maxine Sheets-Johnstone (2005) kan dans gezien worden als de voortzetting van het fysiek spelgedrag van kinderen. Zowel fysiek spel als dansimprovisatie zijn kinetisch-kinesthetische activiteiten waarin de pure uitbundigheid van beweging overheerst.

In dit artistiek promotieonderzoek kijk ik specifiek naar hoe betekenisgeving in zowel fysiek spel van kinderen als de dansimprovisatie praktijk van professionals tot stand komt. Ik maak daarbij gebruik van het concept '*deelnemend zingeven*' (in het Engels 'participatory sense-making') dat door Hanne de Jaegher en Ezequiel di Paolo (2007) is ontwikkeld. Deelnemend zingeven gaat er vanuit dat betekenisgeving niet zozeer een individueel, mentaal proces is maar dat betekenissen voortvloeien uit de interactie met de ander en de wereld.

Dit filosofische-wetenschappelijke uitgangspunt sluit nauw aan bij het enactivisme, een stroming in de cognitiewetenschappen die stelt dat cognitie niet zozeer een intern, mentaal verschijnsel is maar het resultaat is van de dynamische relatie tussen een organisme en zijn omgeving. Enactivisme biedt een alternatief voor traditionele modellen die cognitie opvatten als een intern informatie verwerkend proces waarbij perceptie en actie vooral als input en output dienen van een intern, cognitief proces. Het enactivisme stelt daarentegen dat cognitie niet los gezien kan worden van ons belichaamd handelen in de wereld. De grondleggers van het enactivisme, Humberto Maturana en Francisco Varela (1980), gebruiken het begrip *autopoiese* (zelfbehoud en zelforganisatie) als theoretische fundament voor hun theorie. Door een netwerk van processen houdt het organisme zichzelf in stand. In het enactivisme is zingeving een interactief en belichaamd proces. Lichaam, context en (de geleefde) ervaring spelen aldus een cruciale rol in het zingevende proces. Zingeving zit diepgeworteld in onze bewegingen: betekenissen komen tot stand door het ritmisch coördineren van onze acties.

Hier komen fysiek spel en dansimprovisatie om de hoek kijken. In beide activiteiten vormt beweging immers het uitgangspunt voor zingeving. In dit onderzoek staat daarbij de volgende hoofdvraag centraal: *Wat zijn de gemeenschappelijke componenten van het deelnemend zingevend proces in het fysiek spel van kinderen en de dansimprovisatie van professionals?* Ik onderzoek deze vraag zowel vanuit de literatuur als vanuit de artistieke praktijk. Vanuit het literatuuronderzoek kom ik tot een vijftal componenten. In fysiek spel en dansimprovisatie gaat het om 1) een real-time proces waarbij belichaamde beslissingen in het moment genomen worden, 2) het kinesthetisch plezier waarin beleving en beweging in voortdurende verbinding met elkaar staan, 3) het ritmisch coördineren van bewegingen en handelingen, 4) creatieve exploratie vanuit regels en structuren die enerzijds van tevoren zijn vastgelegd en anderzijds in het moment zelf ontstaan en 5) een ambigu proces waarin

betekenissen meerduidig zijn. Op basis van het artistiek onderzoek voeg ik daar later nog een zesde component aan toe: de kwalitatieve bewegingsdynamiek (tijd, kracht en ruimte) die de zeggingskracht van een beweging bepaalt.

De hoofdvraag vormt tevens het uitgangspunt voor de artistieke praktijk die drie verschillende fasen omvat: 1) het levend archief, 2) de re-enactments en 3) de ontwikkeling van *Re-Play/Re-Move* – een toolkit voor creatieve bewegingsexploratie voor kinderen tussen de 4 en 10 jaar. Over een periode van ruwweg vijf jaar (2013-2018) heb ik een fotoverzameling aangelegd van zowel de spontane, fysieke spelmomenten van mijn kinderen in hun directe leefomgeving als geënceneerde spelmomenten. Mijn artistiek werk resoneert daarmee onder meer met fotografe Sally Mann en performancekunstenaars zoals Grace Surman en Sarah Black. Het levend archief bestaat uit zowel losse foto's (stand-alones) als bewegingssequenties. Het archiveren is een iteratief, open en onvoltooid proces dat continue aan verandering onderhevig is.

In de tweede fase van het artistiek onderzoek zijn professionele dansers en dansstudenten aan de slag gegaan met het archiefmateriaal. Dit heeft geleid tot een drietal re-enactments. Het doel van re-enactment is niet het letterlijk nabootsen van het origineel (in de zin van kopiëren of imiteren) maar het aanboren van nieuw creatief potentieel. In dit onderzoek heb ik re-enactments specifiek gebruikt om te onderzoeken hoe het deelnemend zingeingsproces in zowel fysiek spel als dansimprovisatie tot stand komt. Er is daarbij onder meer gekeken naar: gedeelde aandacht, gedeelde lichamelijke (intercorporaliteit), de transformerende kracht van zowel spel als dansimprovisatie, hoe affecten en intensiteiten tussen verschillende lichamen resoneren en hoe van daaruit nieuwe betekenissen ontstaan. Tot slot heb ik het *Touch Project* ontwikkeld, een project dat zich op het snijvlak van spel en dansimprovisatie bevindt en waarin de rol van aanraking wordt onderzocht in het zingevend proces.

In de derde fase van het artistiek proces is *Re-Play/Re-Move* ontwikkeld, een creatieve toolkit voor kinderen in de leeftijd van 4 tot 10 jaar. De toolkit neemt het reeds genoemde model van 'Deelnemend zingeven in fysiek spel en dansimprovisatie' als uitgangspunt en voegt daar een zesde component aan: de kwalitatieve bewegingsdynamiek (met de elementen ritme/tijd, kracht en ruimte). De toolkit kent twee onderdelen: een kaartenset met bewegingsopdrachten en drie workshops met de thema's 'Aanraking', 'Creatieve bewegingsexploratie' en 'Materialen'. In de drie workshops wordt opnieuw gewerkt met het principe van re-enactment. Ditmaal zijn de rollen echter omgedraaid: kinderen gaan aan de slag met bestaand werk van choreografen en performancekunstenaars.

Concluderend kan gesteld worden dat het fysieke spel van kinderen en de dansimprovisatie praktijk van professionals, veel handvatten bieden om het concept 'deelnemend zingeven' in de diepte te onderzoeken. In beide activiteiten komen belichaamde betekenissen tot stand door de innige verstrengeling tussen beweging en affect. Betekenisgeving is een belichaamd proces waarin door middel van ritmische interacties niet alleen gevoelswaarden en belevingen (affecten, intensiteiten, krachten) worden uitgewisseld, maar ook worden gegenereerd. Beweging zelf vormt de basis voor het zingevend proces. Creatieve bewegingsexploratie kan ieder mens dus helpen om de dagelijkse bewegingsroutine te doorbreken en aandacht te hebben voor de kinetisch/kinesthetische en tactiele dimensies van beweging. Het biedt een krachtige mogelijkheid om vanuit het lichaam en vanuit beweging in (dynamische) verbinding te staan met zelf, ander en de wereld.