

Deel 2: aan de slag

ICS als spel

Het Spel als spel bestaat uit vier workshops:

- *Workshop 1: introductie spel, solo's maken, spelafspraken rond WAT*
- *Workshop 2: duetten maken, spelafspraken rond WAT en WAAR*
- *Workshop 3: ensemblestukken maken, spelafspraken rond WAT en WAAR*
- *Workshop 4: uitvoering complete spel, spelafspraken rond WAT, WAAR en HOE*

De ervaring leert dat het Spel het beste werkt als de workshops in de volgorde zoals ze zijn aangegeven, worden uitgevoerd. Omdat het tijd vraagt om de opdrachten uit te werken en goede spelafspraken te maken, is het raadzaam om per workshop twee werktijden/lessen te plannen.

Workshop 1

In deze workshop wordt ICS geïntroduceerd bij de dansers. Ze gaan aan de slag met het maken van een solo en maken de eerste spelafspraken. Het bouwelement WAT wordt helder neergezet. De opbouw van de workshop is: warming-up, solo opdracht en het spel.

Vorbereiding

Het is handig om een groot vel wit papier, stiften en plakband klaar te leggen zodat tijdens de workshop de uitwerking van het WAT element opgeschreven kan worden.

Introductie:

Vertel kort aan de dansers wat ze gaan doen en hoe er gewerkt gaat worden. Dit kan aan de hand van onderstaande punten en door het tonen van fragmenten van de DVD. Lees ter voorbereiding hierop deel 1: *ter introductie* goed door en selecteer de fragmenten die je wil laten zien.

Wat gaan we doen?

- Interactief Choreografie Spel
- Uitleg rond interactief, choreografie en spel. (zie definities)

Hoe gaan we te werk?

- Zelf creëren
- Spelen met choreografie
- Spelregels ontwikkelen
- Tijdsduur volgende werktijden/lessen.



Tip: Toon fragmenten van de DVD

Warming-up

Reactie spel:

De dansers verplaatsen zich door de ruimte en reageren op afroepen van nummers. Het spel wordt gradueel opgebouwd, voeg dus stap voor stap een nummer toe. Niet alles in een keer. Als afsluiting kunnen de dansers individueel alle nummers vertolken in hun eigen volgorde, zonder dat er iets wordt afgeroepen. De dansers verzinnen zelf nummer 6 en 7.

- Nummer 1:* Kriskras door de ruimte verplaatsen, geen vaste patronen volgend.
- Nummer 2:* Hoog op de tenen door de ruimte verplaatsen, tempo bewaren.
- Nummer 3:* Verplaatsen door de ruimte met allerlei varianten van rollen over de vloer, tempo bewaren.
- Nummer 4:* Verplaatsen door de ruimte alsof je broek in brand staat. Wat gebeurt er dan? Welke bewegingskwaliteit (-en) vertoon je dan?
- Nummer 5:* Beweeg op de plaats, met uitrekken en verlengen van de beweging.
- Nummer 6 en 7:* Verzin zelf op welke manieren, met welk tempo en in welke kwaliteiten door de dansers nog meer door de ruimte verplaatst kan worden.

Solo opdracht

Laat alle dansers een solo 'bedenken' die ze, zonder fysiek iets voor te dansen, gaan aanleren aan een andere danser. Ze leggen alles, in woorden, uit aan de ander.

Stap 1:

Er worden tweetallen gevormd, danser A en danser B. Danser A maakt een solo voor danser B en krijgt hiervoor twintig minuten.

Daarna wisselen de rollen om.

Danser B maakt een solo voor danser A en krijgt hiervoor twintig minuten.

Stap 2:

Bekijk de solo's samen met de groep.

Stap 3:

Geef de 'makers' de opdracht opnieuw naar hun solo's te kijken en laat ze zichzelf de volgende vragen stellen:

- Zijn de **overgangen** duidelijk en vloeiend opgebouwd? Zo niet, werk eraan.
- Zit er voor jezelf iets **moois** in de solo? Zo niet, werk eraan.
- Zit er iets van **danstechnische bekwaamheid** in de solo? Zo niet, werk eraan.
- Zit er iets **uitdagends in voor het publiek** dat de solo ziet? Zo niet, werk eraan.

Het Spel

- Introduceer het eerste bouwelement van de spelvorm en de hieraan verbonden afspraken. Dit is het WAT element.

Het WAT element bestaat uit:

Solo A = alle dansers A voeren de solo uit die is gemaakt door danser B

Solo B = alle dansers B voeren de solo uit die is gemaakt door danser A

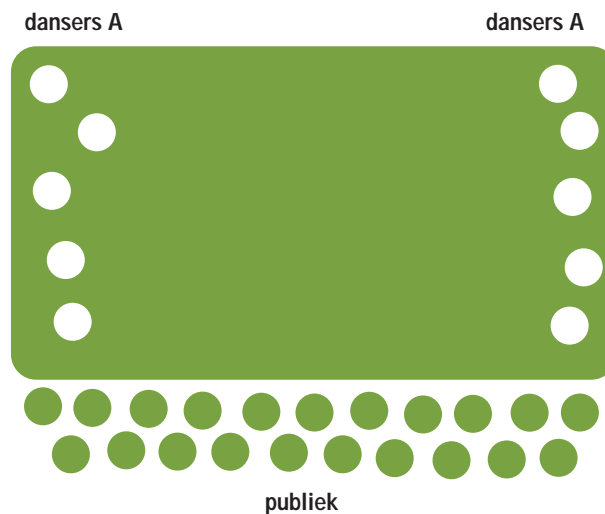
Solo Allemaal = zowel alle solo's A als solo's B worden tegelijkertijd uitgevoerd

Solo Naam = de naam van een bepaalde danser kan afgeroepen worden

- Neem nu een groot vel papier, schrijf hierop goed leesbaar de verschillende mogelijkheden van het WAT element en hang dit op in de studio zodat alle dansers het goed kunnen zien. Dit kan er als volgt uitzien:

WAT
Solo A
Solo B
Solo Allemaal
Solo Naam

- Speel nu het spel met alle varianten van het WAT element. Vraag alle dansers A om aan een kant van de zaal klaar te staan en alle dansers B aan de andere kant van de zaal. Kies nu opdrachten uit het WAT element en roep deze af. Bij het afroepen van een opdracht komen de dansers ingelopen naar een zelfgekozen plek in de ruimte en voeren hun opdracht uit.



Workshop 2

In deze workshop gaat het om het maken van duetten en worden de spelafspraken gemaakt rond de elementen WAT en WAAR. De opbouw van de workshop is: warming-up, duet opdracht en het Spel.

voorbereiding

Zorg ervoor dat de WAT uitwerking op papier van workshop 1 beschikbaar is en leg opnieuw een groot vel papier, stiften en plakband klaar zodat tijdens de workshop de uitwerking van de WAT en WAAR elementen kunnen worden opgeschreven.

Warming-Up

Interactief spel

De dansers vormen tweetallen A en B. Danser A roept verschillende opdrachten en danser B voert ze onmiddellijk uit. Na een tijdje wisselen de rollen om.

Bijvoorbeeld: danser A roept dat danser B zich heel snel of heel traag verplaatst, veel of weinig ruimte moet gebruiken om te bewegen, etc.

Tip: stimuleer dat dansers gebruik maken van de danselementen lichaam, ruimte, kracht en tijd.

Leiden en volgen

Danser A verplaatst zich wandelend door de ruimte (alledaagse voortbeweging). Danser B volgt A, maar B mag geen normale voortbeweging uitvoeren. Dit wil zeggen dat danser B steeds zoekt naar niet alledaagse manieren van voortbewegen (zoals springen, draaien, rollen, 'silly walks', etc.). Danser A begint met rustig wandelen, maar versnelt gaandeweg steeds meer waardoor de moeilijkheidsgraad voor B toeneemt om zijn/haar eigen bewegingen te kunnen blijven uitvoeren. Wissel de rollen na korte tijd om.

Variant

Danser A verplaatst zich met heel eigen voortbewegingsvormen door de ruimte. Danser B volgt A zo nauwkeurig mogelijk. Wanneer danser A zich omdraait naar B, worden de rollen omgedraaid. Danser B heeft dan de leiding en A volgt. Het omdraaien vindt plaats op eigen initiatief.

Duet opdracht

Voor het maken van een duet zijn verschillende varianten denkbaar.

- 1: Een unisono duet waarbij danser A en B hun solo (zie vorige workshop) aan elkaar aanleren zodat ze zowel solo A als B kunnen dansen. Deze worden door A en B in een volgorde geplaatst en gezamenlijk uitgevoerd.
- 2: Geef ieder tweetal een uitgetekend vloerpatroon voor een duet dat de route voor danser A en danser B aangeeft. De dansers vullen zelf het dansmateriaal in. Als docent kun je ook op de tekening aangeven welke voortbewegingsvormen en acties er in verwerkt dienen te worden.
- 3: Danser A en danser B maken samen een duet waarbij ze gebruik maken van materiaal dat ontstaan is naar aanleiding van het creëren met de volgende ingrediënten:
 - Contactmomenten (aanraken, aantippen, trekken, duwen. etc.).
 - Ondersteuning (A steunt en leunt op B, verschillende varianten zijn mogelijk).
 - Tillen/dragen (oefen verschillende til-momenten).
 - Nabijheid en afstand (dichtbij en veraf).
 - Omgeven en omhullen.

4: Selecteer uit (eigen) video- of DVDmateriaal acht fragmenten uit bestaande duetten. Kies fragmenten uit die niet langer duren dan tien seconden waarin verschillende aspecten voorkomen die je wilt terugzien in de duetten. Toon deze selectie aan de dansers. Geef ze de opdracht deze te reproduceren en laat ze hierop hun eigen variatie maken. Vraag ze tot slot om de verschillende variaties te verbinden tot een geheel.

Stap 1

Maak een keuze uit een van de bovenstaande opdrachten en vertel deze aan de dansers. Maak tweetallen. Hou dezelfde dansers in de A en B groep als bij de vorige workshop.

Stap 2

Bekijk de duetten en bespreek ze met de dansers.

Stap 3

Geef de dansers de opdracht elkaars duetten te bekijken en laat ze elkaar de volgende vragen stellen:

- Zijn de **overgangen** duidelijk en vloeiend opgebouwd? Zo niet, werk eraan.
- Zit er voor jezelf iets **moois** in de solo? Zo niet, werk eraan.
- Zit er iets van **danstechnische bekwaamheid** in de solo? Zo niet, werk eraan.
- Zit er iets **uitdagends voor het publiek** dat naar de solo kijkt? Zo niet, werk eraan.

Het Spel

- **Herhaal kort de afspraken** van de vorige keer aangaande het **WAT** element van het spel.

WAT

Solo A

= alle dansers A voeren de solo uit gemaakt door danser B.

Solo B

= alle dansers B voeren de solo uit gemaakt door danser A.

Solo Allemaal

= alle solo's worden tegelijkertijd uitgevoerd.

Solo Naam

= de naam van een bepaalde danser wordt afgeroepen en die voert de eigen solo uit.

- Introduceer nieuwe, bijkomende afspraken met betrekking tot het **WAT** element. Hiervoor is het noodzakelijk dat ieder gecreëerd duet een nummer krijgt.

Nieuwe afspraken WAT element

Duet 1

Duet 2

Duet 3

Duet 4

Duet...: ga door met nummers totdat alle duetten een nummer hebben

Duet Allemaal = alle duetten worden tegelijkertijd gedanst op het speelveld (de dansvloer)

- Maak afspraken rond de ruimte, het **WAAR** element van het spel.

Leeg = iedere danser verlaat het speelveld wanneer dit geroepen wordt.

Overall = iedere solo, elk duet mag overall in de ruimte uitgevoerd worden en de dansers kiezen zelf de plek(-ken) uit.

- Neem nu een groot vel papier, schrijf hierop goed leesbaar de verschillende mogelijkheden van de elementen **WAT** en **WAAR** en hang het op in de studio zodat alle dansers het goed kunnen zien. Dit kan er als volgt uitzien:

WAT	WAAR
Solo A	Overall
Solo B	Leeg
Solo Allemaal	
Solo Naam	
Duet 1, 2, 3, 4, etc.	
Duet Allemaal	

- Speel nu het spel met de verschillende varianten van het **WAT** en **WAAR** element. Vraag alle dansers A om aan een kant van de zaal klaar te staan en alle dansers B aan de andere kant van de zaal. Bij het afroepen van een opdracht komen de dansers ingelopen in de ruimte en voeren hun opdracht uit. Bespreek na afloop met de dansers wat wel en wat niet werkte.