

ALLO



Marieke Zielhuis

De muzen
uitnodigen
in onderzoek

A

Op mijn hurken zit ik bij het draadje dat ik heb gespannen tussen twee stoelen. Bij het binnenkomen in het lokaal waren er al twee mensen bijna over gestruikeld. Het is 16 mei, de dag waarop we een aantal gasten hebben uitgenodigd om met ons de werkplaats Muzisch Onderzoek in te duiken. Samen met Jos en Robin heb ik de sessie 'Spelen op de Rand' voorbereid. Het draadje heb ik daar gehangen om 'de rand' te representeren. De rand, de grens. Tussen aan de ene kant dat wat we weten, het bekende, en aan de andere kant het onbekende, het onverwachte. Het draadje gebruik ik in een werkvorm over het dilemma dat mij bezighoudt: hoe kan ik me op die grens tussen weten en niet-weten bewegen, en tussen zekerheid en onzekerheid. Hoe vind ik een balans tussen houvast en vrij verkennen in mijn onderzoek naar *Research through Design* projecten? Kunnen de muzen me daarbij helpen?

Hoe kwam ik bij dit struikeldraadje terecht? Dat start op het punt dat ik me aan het warmlopen ben om mijn promotieonderzoek te beginnen binnen het lectoraat Methodologie van Praktijkgericht Onderzoek bij de Hogeschool Utrecht. Ik heb een aantal jaar gewerkt in *Research through Design* onderzoeksprojecten waarin ontwerpen en onderzoeken nauw met elkaar zijn vervlochten. Methoden uit de ontwerp-praktijk spelen hierbij een belangrijke rol in het ontwikkelen van kennis, en *maken* staat hierin dus centraal (Stappers & Giaccardi, 2017; Zimmerman, Stolterman, & Forlizzi, 2010). Ik ben benieuwd geraakt hoe dergelijke exploratieve projecten nog meer en betere kennis zouden kunnen opleveren waar ontwerpers in de praktijk iets aan hebben. In mijn promotieonderzoek kan ik me hierop richten in een meta-onderzoek naar dergelijke projecten.

Binnen de Werkplaats Muzisch Onderzoek wil ik de maker in mezelf onder de loep nemen. Met weliswaar een achtergrond als ontwerper, ben ik de laatste jaren vooral als projectleider actief geweest. Waar ben ik zelf eigenlijk nog de maker van? En hoe kan maken zelf een plek krijgen in dergelijk meta-onderzoek? Op welke manier kan een muzische invalshoek me hierin helpen? Zo beland ik bij de eerste bijeenkomst van de Werkplaats. Naast leuk en interessant, blijkt dit ook best verwarrend voor me te zijn. Veel deelnemers komen uit de kunstwereld en zijn schijnbaar in hun element bij alle werkvormen die oproepen tot vrije expressie. En hoewel dit niet zo is bedoeld, beleef ik de uitnodiging tot het muzische ineens als het beleven van mijn beperkingen als maker. Waarom kan ik niet op afroep net zulke mooie gedichten maken als de anderen? Waarom haper ik bij de opdracht "maak iets"?

..... Maak iets

Ook intrigeert me de muzische bouwsteen 'spelen', die wordt geïntroduceerd als een van de vier bouwstenen van Muzisch Onderzoek, naast vertellen, maken en delen (Van Rosmalen, 2016). Het verrast me dat ik niet altijd even makkelijk instap in de vele spelvormen in de Werkplaats. Huizinga geeft de volgende kenmerken van spel in zijn boek *Homo Ludens* (Huizinga, 1938): vrijheid van spel, bepaaldheid, inzet, iets dat moet lukken, herhaalbaarheid. Spelen heeft een doel in zichzelf. Het spel moet gespeeld worden, spelers gaan erin op. Als ontwerper ben ik gewend dat onze aanpak door andere disciplines al snel als te speels wordt gezien, met lego, tekenen en veel memo-tjes. Dus spelen moet me toch makkelijk afgaan? Ik constateer wel een behoefte bij mezelf om te spelen, maar ik ervaar een drempel voordat ik instap. Ik wil eerst begrijpen, eerst stilstaan. Wat helpt me om toch meteen in te stappen? Hoe stap ik over die rand? Ik merk op dat de vormen die het beste werken voor mij een fysieke vorm van instappen vragen. Als ik mezelf moet plaatsen in de ruimte kom ik uit het hoofd en ben ik meer aanwezig. Dat zorgt ervoor dat ik vrijer kan spelen.

Wat leert me dit over mezelf? Ik probeer het te duiden in het licht van de muzen. Binnen de Werkplaats kregen we een setje kaarten met mini interventies cadeau: de Wendingen.¹ Dit zijn kleine uitnodigingen om de muzen binnen te laten in wat voor situatie dan ook. Het beeld van het uitnodigen van een specifieke muze met haar eigen kracht spreekt me aan. In mijn neiging tot abstraheren, tot eerst stilstaan en denken alvorens tot actie over te gaan herken ik een verbondenheid met Clio, de muze van de geschiedschrijving. De speelse, fysieke Terpsichore haal ik er niet van nature bij, maar ze blijkt me wel te kunnen helpen als ze er eenmaal is.

.....Hoe stap ik over die rand?.....

Dat brengt me bij het struikeldraadje waar ik mee begon, in de sessie op 16 mei. De sessie ging ik in met de vraag: hoe kan ik me op de grens begeven tussen weten en niet-weten, tussen zekerheid en onzekerheid? Deze vraag heb ik onderzocht door een werkvorm en een omgeving te creëren waarmee ik mezelf letterlijk in die grenspositie breng. Een belangrijk ingrediënt dat ik hierbij heb gebruikt is het lichamelijke. Het draadje representeert de grens tussen het weten en het niet-weten. Dit draadje is fysiek, ik kan het aanraken. Dat helpt me om met aandacht in het nu te zijn. Ik zit op mijn hurken met het draadje tussen mijn handen en neem de deelnemers mee in het vraagstuk. De setting heeft ook zonder mij al een werking. De deelnemers merken direct dat er twee werelden zijn waar ze blijkbaar links of rechts van zitten ("oh, ik zit in het onbekende!"). Ik nodig de deelnemers uit om in tweetallen deze grens fysiek te verkennen en daarover uit te wisselen. Verschillende posities worden uitgetoet, het draadje wordt aangeraakt. Zo helpt het neerzetten van deze fysieke setting mij om een vrij abstracte vraag te onderzoeken. En dit blijkt net zo te werken voor de deelnemers.

Laat ik een *transfer* maken naar mijn promotieonderzoek. Ik neem me voor om hier ook wat vaker Terpsichore bij te halen. Zodat ik mijn neiging om me te verliezen in het abstracte ook hier kan adresseren. Kan ik ook in dit onderzoek af en toe fysiek werken, gebruik maken van fysieke interventies? Misschien helpt me dit om tot actie te komen op momenten dat ik stil dreig te vallen? Tegelijkertijd lijkt mijn neiging om Clio in te brengen juist ook relevant in dit onderzoek naar *Research through Design* projecten, en aan te sluiten bij de uitdagingen waar *Research through Design* onderzoekers mee te maken hebben. Veel *Research through Design* projecten lijken gedreven door de optimistische Euterpe, die denkt in mogelijkheden, en door de speelse, fysieke Terpsichore. Ontwerpers zijn primair gericht op het verkennen van mogelijke toekomst. Clio, de muze van de geschiedschrijving, vindt hierin nog wat lastig een rol. Hoe kunnen we leren van elkaar? En van eerdere projecten? Op welke manier gaan we om met eerder onderzoek? Met theorie? Hoe speelt het terugkijken gedurende het project en na afloop? Hoe kunnen anderen terugkijken op jouw project? Het is vaak lastig om met terugwerkende kracht beslissingen in het ontwerpproces te kunnen duiden en om het ontstaan van voortschrijdend inzicht te duiden. Sommigen (bijvoorbeeld Basballe & Halskov, 2012) pleiten voor het meer gestructureerd documenteren van een onderzoeksproces. Zijn er ook andere meer muzische manieren waarop dit terugkijken gefaciliteerd kan worden? En waar zouden we het meest aan hebben? Ik zie hierbij een misschien nog spannender rol voor Melpomene: de muze van het tragische en theatrale.

Neem bijvoorbeeld het Wendingen-kaartje 'Narigheid tóch vertellen'. Laten we het onderzoeksproces eens meer bezien als een dramatisch en theateraal verloop, waarin het oké is om te benoemen dat er dingen anders of verkeerd gaan. Mislukkingen en achtergelaten ideeën of prototypes laten nu soms weinig sporen na, terwijl deze juist nuttig kunnen zijn voor vervolprojecten (Stappers & Giaccardi, 2017). Kunnen we Melpomene er bewuster bijhalen om tijdens het proces regelmatig even stil te staan?

Misschien kan ik mijn neiging om Clio in te zetten juist bewust benutten in mijn promotieonderzoek. En kan ik voor ogen blijven houden dat het eerdergenoemde draadje geen struikeldraadje bleek. Voor mij staat dit draadje voor het bewust verkennen van die balans tussen weten en spelen, tussen standaardcognitie en belichaamde cognitie. Het beeld van de zeven muzen heeft mij geholpen om mijn bijdrage aan mijn onderzoeksveld scherper te krijgen, en om te zien waar mijn eigen uitdagingen liggen. Ik kan elke onderzoeker een dergelijk zelfonderzoek aanbevelen!

..... Narigheid tóch vertellen

REFERENTIES

- Basballe, D. A., & Halskov, K. (2012). *Dynamics of research through design*. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference on - DIS '12*, 58.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon.
- Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2017). Research through Design. In M. Soegaard & R. Friis-Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Aarhus, Denmark.
- Van Rosmalen, B. (2016). *Muzische Professionalisering*. Uitgeverij IJzer.
- Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. *In Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems - DIS '10* (pp. 310–319).

Utrecht, 2020

Redactie: Bart van Rosmalen, Peter Rombouts en Hanke Drop

Eindredactie: Hanke Drop

Vormgeving: Anton Feddema, www.afeddema.nl

Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU), Lectoraat Kunst en Professionalisering

de kunst van **HKU** nieuwe verbindingen
nieuwe toepassingen

Alles in deze uitgave is bedoeld voor toepassing in alle onderwijstypen en onderwijssituaties.

Experimenten, missers en successen graag delen met de redactie en/of de auteur(s)