

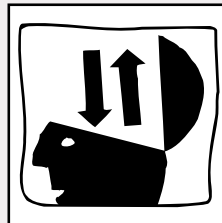
De projectleider de regisseur

De metafoer van de projectleider als regisseur is bekend: het project is het stuk dat gespeeld wordt, de ontwikkelaars zijn de acteurs en de klant is het publiek. De ontwikkelaars hebben allemaal een rol, van informatieanalist tot programmeur en tester. De regisseur bepaalt de manier waarop de rollen worden ingevuld, de 'intentie' in toneeltermen, en de mate en wijze van samenwerking, de 'interactie'. De klant, tenslotte, betaalt en geniet hopelijk van het resultaat. Traditionele softwareontwikkeling volgens een lineaire aanpak, de watervalmethode, is goed te vergelijken met traditioneel toneel.

Zo'n dertig jaar geleden begon het regisseur Keith Johnstone op te vallen dat zijn acteurs eigenlijk heel onnatuurlijk speelden. Een acteur die 'wanhoop' speelt, kantelt het hoofd naar achter, sluit de ogen, slaat de rug van de hand tegen het voorhoofd, zucht en zegt: "Ach!" Maar in werkelijkheid gedragen mensen zich niet zo. Acteurs die spelen dat ze bij elkaar op bezoek komen gedragen zich anders dan wanneer gewone mensen elkaar ergens ontmoeten. Johnstone wilde zijn acteurs natuurlijker leren spelen en samenspelen. Om dat te oefenen gaf hij ze geen uitgeschreven rollen meer, maar liet hij ze improviseren. Acteurs die te veel praatten liet hij scènes spelen waarin niet gesproken mocht worden. Wilde hij samenspel oefenen, dan liet hij de ene speler de stem zijn van de andere.

De taak van Johnstone was niet meer die van een traditionele regisseur. Doordat de spelers improviseerden waren ze hun eigen regisseur geworden: ze moesten zelf, ter plekke, beslissingen nemen over tekst, intentie en interactie. De rol van Johnstone was verschoven naar die van coach of facilitator. Hij hield het proces en de behoeftes van de spelers in de gaten en stuurde waar nodig bij. Later, toen hij met z'n spelers Impro-voorstellingen ging

geven faciliteerde hij ook de interactie met het publiek. Want bij Impro, in Nederland beter bekend als theatersport, is het publiek niet passief, maar wordt het actief betrokken bij het spel.



Op dit moment zijn in de softwareontwikkeling de 'agile' methoden sterk in opkomst. Dit zijn methodes waarin het ontwikkelwerk kan worden omschreven als iteratief, incrementeel en interactief. Methodes als DSDM en eXtreme Programming zijn de

Impro van ons vakgebied. Projectleiders van agile projecten doen er goed aan de lessen van Impro tot zich te nemen. Plannen, schatten, klantcontact – veel traditioneel regisseerwerk kan aan het team zelf worden overgelaten. Alleen zal het team wel gefaciliteerd moeten worden om dat goed te kunnen doen. De projectleider loopt met een schroevendraaier rond om tussenwanden te slopen en gebouwbeheer te trotseren door whiteboards op te hangen. De projectleider realiseert zich dat agile gedrag het team niet komt aanwaaien en organiseert daarom af en toe een workshop improvisatietoneel. Want je kunt je afvragen of Impro niet meer is dan een metafoer. Is improviseren niet de essentie van hedendaagse projecten?

Arjen Uittenboogaard is agile teambuilder en entertrainer bij 'Uitje – Improvisatie en verhalen'. E-mail: info@uitje.org. Site: www.uitje.org.