

TEKENEN + SPELEN = DELEN

HOE IK EEN
TEKENMETHODE
ONTWIERP

Charley Muhren
2018



INHOUDSOPGAVE

Inleiding	2	Prototype 3	46
Prototypes	5	Prototype 4	50
Storytelling	6		
1. Op zoek naar verbeelding	8	3. Verhalen vertellen	54
Interne afbeeldingen	8	Ankerpunten 2	56
Van verbeelding naar verbeelden	10	Gezamenlijk narratief	58
Openheid	10	4. Voor wie?	60
Persoonlijke vragen	12	Privédomein	60
Van verbeelden naar tekenen	13	Geestelijke gezondheidszorg	62
Ankerpunten 1	14	Educatie	63
Waarom tekenen?	14	En als spel?	63
Tekenen is ontdekken	16	5. Mijn positie	64
Tekenen is durven	16	Met welke beroepsgroepen	
Tekenen werkt verhelderend	17	heb ik iets gemeen?	64
Tekenen kan voor empathie zorgen	20	Spelontwerpers	64
Tekenen zorgt voor gerichte aandacht	21	De graphic facilitator	64
Ik kan niet tekenen	23	Beeldend therapeuten	65
Inspiratievellen	25	Beeldend docenten	65
Tekentriggers ontwerpen	25	Conditional design	65
Hoe nu verder?	28	Jack of all trades?	66
Verbeelding gevonden?	29	Empatisch ontwerpen, nu en later	68
Prototype 1	30	Tekenen + spelen = delen	69
Prototype 2	34	Prototype 5 (definitief ontwerp)	70
2. Regels maken het spel	38	Bronnen	74
Doelen	39	Noten	77
Regels ontwerpen	41		
De magische cirkel	41		
Gebrekkige informatie	43		
Kans	44		

INLEIDING

'L'imaginaire est ce qui tend à devenir réel ...'

ANDRÉ BRETON

Ik ben van oorsprong docent tekenen en audiovisueel, en heb zowel autonome kunst als toegepast, grafisch en interactief werk gemaakt. Toen ik aan de Master Design begon, vond ik het moeilijk om te zeggen waar precies mijn kracht lag. Doordat ik verschillende studies en verschillend werk gedaan heb en me nooit specifiek op één beroep heb gericht, voel ik me soms een 'jack of all trades, master of none'. Eén ding wist ik wel: ik ben creatief. Toen ik klein was, verwonderde ik me over de wereld om me heen en maakte volop gebruik van mijn fantasie. Maar als ik nu de nieuwsgierigheid van mijn driejarige zoon zie, vraag ik me soms af waar mijn eigen verwondering, creativiteit en concentratie gebleven zijn. Vroeger kon ik tekenen of iets bouwen met een vrijheid die ik nog maar moeilijk kan vinden. Ik ben bang om fouten te maken, heb het altijd druk en ben voortdurend afgeleid. Het lijkt wel alsof het volwassen leven me dwingt om constant in de 'realiteit' te leven.

Mijn vader is beeldend kunstenaar en lijkt zijn vrijheid nooit kwijtgeraakt te zijn.

'Sinds de romantiek zoeken kunstenaars de oorsprong van de creativiteit bij het kind. De belangstelling voor kindertekeningen groeide. Van het expressionisme en Cobra tot Marlene Dumas die haar dochter de tekeningen voor de Biënnale van Venetië liet inkleuren, proberen kunstenaars iets van die kinderlijke verwondering en onbevangenheid te heroveren.'²

DIN PIETERS, 'PICASSO EN DE KINDERWERELD:
AFSTANDELIJK EN VROLIJK'

Ook ik deed pogingen om de verwondering en onbevangenheid te heroveren die ik bij mijn kind zag, maar kwam een aantal problemen tegen. Ik bleek bijvoorbeeld steeds vaker de neiging te hebben mijn zoon even achter de iPad te zetten - vanwege mijn eigen drukke leven. Dat leverde niet alleen schuldgevoelens op, maar voelde ook in een

ander opzicht verkeerd. Ontnam ik hem zo zijn talent tot fantaseren? En kon ik niet een alternatief verzinnen, een digitaal spel dat niet zo'n zuigende werking had? Een spel waarbij hij juist gebruik kon maken van zijn fantasie?

Misschien zou ik door het ontwerpen van zo'n spel ook een manier vinden om mijn studies en werkvelden: autonome kunst, interactie-ontwerp, grafische vormgeving en docentschap te combineren.

Ik onderzocht verschillende (digitale) spellen die momenteel veel door kinderen worden gespeeld zoals Toca Tea Partij (vanaf vier jaar) en Minecraft (vanaf zeven jaar) en ontdekte dat het probleem niet was dat de spellen zelf fantasieloos waren:

'Het is inderdaad niet goed voor de creatieve ontwikkeling van kinderen als ze te eenzijdig worden geconfronteerd met spellen die gebonden zijn aan vaste regels, zoals mens-erger-je-niet en ganzenbord. Het is echter onjuist te veronderstellen dat alle games vooropgestelde regels hebben. In sommige spellen kunnen kinderen hun fantasie geheel de vrije loop laten. Ze kunnen onder meer tekeningen maken, muziek componeren en creatieve verhalen schrijven'³

P. VALKENBURG, BEELDSCHERMKINDEREN

Ik staarde me in eerste instantie blind op de (digitale) spellen zelf, maar kwam erachter dat er al heel veel spellen waren die juist erg tot de verbeelding spraken.⁴ Minecraft sluit bijvoorbeeld heel goed aan bij de manier waarop kinderen spelen: ze kunnen zelf hun eigen wereld creëren, er zijn nauwelijks regels, hun fantasie en creativiteit krijgen volop de ruimte. Ik bezocht kinderen thuis om ze te vragen waar ze het allerliefst mee speelden, en ontdekte dat sommige ouders het vervelend vinden dat hun kind veel op de computer speelt maar eigenlijk niet goed weten wat het precies uitvoert. De kinderen vertelden mij wel vol enthousiasme over wat ze allemaal voor spellen deden (zowel digitaal als analoog). Het kind dat zich volgens zijn vader vaak verveelde, verzong de meest fantasierijke en inventieve verhalen en wilde die vervolgens ook heel graag met de volwassenen delen. Het probleem was dus niet een gebrek aan fantasie, maar het feit dat er weinig uitgewisseld werd over wat de kinderen meemaakten als ze een digitaal spel speelden of naar een televisieprogramma keken. Wat ook niet hielp, was dat de ouders zélf steeds met hun mobiele telefoon in de weer waren.

Ik begon na te denken over manieren om de interactie tussen kinderen en ouders te stimuleren en meer diepgang te geven. Ik zag, door al mijn werk bij elkaar te zetten en te analyseren, ook een rode draad in mijn voorgaande werk: de innerlijke wereld en levensgeschiedenis van mensen op zo'n manier visualiseren dat het

In hoofdstuk 2 ga ik verder in op wat **regels** betekenen voor mijn ontwerp

Dit **gedrag** viel me aan het begin van mijn onderzoek op toen ik bij ouders en kinderen langsging om uit te vinden waar de kinderen in hun vrije tijd zo al mee speelden. Dit onderzoek heb ik vastgelegd in een 'subjectieve atlas', zie: charleymuhren.nl/blog/subjectieve-atlas/



Toen ik bij kinderen en hun ouders langsging, trof ik ze weleens zo aan.

ook voor de buitenwereld te zien en te begrijpen is. Het gaat daarbij altijd om empathie voor en inleving in de ander.

Zo werd mijn uitgangspunt het bevorderen van de uitwisseling tussen ouder en kind, door ze een kijkje te gunnen in elkaars belevingswereld. Hoe kan ik ouders en kinderen hun innerlijke wereld laten visualiseren en delen door middel van een spel? Ik vind het belangrijk dat mensen, zowel kinderen als volwassenen, empathie ontwikkelen in een samenleving die steeds individualistischer en minder sociaal wordt, en zou met mijn ontwerp een (heel klein) steentje willen bijdragen aan een zachtere maatschappij, een samenleving waarin men naar elkaar omkijkt. In het verlangen daarnaar sta ik niet alleen. We leven in rechtse tijden en de behoefte aan een zorgzamer samenleving lijkt groeiende.⁵

Dat ik niet gekozen heb voor een digitaal product, had in eerste instantie geen principiële reden. In hoeverre de digitale revolutie en de sociale media ons meer of juist minder sociaal gemaakt hebben, is al jarenlang een punt van discussie. N.a.v. de verschijning in januari 2013 van het rapport *De zwarte kant van sociale media* betoogde journalist en politicoloog Peter Teffer in de NRC dat er geen enkel wetenschappelijk bewijs bestaat voor de 'gevaaren' van sociale media. 'Dat het gebruik van smartphones het straatbeeld verandert, is door iedereen waar te nemen, maar nog onbekend is wat op de lange

termijn de invloed zal zijn op onze intelligentie, sociale contacten en de samenleving. Onderzoeken spreken elkaar tegen.⁶ De discussie zal voorlopig wel doorgaan, maar dat sociale media als Twitter en Facebook geen vervanging vormen voor *face-to-face* contact lijkt inmiddels wel een uitgemaakte zaak. In juli van dit jaar werd in HP/De Tijd⁷ de psychiater Bram Bakker geciteerd: 'Jongeren kunnen bij wijze van spreken twitteren met de president van Amerika, maar omgaan met ongemakkelijke gevoelens? Dat leren ze nergens.' Hij pleit ervoor dat er in het onderwijs meer aandacht komt voor het delen van ongemakkelijke emoties. In hetzelfde artikel zegt Denker des Vaderlands René ten Bos dat mensen zich tegenwoordig te veel op zichzelf focussen. 'We denken dat zaken als creativiteit of kennis op sommige gebieden in individuen zit, terwijl het in feite iets is dat zich afspeelt tussen mensen. Dat tussengedoe is veel belangrijker dan wat zich in ieders hoofd afspeelt.'

Het delen van (al dan niet ongemakkelijke) emoties van Bakker en het 'tussengedoe' van Ten Bos zijn precies de dingen die centraal staan in mijn ontwerp. Wel is het zo dat 'wat zich in ieders hoofd afspeelt' voor mij juist belangrijk is, omdat het inhoud geeft aan het 'tussengedoe'. In dit verband is de belangrijkste ontdekking die ik tijdens mijn onderzoek deed dat mensen tot een andere, vaak minder oppervlakkige manier van uitwisseling komen als ze uit hun dagelijkse 'realiteit' stappen door hun verbeelding te gebruiken.

In [hoofdstuk 1](#) vertel ik hoe ik de verbeelding van ouder en kind heb willen oproepen. Om een ander een kijkje te kunnen geven in je belevingswereld, zul je die wereld immers zelf ook moeten verkennen en begrijpen.

[Hoofdstuk 2](#) gaat voornamelijk over hoe ik uitwisseling en interactie heb bewerkstelligd.

[Hoofdstuk 3](#) gaat over de verhalen die het resultaat zijn van de methode, en hoe ik, om mensen tot die verhalen te laten komen, elementen uit de narratieve psychologie heb ingezet.

Inmiddels is mijn ontwerp niet meer uitsluitend bedoeld voor ouders en kinderen. Het kan voor iedereen een verrijking zijn om via verbeelding tot uitwisseling te komen.

PROTOTYPES

De doelen die ik gesteld had, waren nogal abstract. Ik wilde structuur en regelmaat ontdekken in de manier waarop mensen gedachten en emoties met elkaar uitwisselen als er creativiteit in het spel is. Daarom besloot ik een aantal concepten te testen in de vorm van prototypes.

Bij het ontwikkelen van de prototypes wilde ik mijn onderzoek voor een deel laten leiden door de bevindingen die ik vanzelf zou opdoen bij het testen ervan. Om de materie vorm te geven besloot ik wel een aantal richtlijnen te hanteren:

- De focus in mijn onderzoek ligt altijd op interactie tussen twee of meer personen
- Het medium voor deze interactie moet visueel zijn en niet alleen maar verbaal
- Het medium moet tastbaar zijn.

Digitale interactie kan ook tastbaar zijn maar ik legde mijn focus op concrete, 'ouderwetse' concepten: pen en papier in combinatie met *face to face* communicatie. Dit was een 'quick-and-dirty' manier om concepten te testen en snel veranderingen te kunnen doorvoeren.

De prototypes namen de vorm aan van een kaartenspel. Een spel is een voor de hand liggende en traditionele manier om interactie tussen mensen te bewerkstelligen, en kaarten waren een gemakkelijke vorm om kleine dingen uit te proberen. Met kaarten kon ik steeds details aanpassen en de effecten van die veranderingen vastleggen.

Omdat ik al eerder met succes workshops had gegeven aan mensen zonder teken- of schilderervaring besloot ik deze vorm te kiezen om mijn prototypes in de praktijk te testen. Bij een workshop kan ik mijn ervaring als docent én als kunstenaar en ontwerper gebruiken om deelnemers te helpen, te sturen en te stimuleren.

Voor mijn onderzoek heb ik niet alleen gebruik gemaakt van de zojuist genoemde prototypes, maar ook van mondelinge en schriftelijke bronnen, zoals gesprekken met participanten en interviews met experts op gebieden die voor mijn onderwerp relevant zijn: spelontwerp, tekenen, psychologie en (beeldende) therapie. Ook heb ik het nodige literatuuronderzoek gedaan, waarbij ik onder meer ontdekte dat mijn streven naar uitwisseling verwantschap vertoont met het ideeëngoed van het sociaal constructivisme, een moderne leertheorie die ervan uitgaat dat mensen zelf betekenis verlenen aan hun omgeving, en dat sociale processen daarbij een prominente rol spelen.⁸

Mijn ideeën over expressie, creativiteit en vrij spel vond ik onder andere terug in de pedagogische benadering van Reggio Emilia, waarbij uitgegaan wordt van wat kinderen kunnen en niet van wat ze niet kunnen. De filosofie benadrukt het menselijke ontwikkelingspotentieel en het belang van intermenselijke relaties voor persoonlijke groei.⁹

STORYTELLING

Elke keer dat ik mensen vroeg een nieuw prototype uit te proberen, gebeurde er van alles. Ik maakte geluidsopnames en foto's. Tijdens het testen lette ik op specifieke dingen, maar bij het terugzien van mijn beeldmateriaal stuitte ik vaak op momenten en inzichten die

ik bij de voorbereiding niet had voorzien. Er werd gesproken maar ook lichaamstaal was van belang - menselijke interactie gaat over veel dingen en de complexiteit ervan is vaak moeilijk te vangen in geschreven of gesproken woord. Hierdoor werd ik gesterkt in mijn voornemen om tekenen als middel te gebruiken. Kan een tekening uitdrukken wat taal niet kan? Ik besloot in ieder geval zelf mijn inzichten vast te leggen in een reeks illustraties.

Daarnaast deelde ik mijn onderzoek op in twee essentiële elementen: - **verbeelding** en **uitwisseling** - en het resultaat van de interactie tussen die twee elementen: **verhalen delen**.

Ik wilde onderzoeken hoe ik de uitwisseling tussen ouder en kind kon bevorderen door ze een kijkje te geven in elkaars belevingswereld.



OP ZOEK NAAR VERBEELDING

Bekijk dit **prototype**
vanaf pagina 30

Omdat de interactie tussen ouders en kinderen ten grondslag lag aan mijn idee besloot ik bij hun te beginnen. Ik stelde een lijst op van ouders en kinderen in mijn omgeving en vroeg ze te participeren in mijn prototypes. Mijn **eerste prototype** was een kaartenspel met aanvankelijk alleen maar tekst. Mijn ontwerpvraag was toen nog breed:

ONTWERPVRAAG 1:

Hoe kan ik, door middel van een spel, ervoor zorgen dat ouders en kinderen op gelijke voet samen spelen waardoor ze inzicht krijgen in elkaars werelden en ze op een nieuwe manier naar elkaar kijken?

Het belang van **verhalen vertellen** ontdekte ik aan het begin van mijn onderzoek. Zie: charleymuhren.nl/blog/subjectieve-atlas/

Ik wilde onderzoeken wat er zou gebeuren als ouder en kind samen iets zouden scheppen. Omdat **verhalen vertellen** een belangrijk onderdeel van de relatie en communicatie tussen ouder en kind is, besloot ik de participanten samen een verhaal te laten maken. Het uitgangspunt van dit prototype is de klassieke verhaalstructuur - set up-crisis-climax-ontknoping-einde. Deze verhaalstructuur, gebaseerd op de pyramide van Gustav Freytag¹⁰, moest de deelnemers door het verhaal heen leiden. Het idee was dat ik de 'computer' was die de structuur zou aangeven. Ik legde bijvoorbeeld de kaart 'Over wie gaat het?' neer. De deelnemers hadden allebei een aantal kaarten in hun handen met woorden of zinsdelen. Ze mochten dan om de beurt een woord naar keuze neerleggen.

INTERNE AFBEELDINGEN

Achteraf gezien probeerde ik met dit prototype de verbeelding van ouders en kinderen op te roepen door ze 'interne afbeeldingen' te laten delen. Sociaalagoog en coördinator van de minor 'creativiteitsontwikkeling' (HAN) Jan van Rosmalen noemt dit innerlijke representatie.¹¹

Het is het vermogen om je iets voor te stellen, zonder dat het daadwerkelijk in het hier en nu aanwezig is. Hij onderscheidt drie soorten interne afbeeldingen:

Herinneringsbeelden: innerlijk opgeslagen en oproepbare representaties van waarnemingsindrukken die in het verleden zijn opgedaan.

Verbeeldingsbeelden: innerlijke voorstellingen van hoe iets er zou kunnen uitzien, zou kunnen klinken, smaken, ruiken of voelen.

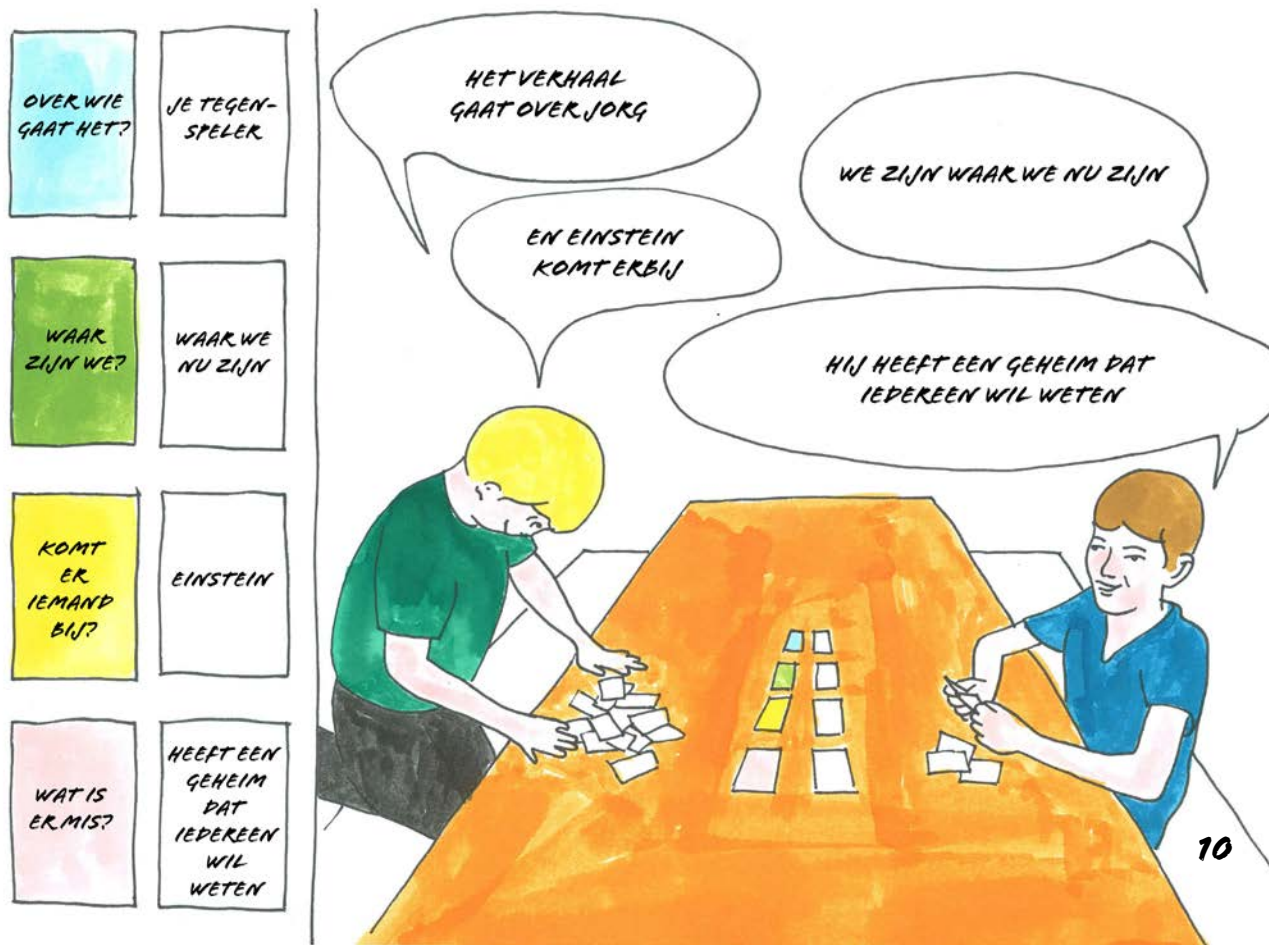
Fantasiebeelden: beelden die zich niet reëel in de werkelijkheid zouden kunnen voordoen.

Bij dit eerste prototype richtte ik me vooral op de derde categorie, de 'fantasiebeelden'. In mijn latere prototypes heb ik deelnemers vooral **herinneringsbeelden** laten oproepen.

Wat me opviel is dat zowel de ouders als de kinderen bij de tekstuele versie alleen de woorden oplazen, en niet de neiging hadden zelf elementen toe te voegen. Zo bleef 'een heks' gewoon 'een heks' in plaats van 'een boze heks met een groene mantel en een toverstaf'. Wel waren de kinderen veel meer dan de volwassenen geneigd om een gekke draai aan het verhaal te geven.

In hoofdstuk 3 vertel ik wat **herinneringsbeelden** precies zijn en waarom ik er gebruik van heb gemaakt.

In dit prototype probeer ik nog voornamelijk fantasiebeelden op te roepen. De 'computer' legt een gekleurde kaart neer. Deelnemers reageren op die kaart met een eigen kaart. Er ontstaat echter een weinig fantasievol verhaal omdat de kaartjes alleen worden opgelezen.



Meer over
deze **interactie** in
hoofdstuk 2

Bekijk **prototype 2**
vanaf pagina 34

VAN VERBEELDING NAAR VERBEEDEN

Er ontstond **interactie** tussen de deelnemers, maar ze maakten nog weinig gebruik van hun verbeelding.

Als ontwerper en kunstenaar kan ik mezelf het beste uitdrukken in beeld. Ik besloot dan ook het overkoepelende thema van mijn onderzoek - interactie door visualisatie - toe te passen op het **tweede prototype**: ik tekende een reeks illustraties van fictieve dingen zoals vreemde robots en surrealistische bomen en planten. Doordat de participanten werden gestimuleerd deze elementen te beschrijven, ontstond er veel meer ruimte voor een fantasievol verhaal en werd er vaker een beroep gedaan op de verbeelding. Beeldtaal stelt communicatie op andere niveau's dan alleen rationeel, bewust en cognitief centraal.¹² Hierdoor kwamen de participanten op verhalen en ideeën die niet aan het licht waren gekomen zonder de stimulans van beeld.

OPENHEID

Hoewel de illustraties voor meer verbeelding en rijkere verhalen zorgden, miste ik een actievere bijdrage van de deelnemers. De tekeningen waren te 'af' en te veel al ingevuld.

'De belangrijkste ontwerpbeslissing die ik heb genomen is niet alles te willen uitbeelden, zodat de verbeelding van volwassenen en kinderen nodig is om het verhaal af te maken.'¹³

DOUWE-SJOERD BOSCHMAN, CONCEPTONTWIKKELAAR
EN SPEL-ONTWERPER VOOR KINDEREN EN VOLWASSENEN

Douwe-Sjoerd Boschman

ontwerpt spellen en is een crossmediaal concept-ontwikkelaar. De kern in al zijn projecten is dat hij 'creatieve interactie' wil ontwerpen.

¹²Lezing Douwe-Sjoerd Boschman, video-opname, 20:00

Bekijk **prototype 3**
vanaf pagina 46

Ik hield me in het begin nog erg vast aan het idee dat ik zelf al het geïllustreerde materiaal zou ontwerpen. Zoals ik in de inleiding al zei, wilde ik ook mijn eigen verbeelding en verwondering terugvinden. Wat zou mijn bijdrage nog zijn als ik steeds meer aan de deelnemers zelf zou overlaten? Gaandeweg heb ik dit idee losgelaten en ben ik gaan kijken naar wat het beste zou zijn voor mijn ontwerp. Om de verbeelding van mensen te stimuleren, moest ik, net als **Douwe-Sjoerd Boschman**, zo min mogelijk uitbeelden.

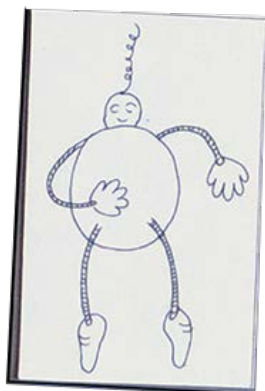
Ik verving daarom in mijn **derde prototype** de afbeeldingen uit het tweede prototype, die weliswaar fantasievol waren maar wel concrete objecten en figuren uitbeeldden, door compleet abstracte tekeningen van lijnen, vormen en aanzetten daartoe. Omdat deze afbeeldingen in potentie alles konden voorstellen, gaf ik de deelnemers een aantal stiften zodat ze de afbeeldingen naar hun eigen hand konden zetten.

ER WAS EENS EEN
STAPEL CADEAUTJES,
DIE WAREN VAN EEN
PRINSES

ZIJ HAD EEN GEHEIM
DAT IEDEKEEN WILDE
WETEN...

ZE WERD
ACHTERVOLGD DOOR
EEN BOZE HEKS
DIE DE CADEAUTJES
WILDE HEBBEN

GELUKKIG KWAM ER
EEN PRINS DIE KON
ZWEVEN.
HIJ HEEFT HAAR
GERED



Het verhaal dat tijdens
prototype 2 ontstond is
al veel fantasievoller en
gedetailleerder dankzij de
toegevoegde illustraties.
Onder: voorbeelden van de
tekeningen die ik toevoegde
als stimulans voor de
participanten in prototype 2.

Bekijk **prototype 3**
vanaf pagina 46

PERSOONLIJKE VRAGEN

Het was ook tijd om het spel een andere richting te geven. Ik besloot te onderzoeken in hoeverre het verschil tussen fantasie en het echte leven van invloed was op de interactie tussen mijn participanten. Het verzonnen verhaal was tot nu toe het uitgangspunt geweest - een vrij concrete rode draad. Door deze rode draad los te laten, kon ik heel specifiek onderzoeken of de structuur en regels die ik had ontworpen ook effect zouden hebben als de inhoud van het prototype persoonlijker zou zijn. In **prototype 3** liet ik de deelnemers elkaar daarom persoonlijke vragen stellen, in plaats van ze samen een verhaal te laten verzinnen.

De vragen, in de trant van 'Voor wat heb jij vandaag echt je best gedaan?' en 'Wat is mijn lievelingseten?', gingen voornamelijk over het heden en waren bedoeld om uitwisseling en interactie te laten ontstaan.

'Voor wat heb jij vandaag echt je best gedaan?' vraagt moeder Patricia aan haar dochter Nicky. Nicky pakt een kaart en zegt: **'Ik heb vandaag gitaar geoefend, kijk, de vorm op dit plaatje lijkt op een spectrum. Ik vind gitaarles trouwens helemaal niet leuk.'**

'Jawel, toch? Dat vind je wel leuk hoor.'

Patricia kijkt mij aan en zegt:

'Tja, we hebben de afspraak dat de kinderen op muziekles moeten blijven want daar hebben ze later veel aan.'

Deze dialoog ontstond toen ik een moeder en haar dochter van elf dit spel liet spelen. De ouder hoorde iets over het kind wat ze nog niet wist:

'Beeldtaal geeft mogelijkheden om impliciete, emotionele en persoonlijke betekenissen uit te drukken en te communiceren.'¹⁴

JAN VAN ROSMALEN, HET WOORD AAN DE VERBEELDING

De visie van de in dit stuk vaker geciteerde Jan van Rosmalen is geënt op het sociaal constructivisme. De theorie spreekt me aan omdat de nadruk zowel op het sociale als op het actieve aspect van leren ligt. De leerling moet echt meedoen, en interactie en samenwerking zijn belangrijk.

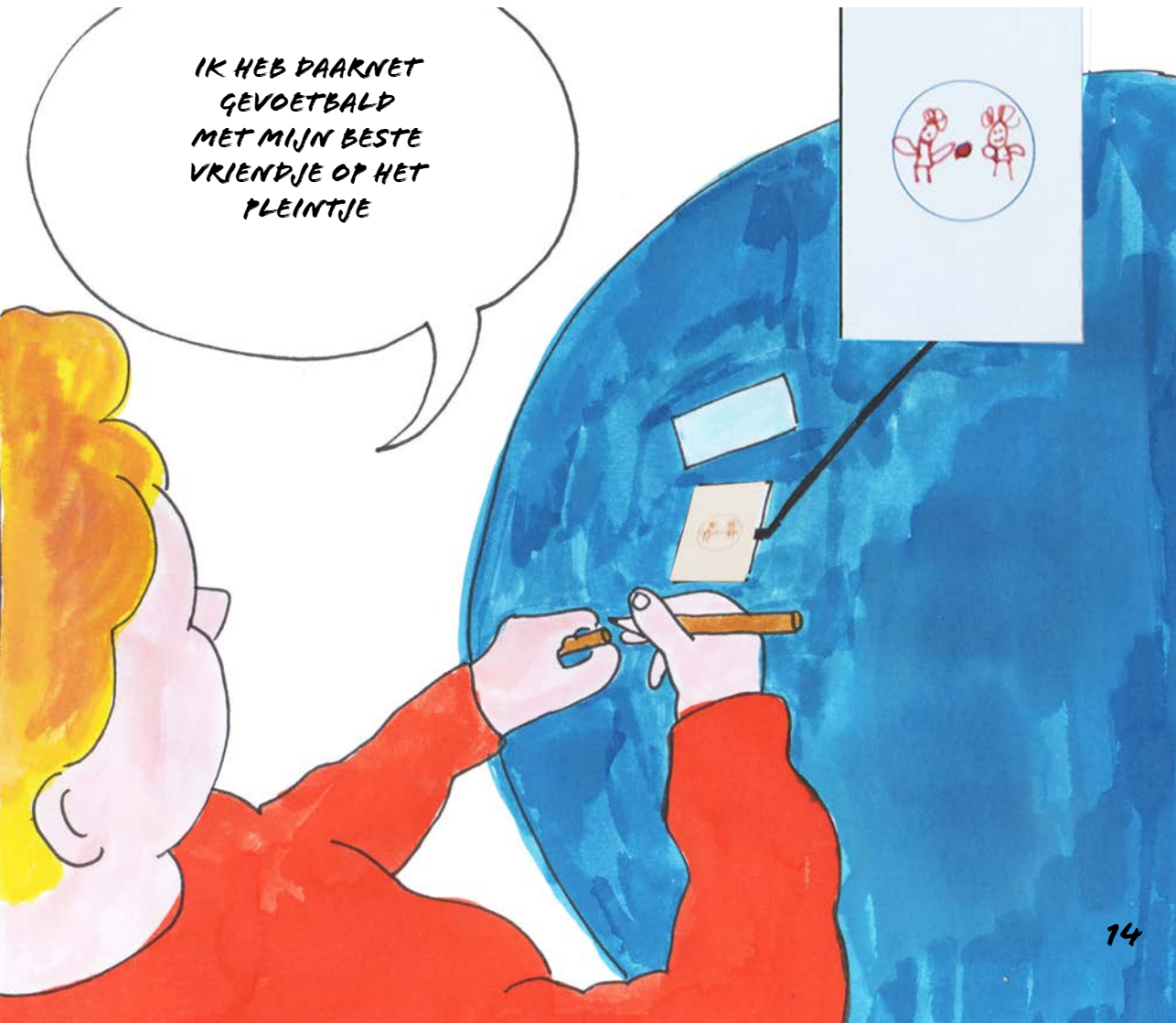
De persoonlijke vragen zorgden ervoor dat kind en ouder op dat moment echt aandacht hadden voor elkaar. Door gebruik te maken van afbeeldingen als antwoord, werden de spelers gedwongen iets te doen met wat de ander vroeg. Het zorgde ervoor dat ze op een

andere manier naar een vraag keken en niet meteen met een voor de hand liggend antwoord kwamen. Tegelijkertijd viel er altijd wel een antwoord te verzinnen omdat de afbeeldingen abstract genoeg, en daarmee 'open' en multi-interpreteerbaar, waren.

VAN VERBEELDEN NAAR TEKENEN

De keuze om tekenmateriaal aan mijn prototype toe te voegen, is heel belangrijk gebleken voor de totstandkoming van het uiteindelijke ontwerp. Doordat ze zowel tekst als beeld konden gebruiken, kregen de deelnemers veel meer ruimte om hun eigen verhaal te vertellen. Zo merkte ik dat het jongetje van zeven die het spel met zijn moeder speelde, het veel gemakkelijker vond om met een tekening iets te vertellen dan in woorden. Hij greep meteen naar de stiften om van een abstract plaatje twee jongens op een voetbalveld te maken.

Vanaf prototype 3 konden de deelnemers zelf de abstracte vormen aanpassen door eroverheen te tekenen. Toen hij de vraag "Wat is het leukste dat je vandaag gedaan hebt?" kreeg, maakte dit jongetje van zeven van een cirkel een voetbalveldje.



Bekijk **prototype 4**
vanaf pagina 50

ANKERPUNTEN 1

Op dit punt had ik een goede basis voor de **interactie** tussen deelnemers. Ik had ook de essentie verder toegespitst: het concrete doel van de methode was deelnemers elkaar toegang te geven tot hun binnenwereld. Om dit doel bereikbaarder te maken ben ik in het **vierde prototype** gebruik gaan maken van 'ankerpunten' of sleutelwoorden.

'Om een herinnering op te roepen, kan elk van de elementen die rondom de herinnering zijn voorgevallen, in principe ook functioneren als 'retrieval cue' ofwel activeringshint. Dat is een prikkel, in de vorm van een sleutelwoord en/of label, die herinneringen uit het langetermijngeheugen activeert.'¹⁵

VAN ROSMALEN, HET WOORD AAN DE VERBEELDING

Ik gebruikte drie sleutelwoorden: **wie**, **wat**, en **waar**. Ik liet de deelnemers gedachten en herinneringen oproepen aan de hand van deze ankerpunten. Door het gebruik van de ankerpunten werden gedachten en herinneringen bij de deelnemers concreet, in plaats van dat ze heel algemeen bleven. In **hoofdstuk 3** ga ik daar verder op in en laat ik ook voorbeelden zien van wat hoe het principe werkt.

Nu ik ankerpunten als basis gebruikte voor de interactie in mijn methode, was het visualiseren belangrijker dan ooit geworden. De deelnemers moesten de opgeroepen gedachten naar beeld gaan vertalen. Hun verhalen werden daardoor rijker en gedetailleerder, en daarmee ook interessanter voor anderen. De vraag was nu wat de beste manier was om de deelnemers hun beelden te laten maken. Vanaf het begin van mijn onderzoek had ik tekenen als methode voor de visualisatie ingezet. Ik was geneigd daaraan vast te houden, maar waarom? En was dit de juiste manier?

WAAROM TEKENEN?

Visualiseren is een wezenlijk onderdeel van mijn methode, maar iets visualiseren kan natuurlijk op heel veel manieren. Andrea Kantrowitz, kunstenaar, zegt hierover:

'The simplicity and accessibility of materials needed, and the way drawing can be a very direct externalization and exploration of thought, makes drawing a particularly valuable arena for developing the human imagination and capacity for invention. For artists, drawing is often experienced as a journey without a known destination. Drawing, in this case, can be a process of what has been called problem construction or formulation.'¹⁶

ANDREA KANTROWITZ, 'DRAWN TO DISCOVER: A COGNITIVE PERSPECTIVE'

Het samen **visualiseren** (co-creatie) van data en processen is momenteel in veel vakgebieden in zwang. 'Met je team gaan visualiseren leidt tot nieuwe ideeën.'
Alsof het een formule betreft: andere manier van denken = andere ideeën.¹⁹

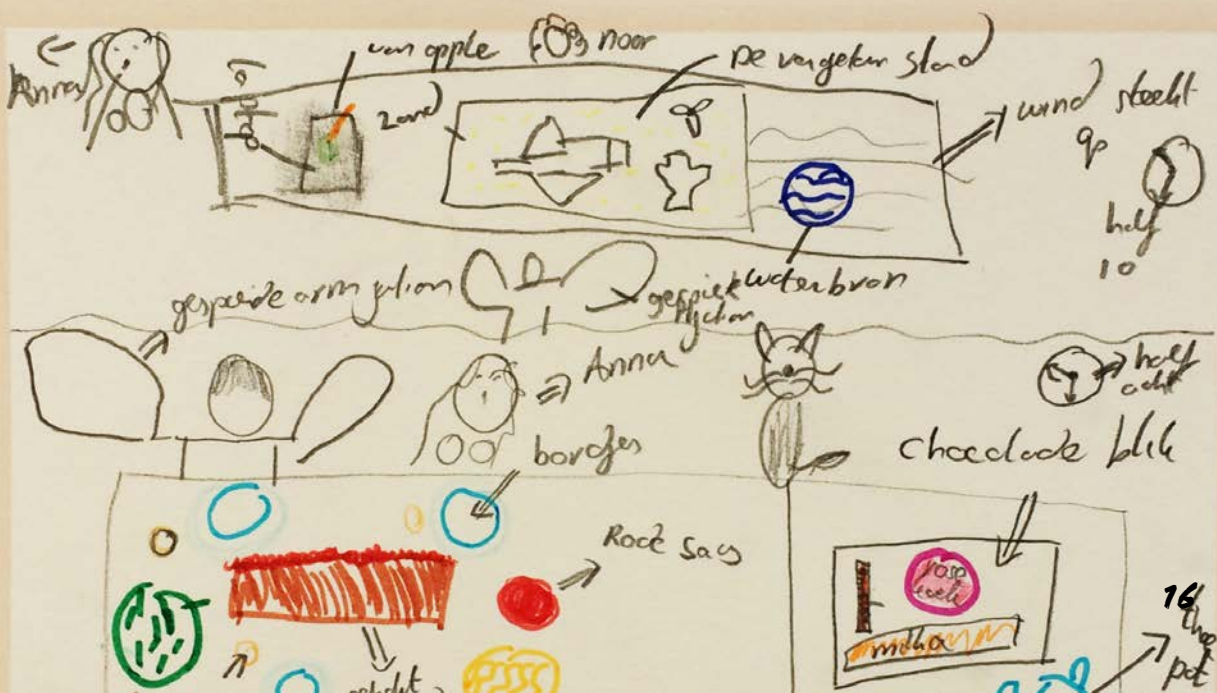
¹⁹Zie www.frankwatching.nl

Andrea Kantrowitz onderzoekt in haar essay wat tekenen zo'n veelgebruikt en geschikt medium maakt voor allerlei kunstenaars en ontwerpers. Ze ontdekte, onder andere door literatuurstudie, discussies met ontwerpers en de ervaring uit haar eigen kunstenaarspraktijk, dat al deze tekenaars eenzelfde soort cognitieve proces doorlopen als ze tekenen. Voor hen is tekenen vaak een reis met onbekende bestemming. Bij het ontstaan van de lijnen en figuren op het papier, begint de tekenaar te reageren - niet alleen op wat er in zijn hoofd gebeurt, maar ook wat er op het papier gebeurt. Er ontstaat zo een soort dialoog - de tekenaar gaat de interactie aan met zijn eigen werk.

Zo komen en gaan gedachten, ideeën, gevoelens en inzichten. Er ontstaat hierin een soort ritme. Dit ritme kan door ervaren tekenaars worden gebruikt om onderzoek en ontdekking te stimuleren. Er ontstaat ruimte waar nieuwe ideeën en inzichten kunnen opbloeien. Dit wordt nog versterkt door de directheid van tekenen en de eenvoud van de vereiste middelen. Je hebt tenslotte al genoeg aan een potlood en een stuk papier. Dit was in het begin van mijn onderzoek ook één van de praktische en logistieke overwegingen bij het kiezen voor tekenen.

Maar hoe vaker ik met mensen tekende, hoe meer ik merkte dat de handeling van het tekenen zelf meer opleverde dan ik van te voren had bedacht. Zoals Kantrowitz hierboven beschrijft, is tekenen een hele directe manier van het uiten en onderzoeken van gedachten. Ik heb dit op verschillende momenten tijdens mijn onderzoek zien gebeuren.

Een deelnemer aan mijn workshop herinnerde zich een fijne avond en tekende een soort plattegrond. Al tekenend herinnerde ze zich steeds meer waardoor de tekening alsmáar voller werd.



Tekenen is ontdekken

Tekenen is een soort ontdekkingsreis. Al doende ontstaat er iets wat je niet van tevoren had kunnen bedenken. Kunstenaar en auteur John Berger omschrijft dit als volgt:

'For the artist drawing is discovery. And that is not just a slick phrase, it is quite literally true. It is the actual act of drawing that forces the artist to look at the object in front of him, to dissect it in his mind's eye and put it together again; or, if he is drawing from memory, that forces him to dredge his own mind, to discover the content of his own store of past observations. (...) each mark you make on the paper is a stepping stone from which you proceed to the next, until you have crossed your subject as though it were a river, have put it behind you.'¹⁷

JOHN BERGER, DRAWING IS DISCOVERY

Ik realiseerde me dat dit proces van ontdekking door tekenen niet alleen hoeft voorbehouden te zijn aan (professionele) kunstenaars en artiesten. Ook voor niet-kunstenaars kan tekenen een manier zijn om iets te ontdekken. Het 'dreggen' van je eigen geest en het ophalen van herinneringen, waarvan Berger spreekt, maken tekenen tot zo'n geschikt medium voor wat ik wil bereiken: uitwisseling tussen mensen. Uitwisseling is dynamisch en niet statisch. Met een potlood of stift kan je even snel iets schetsen. Het voelt minder definitief dan een schilderij of een boetseerwerk. Je kunt een nieuw vel pakken, over iets heen tekenen of iets weggummen als de tekening niet duidelijk maakt wat je bedoelt, of als het gesprek een andere wending neemt. Een deelneemster die meedeelde met een workshop waarin ik mijn methode uitvoerde, herinnerde zich een fijne avond en tekende een soort plattegrond. Al tekenend herinnerde ze zich steeds meer, waardoor de tekening alsmaar voller werd. Zij zei dat ze helemaal niet van tekenen hield. Toch kon ze aan de hand van haar tekening een heleboel vertellen over die herinnering, waardoor het voor de andere deelnemers ook interessant werd.

Tekenen is durven

'Allowing oneself to be surprised may be an important component of what it means to truly "know how" to draw.'¹⁸

KANTROWITZ, 'DRAWN TO DISCOVER'

Ik ben opgeleid tot docent beeldende vorming en heb tekenles gegeven, onder andere op een middelbare school. Ik ben zelf eigenlijk helemaal geen 'goede' tekenaar. Ik ben ongeduldig, werk heel snel en slordig en gebruik tekenen voornamelijk als expressiemiddel. Daarom ben

ik er ook van overtuigd dat iedereen kan tekenen, zolang het maar niet 'mooi' hoeft te zijn en zolang je maar durft. Ik sprak met Oskar Maarleveld, docent tekenen en vakdidactiek over de moeite die mensen kunnen hebben om aan een tekening te beginnen. Hij zei er het volgende over:

'Mensen willen in eerste instantie altijd voldoen aan de verwachtingen. Op het moment dat ze ervaren dat het juist de bedoeling is dat ze er op hun eigen manier mee omgaan, ontstaat er creativiteit.'¹⁹

OSKAR MAARLEVELD, DOCENT TEKENEN,
KUNSTGESCHIEDENIS EN VAKDIDACTIEK AAN DE
BREITNER ACADEMIE (AHK)

Tekenen werkt verhelderend

Mijn methode is inmiddels ook een paar keer toegepast in een therapeutische setting. Een vrouw durfde aanvankelijk niet te tekenen maar deed het toch. Ze liet in één tekening zien hoe haar leven er nu uitziet: ze is als een octopus die probeert alle ballen in de lucht te houden en daar niet altijd in slaagt. De tekening die ze vervolgens maakte, laat zien waar ze naar verlangt: weer terug zijn in 'the circle of life'. De tekeningen die de vrouw tijdens de therapie maakte, zijn niet speciaal mooi of bijzonder maar ze heeft het uiteindelijk wel aangedurfd haar gevoel te visualiseren. Dat alleen al bleek van grote waarde voor haarzelf.

Bekijk deze [casus](#)
op de pagina's hierna

In deze voorbeelden is te zien hoe tekenen verhelderend kan werken. Bijgaande tekeningen zijn van dezelfde vrouw. Boven:

haar leven zoals het er nu uitziet. Ze is als een octopus die probeert alle ballen in de lucht te houden en daar niet altijd in slaagt.

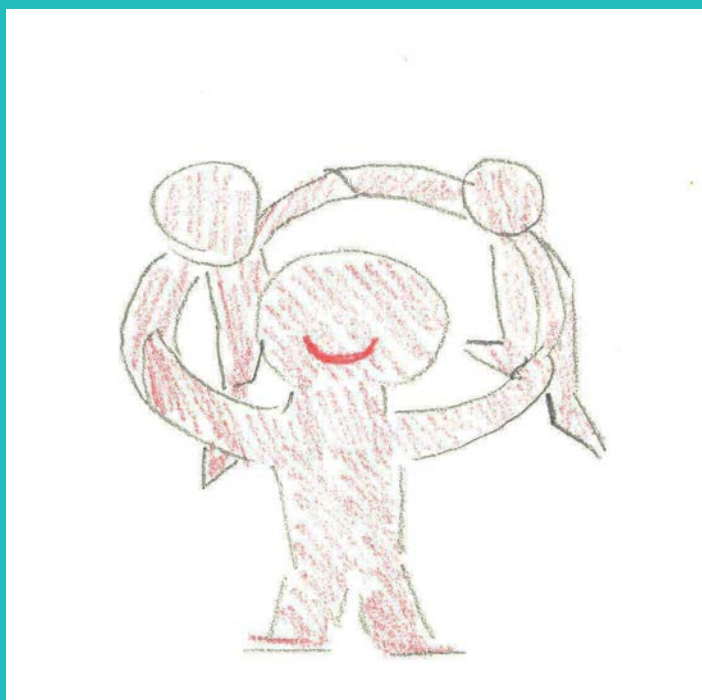
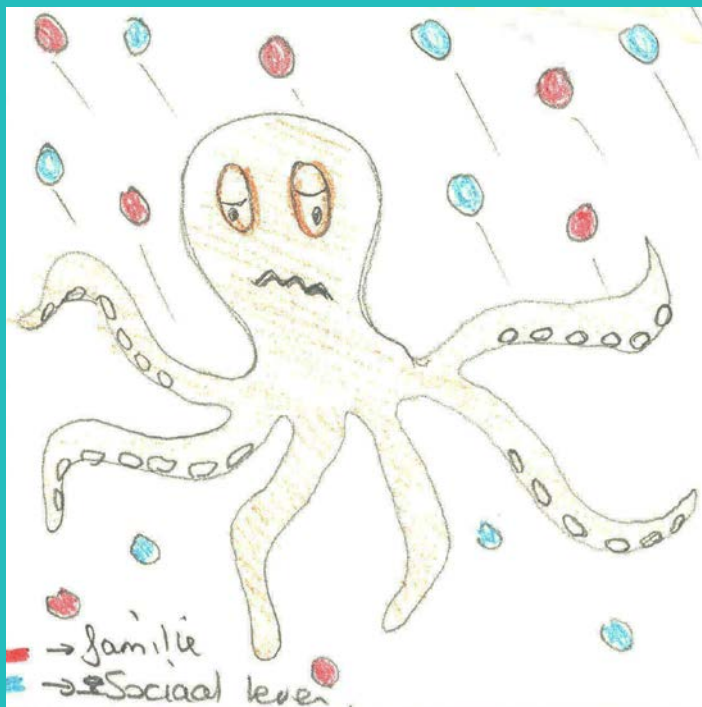
Onder: de situatie waar ze naar verlangt: weer terug zijn in 'the circle of life'. De psychologe die mijn methode tijdens een groepstherapie uitvoerde, zei er het volgende over:

'Deze vrouw heeft veel last van woedeaanvallen en gedraagt zich stoer en defensief. Doordat ze gevallen ballen tekende, kon ik bij deze kennismaking meteen zien dat ze zich heel erg tekort voelt schieten en zich een slechte moeder voelt. Een tekening geeft in de korte tijd meer informatie dan als ze het verbaal had moeten uitleggen.

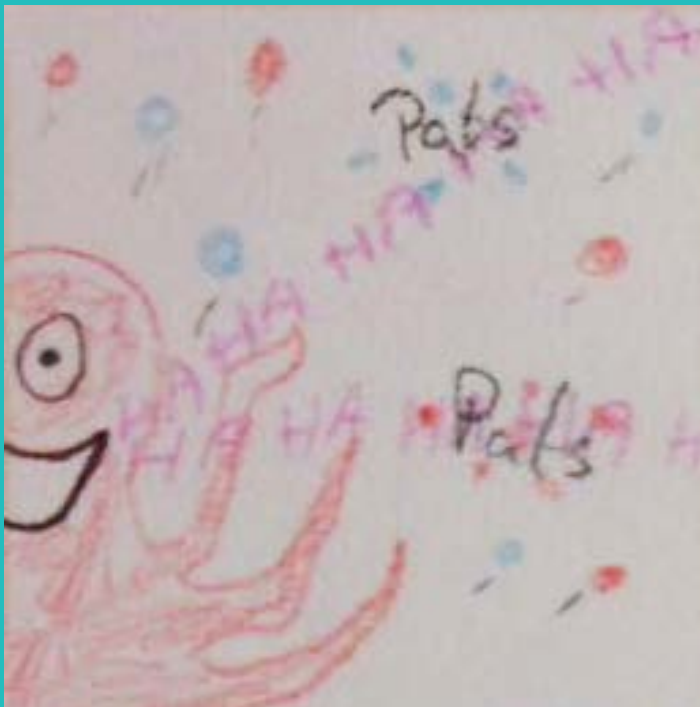
Ze zou misschien gezegd hebben dat ze geleefd wordt en het allemaal niet meer aankan, maar je ziet niet meteen de wanhoop. Het angstige gezicht van de octopus laat goed zien hoe ze zich voelt. Ze heeft door het tekenen ook minder regie over wat ze wel en niet vertelt.

Iemand zou kunnen vragen 'waarom kijkt die octopus zo?'. Dat moet ze dan wel uitleggen.

Ik heb met veel groepen een verbale eerste kennismaking gedaan en ik merkte echt het verschil.¹⁹



¹⁹Yvonne Ganseloren, *multisystemic*, 2012



Ook voor de andere groepsleden werkte het tekenen verhelderend. In die zin kan tekenen dus ook dienen als informatief medium. Ik heb dezelfde groep gevraagd aan het eind van de therapie voor en over elkaar tekeningen te maken aan de hand van de volgende vragen:

- Welke goede eigenschappen heeft hij/zij?
- Wat heb je van hem/haar geleerd?
- Wat zou je hem of haar willen meegeven?

Eén van de andere groepsleden tekende voor de vrouw een octopus met een blij gezicht die het nu wel lukt om alle ballen hoog te houden. De groepsleden hadden elkaars tekeningen alleen bij die eerste kennismaking gezien, en deze man wist zich het beeld dat zij tekende zes weken later nog haarfijn te herinneren. Hij schreef erbij dat ze humor had maar minder stoer moest doen. Hij zei onder andere 'soms gebruik je die armen om mensen op afstand te houden en klappen uit te delen. Af en toe kan je ze ook gebruiken om je met anderen te verbinden'.

Tekenen kan voor empathie zorgen

'Groepstherapie heeft als doel o.a. erkenning en herkenning.'²⁰

FEMKE GAZENDAM, GZ PSYCHOLOOG

Zoals het voorbeeld op de vorige pagina's goed illustreert, zijn tekeningen soms directer dan taal. Een andere deelnemer maakte tijdens de therapie een tekening en stopte veel eerder met tekenen dan de rest. Hij was heel boos en zei 'ik heb niets meer, ik heb niets wat belangrijk is. Dit is wat ik teken en meer is er dus niet.' De rest van de groep reageerde hierop met: 'je bent dus heel alleen, je staat er alleen voor'.

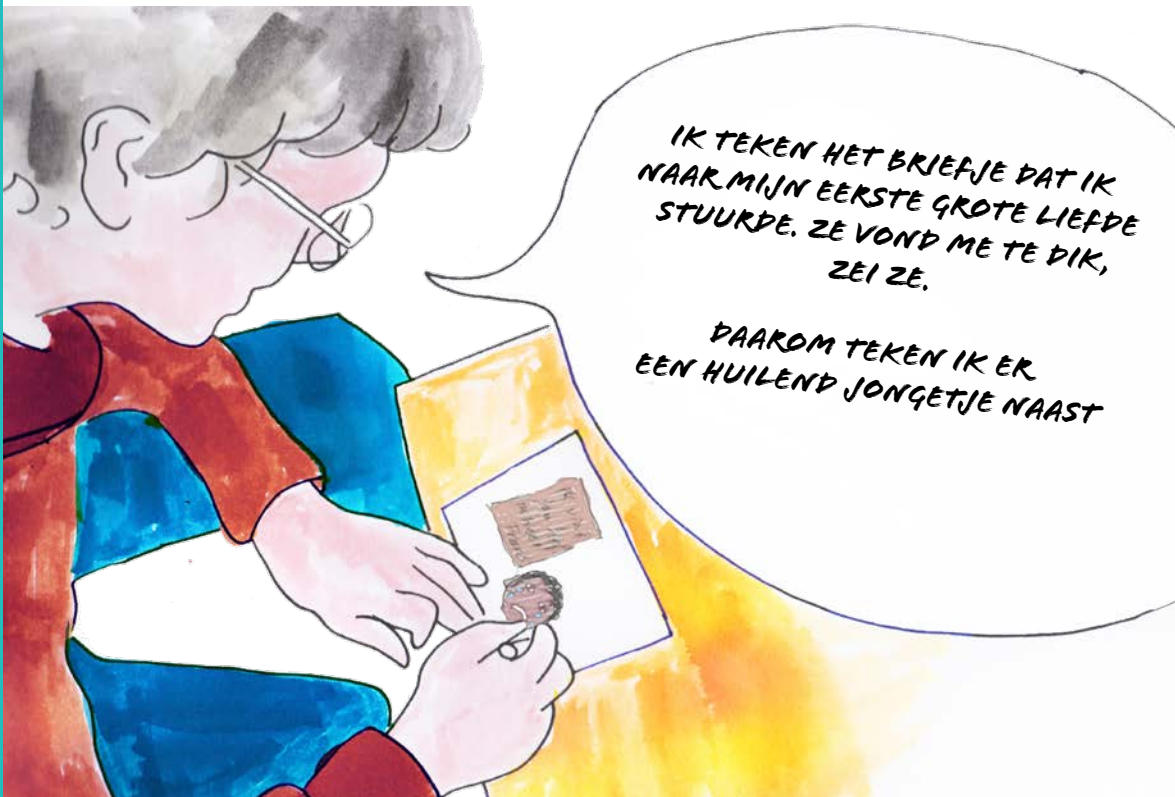
'Hij had daar geen toegang toe en vindt het de schuld van de rest van de wereld dat hij alleen is. Hij zou nooit verbaal hebben gezegd: ik ben eenzaam. Het feit dat hij dit tekende, gaf de rest van de groep toegang tot emoties die hij zelf niet onderkent. En vervolgens werkt het voor hem verhelderend.'²¹

FEMKE GAZENDAM

Mijn vader is van nature niet erg spraakzaam.

Toen ik hem vroeg om zijn eerste liefde te tekenen, kreeg ik **nieuwe informatie**

Een tekening kan dus ook bij anderen voor empathie zorgen, iets waar ik naar op zoek ben met mijn methode. Dat is niet alleen relevant in een therapeutische setting. Toen ik mijn methode samen met mijn vader uitvoerde, kreeg ik **nieuwe informatie** die ik nooit eerder had gehoord.



Tekenen zorgt voor gerichte aandacht

'In deze tijd zie je dat je aandacht op allerlei manieren getrokken wordt door je mobiele telefoon, iPad, Instagram en Snapchat. Maar getrokken aandacht is geen gerichte aandacht. Gerichte aandacht is actief en autonoom. Leren om je te focussen is belangrijker dan ooit geworden en tekenen zorgt ervoor dat je je aandacht ergens actief op richt.'²²

OSKAR MAARLEVELD

Een andere tekendocent, Mario Naves, verbonden aan Pratt Institute's School of Professional Studies in New York, beschreef de volgende ervaring op zijn blog: tijdens een door Naves gegeven les moesten studenten een vleesmolen natekenen. Een gewoonlijk erg drukke student was drie kwartier onafgebroken en ingespannen bezig, en zei na afloop "I want to tell you something. I wasn't drawing the meat-grinder. *I was experiencing it.*" He was shaken and I was pleased ...²³ Ik heb nooit een vleesmolen hoeven natekenen, maar kan me de beleving van de student goed voorstellen.

Om te leren hoe ik illustraties kon maken om ideeën en begrippen uit mijn onderzoek te verhelderen, heb ik de online cursus *Illustrating Children's Books* van het London Art College gevolgd (aanvankelijk met het oog op kinderen, mijn oorspronkelijke doelgroep). Zoals ik in de inleiding schreef, kon ik vroeger veel vrijer tekenen dan tegenwoordig. Ik ben snel afgeleid en geef mezelf eigenlijk nooit de tijd om dingen uit te proberen. Door de cursus werd ik gedwongen aandacht op te brengen voor de tekeningen die ik maakte. Ik kon het niet even snel doen. In het begin vond ik dat moeilijk en had ik telkens de neiging om afleiding te zoeken. Maar als het me wel lukte om in een **flow** te komen, werden de tekeningen beter en voelde ik me goed en geconcentreerd. Flow betekent letterlijk stroom. In de psychologie verwijst het woord naar

De Amerikaans/
Hongaarse psycholoog
Csikszentmihalyi is een van
de grondleggers van de
positieve psychologie en de
geestelijke vader van het
flow-concept.

'(...) de toestand waarin mensen dermate betrokken zijn bij een activiteit dat ze alles om hen heen vergeten.'²⁴

MIHALY CSIKSZENTMIHALYI, FLOW: PSYCHOLOGIE VAN
DE OPTIMALE ERVARING

Ik merkte dat hetzelfde effect ontstond bij de mensen die mijn methode toepasten. Tijdens het tekenen waren ze in het moment en was er niets anders dan dat. Tekenen kan sommige mensen natuurlijk ook enorm tegenstaan - daar kom ik later uitgebreider op terug - en ik kan ook niet met zekerheid zeggen dat alleen het tekenen zelf ervoor zorgde dat deelnemers in een 'flow' kwamen:

'Om van een geestelijke activiteit te kunnen genieten (....) moeten er regels zijn en moet men een doel voor ogen hebben, alsmede een manier om feedback te krijgen.'²⁵

CSIKSZENTMIHALYI, FLOW

In hoofdstuk 2 ga ik verder in op wat **regels** betekenen voor mijn ontwerp

Concentratie en aandacht zijn onmisbaar voor het creëren van een flow. **Regels** en verwachtingen kunnen helpen bij het richten van de aandacht, zonder de creativiteit te beperken. In mijn werk als docent maak ik hier ook gebruik van - juist door een gebied duidelijk af te bakenen, worden studenten gestimuleerd. Ik zie het zelf als stromend water: zonder afbakeningen vloeit water overal heen, maar in een rivier gaat water één kant op, zonder zijn vloeiende karakter te verliezen. Doordat mensen aandacht voor hun tekening opbrachten, konden ze daarna ook veel gemakkelijker naar elkaars verhalen



luisteren. Ook de respons (of feedback zoals in het citaat hierboven) die ze van de andere deelnemers op hun tekeningen kregen, hielp daarbij.

IK KAN NIET TEKENEN

Tekenen is dus om meerdere redenen een geschikt medium om mensen hun innerlijke wereld te laten visualiseren. Daarnaast is het heel geschikt als communicatiemiddel, om uitwisseling te bewerkstelligen. Toch is het iets waar veel mensen voor terugdeinzen.

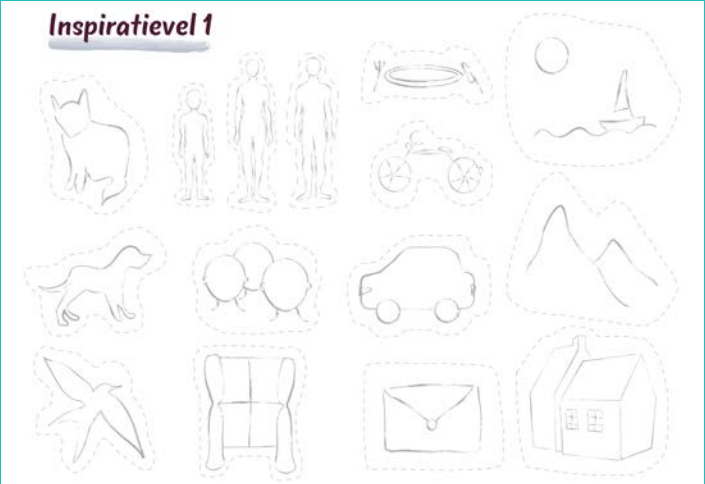
“Ik kan niet tekenen!” is de kreet die ik het vaakst hoor. Als ik dan duidelijk maak dat de verwachtingen niet hoog zijn, blijkt het altijd weer mee te vallen.”²⁶

HENK VAN DEN BERG, BEELDEND DOCENT AAN DE
OPLEIDING CREATIEVE THERAPIE (HAN)



Het lukte een groep vriendinnen die allemaal begonnen met hun telefoon binnen handbereik, om daar nauwelijks aandacht aan te besteden tijdens het spelen van het spel. Ze waren bijna drie uur bezig geweest en de tijd was voor hun gevoel voorbij gevlogen. Bekijk deze [casus](#) op pagina 70 en verder

Het figuratieve inspiratievel



Het abstracte inspiratievel



Een voorbeeld van een tekening waarbij de mensfiguren en de poes van inspiratievel 1 gebruikt zijn. De deelnemer was weliswaar erg trots op zijn tekening, maar we zullen nooit weten of hij het zonder inspiratievel op een andere, meer persoonlijke manier zou hebben opgelost.



Zelf heb ik deze uitspraak ook vaak genoeg gehoord. Toch krijgt iedereen, al is het soms bijna onder dwang, uiteindelijk wel iets op papier. Zoals gezegd vind ik mezelf ook geen goede tekenaar, en ook ik ervaar druk als ik iets moet tekenen waar anderen bij zijn. Het probleem is me dus bekend; nu was de vraag hoe ik anderen hierbij kon helpen.

INSPIRATIEVELLEN

Ik heb het 'ik kan niet tekenen'-probleem eerst proberen te ondervangen door vanaf mijn vierde prototype een aantal 'inspiratievellen' bij het spel te geven. Op het figuratieve vel stonden o.a. schetsmatige mens- en dierfiguren. Op het abstracte vel stonden abstracte figuren, zoals een cirkel en driehoek. Ik dacht dat mensen het gemakkelijker zouden vinden om aan de hand van voorbeelden te kunnen werken.

'Wat ik heel sterk vind aan jouw materiaal is dat het er aantrekkelijk uitziet. Het is heel verzorgd en op mooi papier gedrukt. Als je iets op een verzorgde manier brengt en aandacht geeft, zie je dat altijd terug in de manier waarop men ermee aan de slag gaat. Het zou kunnen dat het figuratieve inspiratievel te veel een invuloefening wordt. Het abstracte inspiratievel daagt misschien meer uit om zelf oplossingen te bedenken.'²⁷

OSKAR MAARLEVELD

Ik liep met deze inspiratievellen tegen een aantal problemen op: het abstracte vel werd eigenlijk nooit gebruikt, het figuratieve vel heel vaak. Maar hoe zorgde ik voor genoeg figuratieve voorbeelden? Ik wilde juist dat mensen hun innerlijke werelden met elkaar zouden delen. Die zijn heel persoonlijk. Ik zou nooit genoeg figuratieve voorbeelden kunnen ontwerpen om al die herinneringen mee te dekken. Wat dat betreft waren de abstracte figuren beter, maar die waren kennelijk zo algemeen dat niemand ze gebruikte. Daarnaast konden mensen zelf ook nog wel een cirkel of een driehoek tekenen. Wat ik me bovendien niet realiseerde, is dat ik met die 'goed geschetste' voorbeelden de lat eigenlijk heel hoog legde. Het gaat me helemaal niet om 'mooie' tekeningen, dus dan moet het materiaal ook niet uitstralen dat het daar wel om gaat. Om tot een betere oplossing te komen, heb ik een workshop georganiseerd waarin ik andere ontwerpers en docenten vroeg hoe zij hierover dachten.

TEKENTRIGGERS ONTWERPEN

Tijdens deze workshop, die ik eind september 2017 aan een groep ontwerpers en docenten op de wdka tijdens Research day gaf, vroeg ik hen mee te denken over hoe ik mensen over hun tekenangst heen

zou kunnen krijgen. Ik gaf de ontwerpers een casus die ik zelf had meegemaakt. Eén van de deelnemers aan mijn workshops had echt niet willen tekenen. Hoe kon ik haar materiaal geven waardoor ze wel aan de slag wilde gaan? Omdat ik zelf erg bezig geweest was met het ontwerpen van tekenmateriaal dacht ik ook dat de oplossing voor dit probleem in door mij ontworpen materiaal zou zitten. Ik gaf de ontwerpers materiaal (papier en potloden) om tekenmateriaal mee te gaan ontwerpen. Voor mij was het heel verrassend dat ze met hele andere ideeën kwamen. Ze stelden voornamelijk vragen als 'mag het ook een gedicht zijn?' en 'mogen mensen ook knippen en plakken? Dan moet je het eerder illustreren noemen.' Ik vind zulke vragen, met name die over het illustreren, lastig te beantwoorden. Zoals ik in het begin al aangaf, gaat het mij erom dat mensen hun 'interne afbeeldingen' aan de buitenwereld laten zien. Dat zou natuurlijk ook middels een gedicht kunnen. Nu lijkt het probleem van een gedicht in dit verband me wel dat er al bij het ontstaan sprake is van een interpretatie:

'Taal is eigenlijk altijd een vertaling van iets. Teken en is ongecensureerd.'²⁸

HENK VAN DEN BERG

Verder merkten alle ontwerpers op dat mijn inspiratievellen te ingevuld waren.

'Je moet de lat heel laag leggen. Geen gelikte voorbeelden geven. Jouw inspiratievel ziet er eigenlijk veel te mooi uit.'²⁹

LOUISE ELFERINK, PRODUCTONTWERPER EN DOCENT

Die opmerking hoorde ik nu voor de tweede keer, dus moest ik me wel aantrekken. Ik was weliswaar bezig geweest met uitwisseling en verbeelding stimuleren, maar had niet door dat ik waarschijnlijk ook steeds op zoek was naar het produceren van 'iets moois'. Mijn achtergrond als beeldend docent zat me waarschijnlijk meer in de weg dan ik dacht. Andere opmerkingen waren: 'je moet lelijke voorbeelden laten zien maar de waarde ervan benoemen' en 'je moet belonen dat heel veel varianten goed zijn.' Na deze workshop heb ik de inspiratievellen niet meer gebruikt, en heb ik een andere manier gevonden om mensen over hun 'tekenangst' heen te krijgen. Momenteel werk ik met een voorbeeldboekje waarin tekeningen staan die mensen tijdens mijn workshops hebben gemaakt, met het verhaal erbij. Ik heb veel verschillende soorten tekeningen gekozen: tekeningen die een gebeurtenis heel letterlijk uitbeelden, maar ook metaforen en tekeningen die alleen uit cijfers en letters bestaan. Zodoende hoop ik de lat laag genoeg te leggen en aan te tonen dat tekenen op allerlei manieren kan, zolang het maar iets uitdrukt.

VOORBEELDEN



SCHAAMTE

Ik heb me één keer echt doodgeschaamd. We waren op een huwelijk en mijn moeder ging heel uitbundig in haar eentje staan dansen.



MIJN EERSTE SCHOOLDAG

Ik ben docent en elke eerste schooldag van het jaar ben ik weer zenuwachtig. Daarom sta ik zo te trillen.



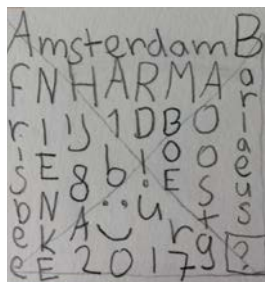
MIJN MOEDER

Mijn moeder kan best lastig zijn
maar ze is mijn rots in de branding.



MIJN FIJNSTE VAKANTIE

Ik was met mijn ex vriend in Iran.
Het was daar prachtig. Ik herinner me
de geuren en kleuren van de markten
nog heel goed.



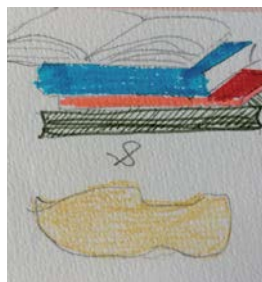
NU

Ik heb mijn leven in Amsterdam
getekend, in cijfers en getallen.



ALS IK OUDER BEN

Woon ik met mijn vriendin in Friesland.
Onze tuin is dan heel mooi geworden.



OVER VIJF JAAR

Ben ik veel aan het studeren en lezen
maar ook veel buiten.



ALS IK OUDER BEN

Ben ik met pensioen en een groot deel van de tijd op reis met mijn bus.

Momenteel los ik het 'ik kan niet tekenen' probleem op door voorbeeldboekjes te laten zien, waar allerlei soorten tekeningen in staan. Het doel is dat de deelnemers beseffen dat ze op hun eigen manier mogen tekenen.

HOE NU VERDER?

'How is it that our hands can sometimes reach out and grab hold of that which is outside normal awareness? Metaphor becomes realized through marks on paper. This notion that drawing can capture what 'lies beyond the threshold of normal perception' is a common in drawing pedagogy.'³⁰

KANTROWITZ, 'DRAWN TO DISCOVER'

Er zijn nog veel meer manieren om mensen hun verbeelding te laten gebruiken. Teken en is er één van. Hoewel ik het voorlopig daarbij laat, denk ik dat er situaties zullen zijn waarin ik meer materiaal ga aanbieden. Het maakt wel uit of ik er zelf bij kan zijn op het moment dat mijn methode wordt toegepast. Dat was bij de groepstherapie niet het geval. Dan is het veel logischer om de materialen zo simpel mogelijk te houden. In andere gevallen kan ik tekenen meer als 'illustreer' beschouwen, zoals de ontwerper in mijn workshop suggereerde, en kijken wat er gebeurt als ik er extra materialen, zoals gekleurd papier en tijdschriften, bij geef. Wel denk ik zelf dat het onderzoekende aspect van het tekenen en dat wat Kantrowitz in het citaat hierboven 'the hand that can grab hold of that which is outside normal awareness' noemt, tekenen bij uitstek geschikt maakt voor hetgeen ik wil bereiken: dat mensen hun binnenwerelden vinden en verbeelden. Herinneringen, gedachten en de uitwisselingen die daaruit voortkomen zijn dynamisch. Het schetsmatige en tijdelijke van het medium tekenen past daarbij.



VERBEELDING GEVONDEN?

Ik wilde uitwisseling bewerkstelligen door mensen elkaars 'binnenwereld' te laten zien. Die wereld kan reëel en concreet zijn, maar het kunnen ook fantasieën, toekomstdromen of herinneringen zijn. Tekenend blijkt een goede manier om die binnenwerelden naar buiten te krijgen, maar er zijn beslist meer mogelijkheden. Ik ben dan ook op zoek gegaan naar andere manieren om de interactie die me voor ogen staat te bewerkstelligen. Het [volgende hoofdstuk](#) gaat over hoe ik dat gedaan heb.

PROTOTYPE 1:

SAMEN EEN VERHAAL MAKEN

Getest op
15 augustus 2016

Deelnemers:
twee jongens,
Ivo (6) en Jorg (8)

MIJN ONTWERPVRAAG

Hoe kan ik, door middel van een (digitaal) spel, ervoor zorgen dat ouders en kinderen samen spelen waardoor ze inzicht krijgen in elkaars werelden en ze op een nieuwe manier naar elkaar kijken?

MIJN AANNAME

Als twee mensen samen een fantasieverhaal verzinnen, gebruiken ze hun **verbeelding** en er ontstaat **interactie**.

Verbeelding: Door zo min mogelijk doelen of regels te geven, voelen de spelers zich vrij om hun verbeelding de vrije loop te laten.

Interactie: Een (kaarten)spel is daarvoor de goede vorm, omdat spelen voor kinderen de manier is om te interacteren met andere kinderen.

Overig: Het verhaal dat de deelnemers moeten verzinnen zorgt voor een rode draad, waardoor meer structuur niet nodig is. Het kaartenspel is een vertrouwde spelvorm en werkt uitnodigend.

MIJN BEVINDINGEN

Door omstandigheden moest ik de eerste test met twee kinderen doen in plaats van met een ouder en kind, zoals de bedoeling was. Desondanks kwam er genoeg informatie uit de test voor een tweede prototype.

Verbeelding: De kinderen lazen alleen de kaarten voor, waardoor ze weinig gebruik maakten van hun verbeelding.

Interactie: Dat de deelnemers hun eigen kaarten kozen, was niet bevorderlijk voor de interactie. Ze keken elkaar weinig aan en waren voornamelijk bezig met hun eigen deel van het verhaal.

Overig: Het feit dat de deelnemers samen een verhaal moesten verzinnen zorgde inderdaad voor een rode draad en structuur, maar omdat er geen doel was, werd het spel al snel saai. Wel zorgde het traditionele van het kaartenspel voor herkenning, wat de deelnemers enthousiasmeerde. Hierdoor begrepen ze ook snel wat de bedoeling was.

HET SPEL

- × 2 spelers
 - × Eén 'computer' (dat was ik die de kaarten neerlegde om de structuur aan te geven)
 - × Elke speler krijgt 4 kaarten met zelfstandige naamwoorden erop (bijvoorbeeld 'hond')
 - × Elke speler krijgt 2 kaarten met namen van plaatsen erop (bijvoorbeeld 'thuis')
 - × Elke speler krijgt 2 kaarten met 'problemen' erop (bijvoorbeeld 'krijgt de deur niet open')
 - × De jongste speler begint
 - × Er is geen winnaar of verliezer
-
1. De 'computer' legt de kaart 'Over wie gaat het' neer.
 2. Speler 1 mag één van de zelfstandig naamwoorden neerleggen en vertellen over wie het verhaal gaat.
 3. De 'computer' legt de kaart 'Waar zijn we' neer.
 4. Speler 2 mag één van de plaatskaarten neerleggen en vertellen waar het verhaal zich afspeelt. Het is de bedoeling dat speler 2 dat op zo'n manier vertelt dat het een logisch verhaal wordt.
 5. De 'computer' legt de kaart 'Komt er nog iemand bij' neer.
 6. Speler 1 mag één van de zelfstandig naamwoorden neerleggen en vertellen over wie erbij komt (en wat die met het verhaal te maken heeft).
 7. De 'computer' legt de kaart 'Wat is er mis?' neer.
 8. Speler 2 mag één van de 'probleemkaarten' neerleggen en vertellen wat er aan de hand is.
 9. Het spel is afgelopen als het verhaal verteld is.

Ik leg de eerste kaart neer.
Ivo is aan de beurt

**OVER WIE
GAAT HET?**



Ik leg de volgende kaart
neer. Jorg is aan de beurt.

**WAAR
ZIJN WE?**





Ivo is weer aan de beurt.

**KOMT ER
IEMAND BIJ?**



De laatste beurt is aan Jorg.

**WAT
IS ER MIS?**

PROTOTYPE 2:

SAMEN EEN VERHAAL MAKEN AAN DE HAND VAN TEKST EN AFBEELDINGEN

Getest op
17 augustus 2016

Deelnemers:
twee meisjes,
Lisa (10 jaar) en
Lotte (10 jaar)

MIJN ONTWERPVRAAG

Hoe kan ik ervoor zorgen dat ouders en kinderen meer gebruik maken van hun verbeelding? Hoe kan ik ervoor zorgen dat ouders en kinderen meer met elkaar bezig zijn tijdens het spelen van mijn prototype?

AANPASSINGEN DIE IK DEED T.O.V. PROTOTYPE 1:

Verbeelding: Er zijn door mijzelf getekende afbeeldingen toegevoegd.

Interactie: Er zijn een aantal regels toegevoegd, waaronder de regel dat de deelnemers kaarten voor de ander moeten neerleggen, in plaats van voor zichzelf

MIJN AANNAME

Verbeelding: Afbeeldingen zijn polyinterpretabel en stimuleren daardoor de verbeelding van de deelnemers.

Interactie: Door kaarten voor de ander neer te leggen, worden de spelers gedwongen met de andere speler en zijn of haar gedachten bezig te zijn. Hierdoor ontstaat automatisch interactie.

MIJN BEVINDINGEN

Beide aannames klopten:

Verbeelding: De verbeelding werd inderdaad gestimuleerd en de verhalen werden fantasievoller.

Interactie: De afbeeldingen bevorderden de communicatie, omdat er meer te delen was door de (rijkere) verhalen.

Ik zocht echter naar een actievere vorm van verbeelding en een persoonlijker manier van verhalen vertellen. Wat zou er gebeuren als ik dezelfde regels zou toepassen maar de rode draad van het fantasieverhaal eruit zou halen, en die zou vervangen door persoonlijke vragen?

HET SPEL

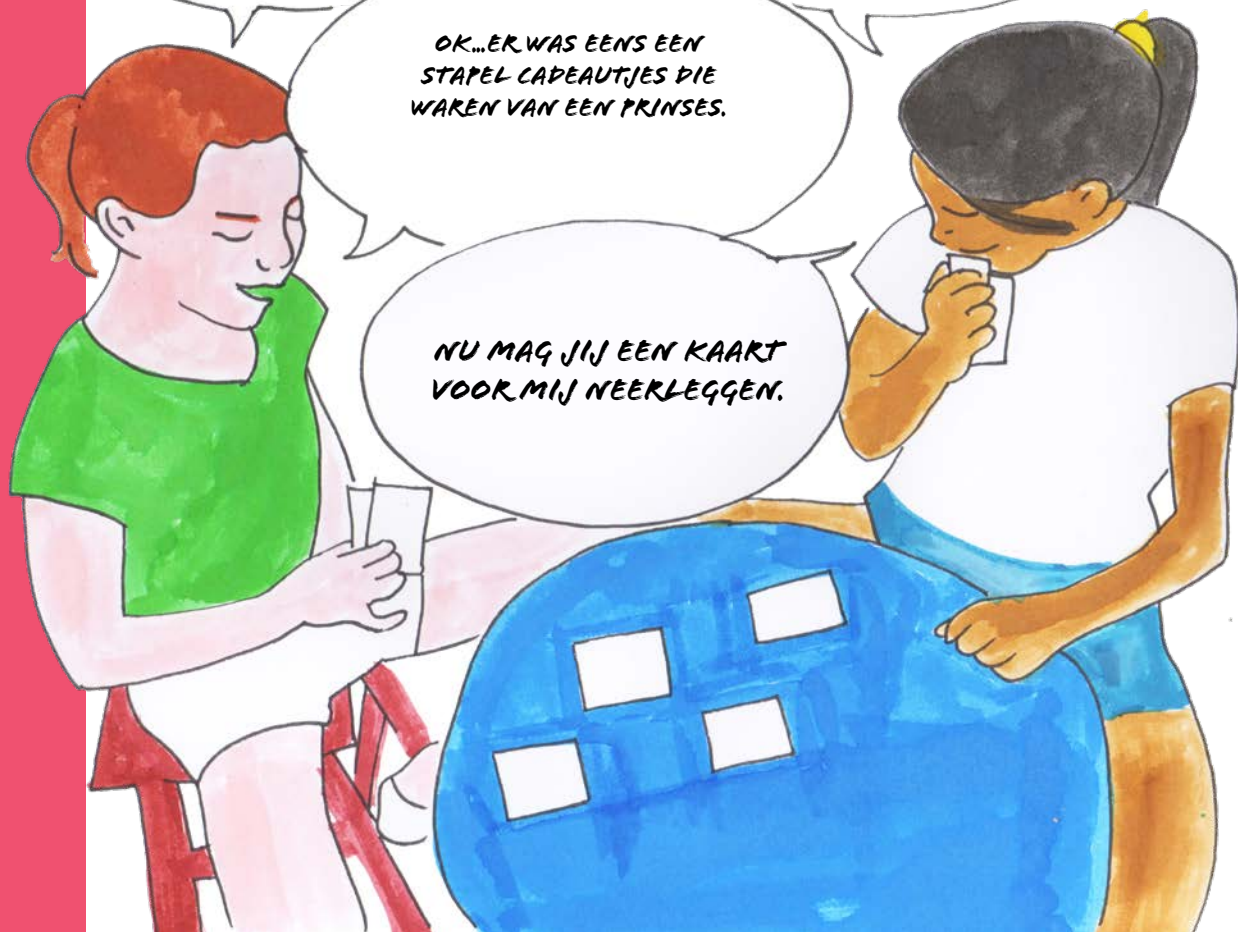
- × 2 spelers
 - × Elke speler krijgt 3 kaarten met zelfstandig naamwoorden erop (bijvoorbeeld 'hond')
 - × Elke speler krijgt 3 kaarten met namen van plaatsen erop (bijvoorbeeld 'thuis')
 - × Elke speler krijgt 3 kaarten met 'problemen' erop (bijvoorbeeld 'krijgt de deur niet open')
 - × Elke speler krijgt 3 kaarten met illustraties erop.
 - × De spelers leggen de kaarten voor elkaar neer dus je tegenspeler beslist met welke kaart jij het verhaal moet vertellen.
 - × Als je niets kan verzinnen mag je de kaart teruggeven aan je tegenspeler. Je moet dan wel een extra kaart uit de pot pakken.
 - × Het verhaal moet een einde hebben.
 - × De jongste speler begint.
-
1. De speler die als eerste al zijn/haar kaarten kwijt is, wint. Speler 1 mag een kaart neerleggen en het verhaal beginnen.
 2. Speler 2 mag een kaart neerleggen en het verhaal verder afmaken.
 3. Het spel is afgelopen als de laatste kaart is neergelegd en er dus een winnaar is.

HAHA, WAT LEG JIJ
NOU VOOR MIJ NEER?

...JA DAT MAG JIJ
LEKKER VERZINNEN
!!

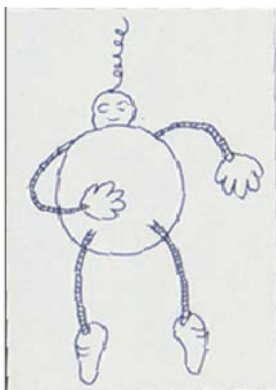
OK...ER WAS EENS EEN
STAPEL CADEAUTJES DIE
WAREN VAN EEN PRINSES.

NU MAG JIJ EEN KAART
VOOR MIJ NEERLEGGEN.



HEEFT EEN
GEHEIM
DAT IEDEKEEN
WIL WETEN

EEN BOZE
HEKS



OK, IK DOE DEZE...

DIE IS NIET ZO MOEILIK...
DE PRINSES HEEFT EEN GEHEIM DAT
IEDEKEEN WIL WETEN.

OK..WELKE
KAART KRIJG
IK VAN JOU?

DEZE...EEN BOZE HEKS.
HAHA, WAT GA JE
DAARVAN MAKEN?

REGELS MAKEN HET SPEL

De basiselementen van mijn methode waren [verbeelding](#) en [interactie](#). Door die te combineren moest de uitwisseling ontstaan waar ik naar op zoek was. Als verbeelding de brandstof voor de uitwisseling was, dan moest interactie de motor zijn. In dit hoofdstuk laat ik zien hoe ik met (spel)regels interactie gecreëerd heb.

“Ik zeg altijd: het leven is spelen.” De reactie van volwassenen is meestal “is dat zo?” en die van kinderen is altijd “ja, dat is zo!”³¹

DOUWE-SJOERD BOSCHMAN, CONCEPTONTWIKKELAAR EN
SPEL-ONTWERPER VOOR KINDEREN EN VOLWASSENEN

De meeste mensen gaan minder spelen naarmate ze ouder worden. Dat is logisch want als je volwassen bent, heb je doorgaans veel verplichtingen en blijft er minder tijd over om te spelen.

‘Eén ding doen we steeds minder: spelen. En dan heb ik het over ‘spelen’ in de breedste zin van het woord: de vrijheid om je eigen nieuwsgierigheid te volgen. Om te zoeken en te ontdekken, te proberen en te creëren. Niet omdat een ouder, school of baas het je voorkauwt, maar gewoon, omdat je er zelf zin in hebt.’³²

RUTGER BREGMAN, ‘WAAROM ONZE KINDEREN STEEDS
MINDER SPELEN (EN WIJ MET EEN BURN-OUT THUIS ZITTEN)’

Bregman zegt in zijn artikel dat het feit dat we met zijn allen steeds minder zijn gaan spelen, een groot maatschappelijk probleem is. Volgens hem maakt de manier waarop we tegenwoordig werken - zonder vrijheid, zonder spel - steeds meer mensen depressief. Ik denk dat Bregman wat overdrijft en dat het wel meevalt hoe groot dit probleem is. We hebben namelijk ook meer vrije tijd dan ooit en schijnen zelfs meer met onze kinderen te spelen dan honderd jaar geleden.³³ Wel ervaar ik zelf ook dat we in een hele doelmatige, resultaatgerichte samenleving leven:

‘Terwijl politici zich druk maken over ranglijstjes en economische groei, zijn scholen gefocust op toetsen en resultaten. Op almaar jongere leeftijd sorteren we onze

kinderen voor: jullie zijn de slimmen, en jullie niet. En onze definitie van succes? Hoge cijfers, hoog salaris. Het onderwijs moet kinderen zo snel mogelijk klaarstomen om zoveel mogelijk geld te verdienen.’³⁴

BREGMAN, ‘WAAROM ONZE KINDEREN STEEDS MINDER SPELEN’.

Ik zocht de interactie eerst in een (digitaal) spel. Bovendien moest dat spel doelloos zijn. Niemand zou kunnen ‘winnen’ of ‘verliezen’. Er is al genoeg competitie en we moeten ons al voortdurend aan regels houden: mijn spel zou ‘vrij’ en ‘exploratief’ zijn, communicatie bevorderen en verder zonder doel zijn. Ik ging op zoek naar andere ontwerpers die bezig waren met ‘vrij spel’. Zo ontwierp Douwe-Sjoerd Boschman de wereld van **Stout Konijn**. Ook interviewde ik Jephtha Peijs, researcher en designer bij IJsfontein, een ontwerp bureau dat gespecialiseerd is in het ontwerp van serious games:

‘We hebben een tijd geleden de term ‘curiosity centered design’ geïntroduceerd. Dit houdt in dat er geen doelen zijn. Meestal begin je bij het ontwerpen van een spel met vragen als ‘wat is het doel van het spel’, ‘wat zijn de regels?’, ‘wanneer wint de speler en wanneer is het game over?’. Dat vonden we voor hele jonge kinderen (vanaf 2 jaar) niet goed omdat het de ontwikkeling eerder afstompt dan stimuleert. Je hoeft er bij jonge kinderen niet veel voor te doen om ze nieuwsgierig te maken en dat wilden we juist belonen.’³⁵

JEPHTA PEIJS, ONTWERPER BIJ IJSFONTEIN

Volgens Jephtha zitten speelsheid en nieuwsgierigheid in elk mens. Je moet alleen weten hoe die te stimuleren. Ik was geïnspireerd door haar verhaal en wilde uitzoeken hoe ik ‘curiosity design’ ook bij oudere kinderen en volwassenen kon inzetten.

DOELEN

In mijn **eerste prototype** heb ik maar één doel gesteld: samen een verhaal maken. Het spel had wel een structuur, in de vorm van een computer die de onderwerpen neerlegde. Ik dacht dat de **interactie** vanzelf wel zou ontstaan als mensen samen probeerden dat verhaal te maken. Zoals ik in het vorige hoofdstuk al beschreef, was dit geen onverdeeld succes. De deelnemers gebruikten hun fantasie niet en lazen de kaartjes alleen maar hardop voor. Daarnaast was het spel, vanwege het gebrek aan een duidelijk doel, helemaal niet spannend.

Stout Konijn is een fictief personage (een konijn) en het product van een samenwerking een samenwerking tussen spelontwerper Douwe-Sjoerd Boschman en illustrator Ricardo Makosi. Hij is o.a. te vinden in een prentenboek. Daarnaast organiseren Boschman en Makosi regelmatig workshops om de knuffelkeutels van Stout Konijn te ‘pimpen’ en houden zij performances voor kinderen waarbij Boschman, onder muzikale begeleiding, uit Stout Konijn voorleest. Boschman en Makosi willen met Stout Konijn een wereld creëren die voor zowel ouders als kinderen tot de verbeelding spreekt. Deze wereld is ‘open’ en er valt veel te ontdekken en zelf in te vullen. In die zin past het bij wat ik wil bereiken; zoals ik in **hoofdstuk 1** beschrijf was ik echter op zoek naar een actievere bijdrage van mijn deelnemers. Ik wilde dat ze iets zouden beleven maar ook dat ze zouden handelen.*

* Lezing Boschman, video-opname, 09:40)

Bekijk **prototype 1** vanaf pagina 30

‘Wat ik weet van hoe de hersenen werken is dat ze een soort voorspellingsmachine zijn. Ze proberen accurate voorspellingen te maken van wat er in de wereld gebeurt. Naarmate kinderen daar beter in worden, krijgen ze ook meer hang naar structuur en de behoefte om voort te bouwen op wat ze dan wel weten. Als je nog heel jong bent, is alles iets om je over te verwonderen. Een kleine gebeurtenis maakt dan nog geen onderdeel uit van een logische reeks, terwijl je, als je ouder wordt, veel meer vanuit logica naar oorzaak en gevolg gaat kijken.’³⁶

JEPHTA PEIJS

Er zijn natuurlijk verhalende en exploratieve spellen waarbij het **doel** ondergeschikt is aan het verhaal of de omgeving. Meestal hebben die spellen uiteindelijk ook een doel. Er zullen vast spellen bestaan zonder (duidelijk) doel maar ik heb me hier niet verder in verdiept toen duidelijk werd dat er veel meer uitwisseling tussen deelnemers was als de prototypes juist wel een duidelijk doel bevatten.

De jongens die met mijn **eerste prototype** speelden waren zes en acht jaar oud. Ze waren spelletjes gewend met een duidelijk doel en keken wel degelijk al naar oorzaak en gevolg. Voor hun was dit spel saai, want ze hadden geen idee wat er van ze verwacht werd. Het werd me al snel duidelijk dat een ‘zo **doelloos** mogelijk’ spel niet per se aantrekkelijk is, in elk geval niet voor mensen die de peuterleeftijd ontgroeid zijn. Zo zeggen ook de auteurs van het boek *Rules of Play*:

‘Goals are fundamental to games’.³⁷

KATIE SALEN & ERIC ZIMMERMAN IN RULES OF PLAY,
GAME DESIGN FUNDAMENTALS

Er is een groot verschil tussen het doel van het spel en het doel in het spel, iets wat ik in mijn ontwerp niet had meegenomen.

‘Tussen het doel voor de speler (bijvoorbeeld het redden van de prinses) en het doel van het spel (kan van alles zijn) zit een groot verschil. In het geval van onze “So many stars”-app heeft de speler geen doel, maar het spelgoal is om jonge kinderen met kunst kennis te laten maken.’³⁸

JEPHTA PEIJS

Na het testen van mijn **eerste prototype** zag ik in dat die uitwisseling (doel van het spel) niet zou ontstaan als ik in mijn spel geen doelen zou stellen. Mijn ontwerp was niet bedoeld voor kinderen rond de twee jaar, dus ik had rekening te houden met de hang naar spanning van oudere kinderen en volwassenen. In mijn **tweede prototype** heb ik het spel dan ook totaal omgegooid. Ik haalde het idee van ‘de computer’ die de kaarten neerlegde eruit. Het enige gegeven was dat het verhaal met ‘Er was eens’ begon en met ‘Einde’ eindigde. Ook heb ik een aantal regels toegevoegd.

Bekijk **prototype 2**
vanaf pagina 34

REGELS ONTWERPEN

Door het toevoegen van **regels** ontstond juist meer spanning, en daarmee meer vrijheid en **creativiteit**.

De belangrijkste regel die ik heb toegevoegd, is dat de deelnemers kaarten voor elkaar moeten neerleggen in plaats van voor zichzelf. Die regel blijkt ervoor te zorgen dat de interactie enorm toeneemt. In plaats van alleen bezig te zijn met hun eigen gedachten, moeten de deelnemers nu bedenken wat ze van de ander willen weten. Bij het spelen van mijn eerste prototype waren de deelnemers voornamelijk met hun eigen gedachten bezig. Ik zocht een manier om dat te veranderen en bedacht deze regel. Zoals je ziet op pagina's 36 en 37 (prototype 2) gingen de spelers een dialoog aan.

'Constraints sharpen the perspective on the process and stimulate play within the limitations.'³⁹

CONDITIONAL DESIGN MANIFEST, 2015

Doordat er regels zijn, wordt het een uitdaging om met de beperkingen die dit oplevert om te gaan. Een beperking dwingt je tot andere of originele oplossingen en daarmee tot creativiteit. Ook geeft een regel de speler een doel, iets wat zoals gezegd belangrijk bleek.

'A game's goal is defined by its rules and is tightly interwoven into the formal structure of the game as a whole.'⁴⁰

SALEN & ZIMMERMAN, RULES OF PLAY

DE MAGISCHE CIRKEL

Als men samen een spel speelt, wordt er een tijdelijke afspraak gemaakt. We zijn even in een andere wereld waarin andere regels gelden. Johan Huizinga noemde dit in zijn beroemde boek *Homo ludens* de 'tovercirkel' of de 'toverkring van het spel'.⁴¹ Tegenwoordig spreekt men meestal over 'de magische cirkel'.⁴²

In *Homo ludens* beschrijft Huizinga het spel als

'een vrije handeling, die als 'niet gemeend' en buiten het gewone leven staande bewust is, die niettemin den speler geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijke bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsverbanden in het leven roept, die zich gaarne met geheim omringen of anders door vermomming als anders dan de gewone wereld accentueren.'⁴³

Deze **regels** zijn te vinden op pagina 35

In het geval van mijn methode betekent dit dat de deelnemers bij het maken van hun tekening niet in algemeenheden kunnen blijven hangen. Als het thema 'liefde' is, is het gemakkelijk en weinig creatief om een hart te tekenen. Als het thema 'liefde' en 'waar' is, zul je met een specifiekere tekening moeten komen en je **creativiteit** aan moeten boren.

Conditional Design

is een methode waarbij mensen gezamenlijk tekenen aan de hand van een aantal regels. De methode weerspiegelt de tendensen van onze hedendaagse maatschappij - onder de invloed van de media en de snelle technologische ontwikkelingen worden onze wereld, ons leven en de manier waarop we met elkaar omgaan steeds meer bepaald door snelheid; alles is constant in beweging.*

* (Maurer e.a., <https://conditionaldesign.org/manifesto/>)

JANNA EN PIETER TEKENEN HUN EERSTE SCHOOLDAG



OP DE TEKENING ZIE JE MAMA
DIE ME UITZWAaide EN DE JUF
HAD ALTIJD EEN RODE STOEL DUS
DIE HEB IK OOK GETEKEND.

WAT HEB JIJ GETEKEND?



IK HEB DE EERSTE SCHOOLDAG
VAN HET JAAR GETEKEND.
DAN BEN IK ALTIJD HEEL
ZENUWCHTIG.



...DAARDOM STA IK
ZO TE TRILLEN



De magische cirkel die
ontstond toen een vader
en dochter elementen uit
hun leven tekenden.

Vanaf het moment dat ik regels toevoegde, heb ik elke keer dat mensen mijn spel speelden de magische cirkel op de één of andere manier zien ontstaan. Er ontstonden serieuze gesprekken of er werd juist gelachen, maar de sfeer werd er altijd intiem van. In eerste instantie verbaasde dit me. Het zijn maar een paar kaarten, hoe kunnen die zulke effecten bewerkstelligen?

Wat ik tijdens het ontwerpen van mijn prototypes heb ontdekt, is hoe belangrijk regels en andere spelelementen zijn en hoe die kunnen bijdragen aan het creëren van zo'n magische cirkel.

GEBREKKIGE INFORMATIE

Een spelelement dat bijdraagt aan het ontstaan van de magische cirkel, is 'gebrekkige informatie'.

'Games of imperfect information add an element of mystery and uncertainty to a game. Imperfect information invites treachery, trickery and deception and can be used as a design element in games meant to inspire mistrust among players.'⁴⁴

SALEN & ZIMMERMAN, RULES OF PLAY

'Gebrekkige informatie' houdt in dat je informatie voor anderen verborgen houdt. In feite is het spelelement 'gebrekkige informatie' ook een regel.

Waar Katie Zalen en Eric Zimmerman het hebben over het oproepen van 'mistrust' onder spelers om zo spanning op te bouwen, wilde ik juist wél vertrouwen opbouwen onder mijn deelnemers - vertrouwen was nodig om elkaar met moeilijke onderwerpen te confronteren.

Om te testen welke rol het verstrekken van (beperkte) informatie aan elkaar zou kunnen spelen bij het opbouwen van vertrouwen, organiseerde ik een workshop voor een groep vriendinnen.

Elke deelnemer had een aantal kaarten met persoonlijke thema's in haar hand. Deelnemers wisten niet van elkaar welke kaarten er in het spel waren. Dit was de 'gebrekkige informatie'. Ze kozen zelf welke vragen ze voor de ander neerlegden.

Een interessant moment onstond toen één van de deelnemers de kaart met het thema 'Je moeilijkste dag' kreeg. Omdat het een vriendin was van wie ze de vraag kreeg, voelde ze zich vrij om te tekenen en vervolgens te vertellen over haar moeilijkste dag, een uiterst persoonlijk en pijnlijk verhaal.

Deze deelnemer vertelde me later dat ze zich 'uitverkoren' voelde omdat haar vriendin had besloten haar déze vraag te stellen.

Deze vrouw vertelt een persoonlijk verhaal aan de hand van een tekening. Haar vriendinnen hoorden dit verhaal voor het eerst.



KANS

Naast het spelelement 'imperfect information' heb ik ook 'kans' aan mijn methode toegevoegd, in de vorm van een pot met kaarten waar 'wie', 'wat' of 'waar' op staat. Speler 1 bepaalt eerst over welke persoonlijke onderwerpen hij speler 2 een vraag stelt. Doordat er een kaart uit de pot gepakt moet worden, bepaalt 'kans' welk element (wie, wat of waar) van dit onderwerp speler 2 vervolgens tekent.

'There is an intrinsic connection between uncertainty and meaningful play. Uncertainty is usually thought of as something that disempowers players by removing a sense of choice and agency, yet paradoxically, it is the uncertain outcome of a game that allows players to feel like their decisions have an impact on the game. Meaningful play, as we know, emerges from these kinds of decision-outcome relationships.'⁴⁵

SALEN & ZIMMERMAN, RULES OF PLAY

Ik heb het spelelement 'kans' pas bij een van mijn laatste prototypes ingezet. Het was wederom een manier om de opties te beperken: de beslissing wordt je als het ware uit handen genomen. De uitkomsten waren verrassend. Zo kreeg een andere vriendin uit de eerder genoemde vriendinnengroep de kaart waar de term 'schaamte' op stond. Uit de pot trok ze vervolgens de kaart 'waar'. Ze tekende een Hummer die door een veel te krap steegje rijdt. Haar moeder

had die auto ooit gekocht en als dochter had ze zich daar dood voor geschaamd. Het feit dat ze specifiek moest zijn, maakte dat ze iets tekende wat voor de anderen heel invoelbaar en begrijpelijk was. In een eerdere versie van het vierde prototype dat ik ontwierp liet ik deelnemers zowel 'wie', 'wat' als 'waar' verbeelden. Dat bleek te veel: ze moesten te lang nadenken en de spanning ebde weg. Door spelelementen en regels toe te voegen die een duidelijk doel formuleren en voor spanning zorgen, maak ik dat mensen de behoefte krijgen om mee te doen met het spel. En als ze eenmaal meedoen, volgen ze de regels en wetten van de nieuwe wereld en worden ze onderdeel van de magische cirkel.



DAN GING MIJN MOEDER DE
STAD IN MET DIE HUMMEREN
DAN REED ZE DOOR ALLEMAAL
NAUWE STEEGJES.
DAT GING DAN BIJNA NIET
...

PROTOTYPE 3:

VRAGEN STELLEN EN ANTWOORDEN MET BEELD

Twee keer getest op
3 november 2016

Deelnemers:
moeder en dochter (12)
moeder en zoon (7)

MIJN ONTWERPVRAAG

Hoe kan ik ouders en kinderen hun innerlijke wereld laten visualiseren en delen door middel van een spel?

AANPASSINGEN DIE IK DEED T.O.V. PROTOTYPE 2:

Verbeelding: ik heb abstracte afbeeldingen en tekenmateriaal toegevoegd.

Interactie: De rode draad van het fantasieverhaal is vervangen. In plaats daarvan stellen de deelnemers elkaar nu persoonlijke vragen.

MIJN AANNAMES

Verbeelding: Hoe abstracter de afbeeldingen, hoe meer er van de verbeelding van de deelnemers gevraagd wordt.

Interactie: Persoonlijke vragen zorgen ervoor dat mensen hun herinneringsbeelden vinden. Door deze met elkaar te delen, ontstaat er interactie.

Innerlijke wereld: Abstracte afbeeldingen zijn geschikt om te helpen bij het beantwoorden van persoonlijke vragen

MIJN BEVINDINGEN

Verbeelding: Deelnemers konden nu zelf tekenen, en gebruikten hun verbeelding inderdaad meer nu hun gevraagd werd een abstracte afbeelding te interpreteren.

Interactie: De deelnemers kwamen nieuwe dingen over elkaar te weten door de aard van de vragen, die inderdaad herinneringsbeelden bleken op te roepen. Toch ontstond er nog geen gesprek. Door het ontbreken van een rode draad was er te weinig aanleiding om op een onderwerp door te gaan.

Innerlijke wereld: De abstracte afbeeldingen hadden nog weinig te maken met de persoonlijke vragen. Hierdoor waren de antwoorden soms vergezocht en niet altijd persoonlijk.

HET SPEL

- × 2 spelers
 - × Elke speler krijgt 2 kaarten met persoonlijke vragen voor de ander erop (jij-vragen. Bijvoorbeeld: wat vind je echt leuk om te doen?)
 - × Elke speler krijgt 2 kaarten met persoonlijke vragen voor zichzelf erop (ik-kaarten. Bijvoorbeeld: wat vind ik echt leuk om te doen?).
 - × Elke speler krijgt 4 kaarten met abstracte figuren erop
 - × Elke speler krijgt een aantal stiften in verschillende kleuren.
 - × De spelers leggen de kaarten voor elkaar neer.
 - × Er is geen winnaar of verliezer.
-
1. Speler 1 mag een kaart met een vraag neerleggen. Dit kan een 'jij'- of een 'ik'- vraag zijn. In het geval van een 'jij'-vraag, vraag je direct iets aan de ander. In het geval van een 'ik'-vraag, vraag je de ander iets over jezelf.
 2. Speler 2 zoekt een passende kaart met een afbeelding erop, tekent hier eventueel overheen en geeft zo antwoord op de vraag die speler 1 stelde.
 3. Het spel is afgelopen als de laatste kaart is neergelegd.

VOORWAT
HEB JIJ
VANDAAG
ECHT JE
BEST GEDAAN?



IK HEB GITAAR GEDEFEND.
KIJK, DIT LIJKT OP EEN
PECTRUM.



IK VIND GITAARLES
TROUWENS HELEMAAL
NIET LEUK.

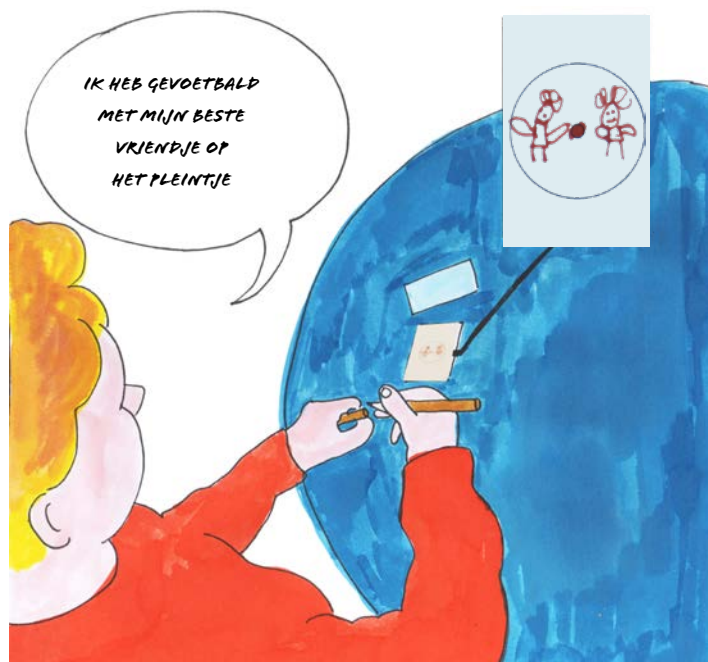
JAWEL TOCH?

DAT VIND
JE WEL LEUK
HOOR....





Het jongetje maakte van de afbeelding van een grote cirkel met daarin een kleine cirkel met bruine stift twee voetballende jongetjes.



WAT IS HET LEUKSTE DAT JE VANDAAG GEDAAN HEBT?

PROTOTYPE 4:

LEVENSVERRHALEN DELEN DOOR TE TEKENEN

Getest op
3 februari 2017

Deelnemers:
twee vrouwen
(26 en 34 jaar)

MIJN ONTWERPVRAAG

Hoe kan ik vasthouden aan de regels en persoonlijke inhoud van mijn spel en tegelijkertijd de rode draad uit mijn eerste twee prototypes terugvinden waardoor er een gesprek kan ontstaan?

AANPASSINGEN DIE IK DEED T.O.V. PROTOTYPE 3:

Verbeelding: Er zijn kaarten met schetsmatige in plaats van abstracte figuren toegevoegd. Dit zouden later 'inspiratievellen' worden. De deelnemers plakken hun tekeningen op een tijdlijn.

Interactie: Op de vragenkaarten staan nu vragen over het verleden, het heden en de toekomst. Daarnaast heb ik **Wie**-, **Wat**- en **Waar**-kaarten als mogelijke antwoorden toegevoegd.

MIJN AANNAMES

Verbeelding: De abstracte figuren uit prototype 3 hadden weinig te maken met de levensvragen. Door schetsmatige figuren aan te bieden waar de deelnemers overheen konden tekenen, zouden ze hun verbeelding gemakkelijker kunnen inzetten en over hun tekenangst heen kunnen stappen.

Interactie: Door de toegevoegde kaarten met levensvragen over het verleden, het heden en de toekomst ontstaat er een rode draad/structuur, die de mogelijkheden tot een gesprek vergroot. De gezamenlijke tijdlijn zorgt voor een gesprek met continuïteit.

Innerlijke wereld: Door Wie, Wat en Waar als mogelijke antwoorden te geven, is het makkelijker om in te zoomen op een herinnering of gedachte.

MIJN BEVINDINGEN

Verbeelding: De schetsmatige figuren hielpen bij het tekenen maar het waren er nu maar een paar, en deelnemers wilden regelmatig iets tekenen wat ze niet op een kaart konden vinden.

De gezamenlijke tijdlijn zorgde ervoor dat het ontstane gesprek werd vastgelegd

Interactie: De verhalen die ontstonden aan de hand van de tekeningen zorgden voor 'rijke' gesprekken, al werden die soms bemoeilijkt doordat de deelnemers op hun beurt zaten te wachten

(om te tekenen). De levensvragen en wie-wat-waar kaarten zorgden wel voor meer continuïteit in de uitwisseling.

Innerlijke wereld: Er ontstonden ook gesprekken over specifieke herinneringen en gedachten. Doordat de vragen iemands hele leven beslaan, leverde het spel een helder beeld van die persoon op en leerden de deelnemers elkaar op een andere manier kennen.

HET SPEL

- × 2 spelers
 - × Er liggen 10 kaarten met levensvragen op tafel
 - × Er liggen 10 'Wie', 'Wat' of 'Waar' kaarten op tafel. Een deel van deze kaarten heeft een schetsmatig figuur van een mens, dier, voorwerp of plaats erop. Dit moet het voor de deelnemers makkelijker maken om een tekening te maken.
 - × De spelers leggen de kaarten met levensvragen voor elkaar neer.
 - × De spelers kiezen zelf een 'wie', 'wat' of 'waar' kaart om hun tekening op te maken.
 - × De spelers knippen hun tekeningen uit en plakken die op het vel met de tijdlijn.
 - × Er is geen winnaar of verliezer.
-
1. Speler 1 mag een kaart met een levensvraag (bijvoorbeeld 'Wanneer was je voor het eerst verliefd?') voor de ander neerleggen.
 2. Speler 2 zoekt een 'wie', 'wat' of 'waar' kaart erbij en maakt een tekening naar aanleiding van de levensvraag en 'wie', 'wat' of 'waar'.
 3. Speler 1 wacht terwijl speler 2 tekent.
 4. Als speler 2 klaar is, vertelt hij over de tekening aan speler 1, knipt de tekening uit en plakt die op de juiste plek op de tijdlijn.
 5. Speler 2 pakt nu een kaart met een levensvraag voor speler 1.
 6. Het spel is afgelopen als de laatste kaart is neergelegd en de kaarten met levensvragen op zijn.

Marie en Ingrid spelen prototype 4. Ingrid legt een vragenkaart voor Marie neer.

WANNEER WAS JE VOOR HET EERST VERLIEFD?

- Pak een **Wie, Wat** of **Waar**-kaart en maak een tekening
- Plak de tekening op de juiste plek op de tijdlijn



Marie kiest een **Wat**-kaart en begint te tekenen. Ingrid wacht.

WAT

Wat hoort bij deze gebeurtenis? Teken hieronder een voorwerp of symbool



Marie maakt een tekening op haar kaartje en knipt deze uit. Hierna plakt ze de tekening op de tijdlijn

WAT

Wat hoort bij deze gebeurtenis? Teken hieronder een voorwerp of symbool





Nu kiest Marie een kaart voor Ingrid. Ingrid kiest er een **Wie**-kaart bij

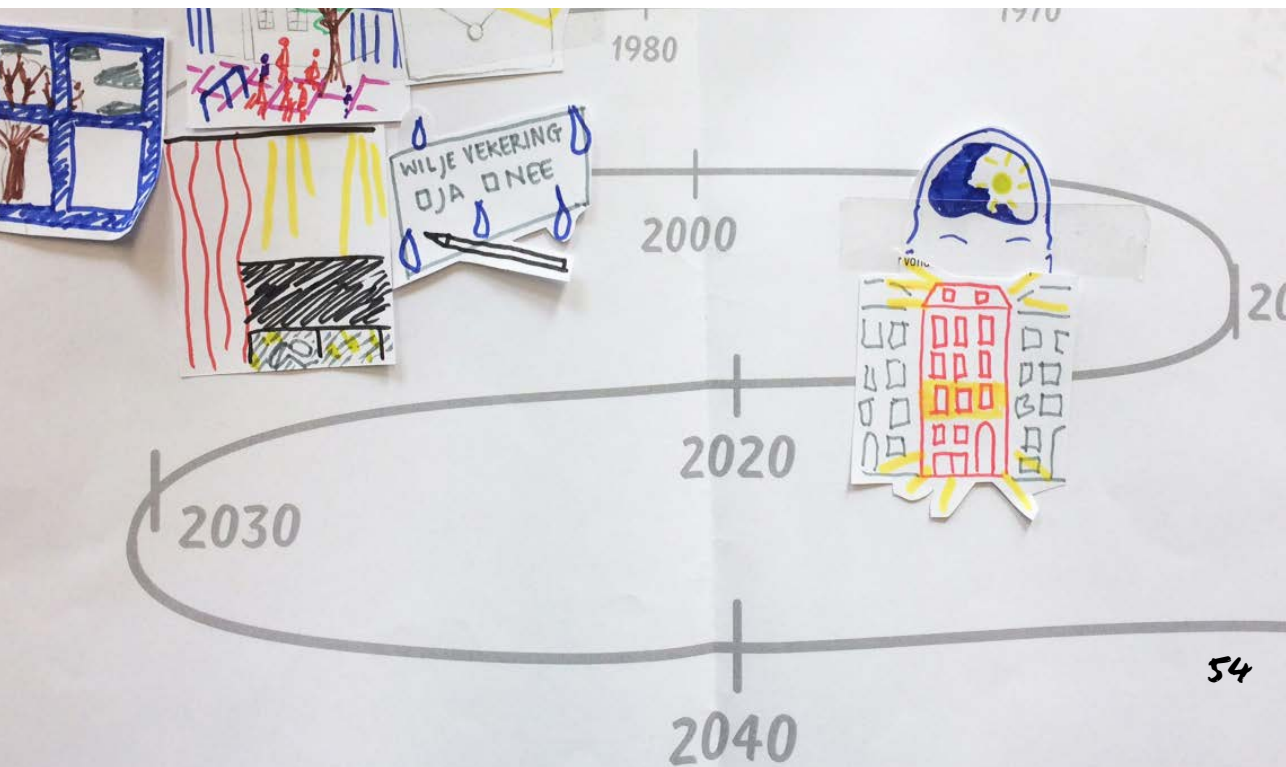
WAT IS JE GEBOORTE-DATUM?

- Pak een **Wie**, **Wat** of **Waar**-kaart en maak een tekening
- Plak de tekening op de juiste plek op de tijdlijn

WIE

Wie hoort bij deze gebeurtenis?
Tekenen die persoon hieronder:

Voorbeeld van een tijdlijn met daarop geplakte tekeningen.



VERHALEN VERTELLEN

'Everybody needs his memories.

They keep the wolf of insignificance from the door.'⁴⁶

SAUL BELLOW

Ik ben altijd al geïnteresseerd geweest in mensen, hun (levens) verhalen en hoe de herinneringen aan die verhalen in de loop van de tijd kunnen veranderen. In mijn autonome werk kreeg die interesse een plek doordat ik oude foto's naschilderde en als achtergrond gebruikte. Foto's zijn concrete afdrukken van je verleden, en ik probeerde als het ware een momentopname (fotografie) eeuwigheidswaarde te geven in een kunstwerk. Later maakte ik, meestal in opdracht, Levenslandschappen: schilderijen in de vorm van ruimtelijke landschappen waarin de belangrijkste elementen uit iemands leven verwerkt zitten. Aan de hand van dat werk gaf ik geregeld de workshop 'Schilder je eigen levenslandschap'. Na de schildersessie werden de werken besproken en vertelden de cursisten aan de hand van hun landschap iets over zichzelf. De openheid waarmee dat gebeurde, zorgde voor een goede sfeer in de groep. Achteraf hoorde ik dat de cursisten het erg fijn vonden om te kunnen uitbeelden 'wat in hun hoofd zit'.

Bekijk [prototype 3](#)
vanaf pagina 46

Na het testen van mijn [derde prototype](#) (waarin ik de persoonlijke vragen introduceerde) realiseerde ik me dat ik eigenlijk met hetzelfde bezig was als indertijd: ik liet mensen uitbeelden wat er in hun hoofd zat, om dat vervolgens te delen. Toen ik de workshop "Schilder je eigen Levenslandschap" ontwierp, deed ik dat voornamelijk vanuit mijn intuïtie. Ik liet de deelnemers in feite doen wat ik zelf deed bij het ontwerpen van mijn Levenslandschappen: op zoek gaan naar voorwerpen en plekken die ze belangrijk vonden, om die in een schilderachtig landschap te verwerken. Ik pakte het dus volstrekt niet methodisch aan.

Bekijk [prototype 4](#)
vanaf pagina 50

In mijn [vierde prototype](#) ben ik dat wel gaan doen. Omdat het mijn doel was om mensen hun binnenwereld met elkaar te laten delen, ben ik meer gebruik gaan maken van verbeeldings- en herinneringsbeelden dan van fantasiebeelden.



Hierboven: Foto van mijn moeder uit 1958. Bijna vijftig jaar later keek ik naar deze foto met een blik die gekleurd was door het levensverhaal dat ik van haar kende. Dat maakte de foto intrigerend.

Hiernaast: Mijn afstudeerwerk 'Geschiedenis' uit 2005. De fascinatie voor de foto hiernaast heb ik willen vangen door de achtergrond van de foto na te schilderen en mijn moeder daar, verkleed als jong meisje, weer voor te zetten en te fotograferen

Onder: In 2006 maakte ik mijn eerste Levenslandschap. Op basis van interviews met familie en vrienden maakte ik portretten in de vorm van ruimtelijke landschappen, waarin de belangrijkste elementen uit iemands leven verwerkt zitten. In dit voorbeeld zijn dat bijvoorbeeld foto's van het gezin en schoenen waar de 'geportretteerde' een bijzondere herinnering aan had.

De vraag was: hoe komen mensen bij die beelden? En hoe zorg ik ervoor dat mensen een beeld van hun leven schetsen en het niet alleen blijft bij ‘persoonlijke vragen’ over het heden, zoals bij mijn derde prototype?

ANKERPUNTEN 2

Iedereen heeft een verhaal, en ik had inmiddels ontdekt dat **tekenen** een goede manier is om mensen de ruimte te geven om hun verhaal te vertellen. Ook had ik gemerkt dat het opleggen van **regels** en **beperkingen** hielp bij het activeren en motiveren van de deelnemers. Ik besloot die twee bevindingen te gebruiken om mensen bij hun verbeeldings- en herinneringsbeelden te laten komen. Ik besloot om de vragen op de vragenkaarten niet alleen over het heden te laten gaan maar ook over het (verre) verleden en de toekomst. Hierdoor zou ik de rode draad kunnen terugvinden die bij mijn derde prototype ontbrak. Deze vragen waren echter groot en veelomvattend. Hoe kon ik dit behapbaar maken voor mijn deelnemers?

“Als we een foto zien van een paar jaar geleden, kan deze foto een groot aantal herinneringsbeelden uitlokken. Dit principe wordt door Watzlawick (1978) pars pro toto genoemd: het geheel wordt uitgelokt door een onderdeel van dit geheel.”⁴⁷

VAN ROSMALEN, HET WOORD AAN DE VERBEELDING

Een herinnering of gedachte bestaat meestal uit meerdere elementen. Dit kan ervoor zorgen dat het tekenen ervan voelt als een moeilijke, grote opdracht. Daarom koos ik er vanaf mijn vierde prototype ook voor om mensen aan de hand van de vragen **‘Wie’**, **‘Wat’** en **‘Waar’** te laten tekenen.

Door naar **‘Wie’** te vragen, denkt de deelnemer na over het personage. Dat kan hij/zij zelf zijn of iemand anders. **‘Wat’** kan verwijzen naar een handeling of een voorwerp. **‘Waar’** kan een plek of ruimte zijn. De (levens)vragen die naast het **‘wie’**, **‘wat’** of **‘waar’** worden gesteld, geven meestal een tijdsbepaling. Door deze structuur aan te houden, zijn de opties beperkt. Je zoomt als het ware in op een deel van de herinnering of gedachte. De deelnemer gaat zich hierdoor meer details herinneren, waardoor de herinnering duidelijker wordt. Door de **‘wie’**, **‘wat’** of **‘waar’**-vraag worden **‘ankerpunten’** of **‘activeringshinten’** aangeboord. Door die te tekenen en erover te vertellen, wordt de hele herinnering levendiger en daarmee gemakkelijker met de ander te delen. Ook dat draagt weer bij aan de magische cirkel.

Wie, wat en waar
zijn traditionele elementen
uit de verhaalanalyse.*

*Herman, L. en B. Vervaeck,
Vertelduivels: handboek verhaalanalyse,
2005

Een grote broer die zijn herinnering met zijn kleine broer deelt aan de hand van een getekend 'ankerpunt'. In dit geval zorgt het tekenen van een deel van de herinnering (het kleedje) ervoor dat hij zich weer herinnert hoe hij zich toendertijd voelde:

HIER WAS JIJ NOG HEEL KLEIN.
JE KON ALLEEN MAAR OP DIT
KLEED ZITTEN. IK VOND HET MAAR
GEK, INEENS EEN KLEIN BROERTJE.



GEZAMENLIJK NARRATIEF

'Jij laat jouw spelers eigenlijk een gezamenlijk narratief maken over wat er gebeurd is. Ze krijgen allebei dezelfde vraag en hebben misschien wel hele andere herinneringen. Je stelt daarmee meteen dat er dus meerdere belevingen zijn. Of het nou over de toekomst of het verleden gaat.'⁴⁸

TESSEL ZWART, PSYCHOLOGE EN SYSTEEMTHERAPEUT

Bekijk [prototype 5](#)
op pagina 70

In mijn [laatste \(vijfde\) prototype](#) heb ik ervoor gekozen om het gezamenlijk narratief in een eventuele tweede ronde van het spel te laten ontstaan, als de aard van de groep daar aanleiding toe geeft. In deze ronde maken de deelnemers een tekening over eenzelfde thema of gebeurtenis. Ik wil de spanning die ontstaat als mensen kaarten voor elkaar neerleggen, zoals in de eerste ronde, in elk geval behouden. Mochten mensen mijn spel voor een bepaald doel spelen, zoals in het geval van een familie die een cadeau aan een bruidspaar wil aanbieden, dan is zo'n tweede ronde een mogelijkheid.



...S MET JOU IN IERLAND.
...NDEN ELKAAR NET, DRIE
...MAANDEN OFZO.
...N BOVENOP EEN BERG EN IK
...LEMAAL NIET VAN HOOGTES!

IK HEB DEZELFDE VAKANTIE
GETEKEND! IK VOND HET VOORAL ZO
INDRUKWEKKEND
DAT HET TOEN ZO LEUK WAS!

Voorbeeld van een
gezamenlijk narratief: ik
gaf aan vrienden en familie
van een bruidspaar een
workshop waarin ik ze in het
tweede gedeelte momenten
uit hun eigen leven liet
tekenen. Een echtpaar
tekende dezelfde vakantie
op een hele andere manier.
Het ging over een vakantie
die ze samen hadden beleefd
toen ze net bij elkaar waren.
Zij kon alle details goed
tekenen en vertelde daarbij
een heel verhaal. Hij had
hele andere onderdelen van
de vakantie onthouden,
waardoor de tekeningen
elkaar aanvulden. Ze haalden
een herinnering op die voor
hen beiden dierbaar was. Ze
straalden allebei toen ze hun
verhalen deelden, dit leek
hun band te verdiepen.

VOOR WIE?

Hoe kan ik, door middel van een spel, ervoor zorgen dat ouders en kinderen op gelijke voet samen spelen waardoor ze inzicht krijgen in elkaars werelden en ze op een nieuwe manier naar elkaar kijken?

Dit was mijn ontwerpvraag toen ik aan mijn onderzoek begon. De doelgroep was duidelijk - ouders en kinderen - en het product moest een spel worden. Maar mijn ontwerp ontwikkelde zich naarmate het onderzoek vorderde. Omdat het vermogen van de methode om mensen te verbinden steeds groter bleek, leek het zonde om de doelgroep te beperken tot alleen ouders en kinderen. Een spel als eindproduct leverde minder informatie op dan wat deelnemers zelf op papier zetten, dus werd het een tekenmethode waarbij de spelelementen als creatieve en emotionele stimulans dienden. De vraag is nu: voor wie is zo'n methode interessant? Wat kunnen anderen hiermee?

PRIVÉDOMEIN

De eerste keer dat ik de methode in de praktijk toepaste, bij het huwelijk van een bevriend stel, had de methode (in de vorm van een workshop) twee doelen:

1. Verbinding door uitwisseling: de familie en vrienden leerden elkaar beter en anders kennen. Dat kwam goed uit want een paar weken later gingen ze als groep naar Frankrijk om het huwelijk bij te wonen.
2. In het tweede gedeelte van de workshop maakten ze een tekening waarin hun visie op het bruidspaar naar voren kwam. Hierdoor ontstond een gezamenlijk narratief. De eindresultaten heb ik gebundeld in een **leporello**. De leporello laat in één oogopslag het narratief van familie en vrienden over het bruidspaar zien. Er zijn overeenkomsten en verschillen, en die komen op deze manier allemaal visueel naar voren. De leporello kon als cadeau aangeboden worden aan het echtpaar. Het resultaat van de gegeven workshop was net zo belangrijk als het proces van het maken. Mensen zien wat het moment dat ze verbonden waren, heeft opgeleverd.

Een **leporello** is een drukwerk dat in meerdere slagen zigzag is gevouwen

Een dergelijke workshop, inclusief eindproduct, zou ook interessant kunnen zijn bij andersoortige gelegenheden of mijlpalen. Ik denk dan



Lieve Anna en Julian,

In de toekomst zie ik jullie buiten wonen, met veel verschillende dieren en Helena die daar de hele dag vrolijk tussendoor struint. Een beetje rommelig, met een wapperend waslijntje buiten (nou ja, dat laatste past eigenlijk meer bij mij).



De leporello bestaat uit negentien tekeningen die tijdens de hiernaast genoemde workshop gemaakt zijn. De leporello loopt aan de achterkant door en de tekeningen zijn door middel van een lijn met elkaar verbonden. Hierboven een tekening met verhaal uit de leporello.

aan een jubileum of bedrijfsuitje waarbij mijn methode een tastbare herinnering oplevert of, minder vrolijk, een overlijden, waarbij de methode misschien ook iets bijdraagt aan de verwerking. In het geval van het privédomein heeft hij altijd het doel om mensen te verbinden.

GEESTELIJKE GEZONDHEIDSZORG

De methode is inmiddels verschillende keren gebruikt door een psychotherapeute in de geestelijke gezondheidszorg, aan het begin van een groepstherapie voor mensen met diverse klachten. Door nauw samen te werken met de therapeute, een psycholoog - zij was als het ware mijn co-creator - kwamen we tot een manier om de methode zo in te zetten dat zij iets had aan de informatie die er uitkwam. We stelden een concreet onderwerp voor de deelnemers: hun leven vóór en ná de therapie. Aan de hand van de Wie-, Wat- en Waar-vragen lieten we ze een beeld schetsen van hun huidige situatie en waar ze uiteindelijk naartoe wilden. De therapeute was verrast door de resultaten, die bovendien voor haar **bruikbaar** bleken. Voor mij was het heel interessant om te merken dat de methode ook werkt als ik er zelf niet bij ben. Dat breidt de mogelijkheden tot het delen ervan uit.

Tenslotte heb ik de psychologe gevraagd om als afsluiting van de groepstherapie de mensen tekeningen voor elkaar te laten maken, waarin ze lieten zien wat ze van de ander geleerd hadden:

'Het fijne van die tekeningen is dat ze prettig zijn om naar te kijken en dat je in één keer weer terug gaat naar dat moment. Ook zie je goed hoe anderen jou zien. Dat is vaak positiever dan je jezelf ziet. We hopen dat de cliënten zichzelf wat meer gaan zien zoals anderen ze zien. Daar kunnen die tekeningen bij helpen.'⁴⁹

FEMKE GAZENDAM

Een aantal deelnemers was tot tranen toe geroerd en heel blij met het 'cadeau'. Ook in zo'n situatie kan een eindproduct, waarin een gezamenlijke kijk of narratief naar voren komt, dus waardevol zijn. In het geval van de geestelijke gezondheidszorg krijgt de methode

De tekeningen die een cliënte tijdens de groepstherapie maakte. Links: Haar leven zoals het er nu uitziet. De vrouw op de linkertekening lacht, maar dit is haar 'vrolijke masker'.

De psychologe met wie ik samenwerk en die deze therapie begeleidde, kreeg zo meteen inzicht in hoe deze vrouw met stress omgaat.

Rechts: haar leven na de therapie





Eén van de cadeaus die de deelnemers aan de groepstherapie voor elkaar maakten.

een doel erbij: naast mensen verbinden, ze ook beter in hun vel laten zitten (gezondheidsdoel).

EDUCATIE

Omdat ik heb gemerkt dat ik met de basis van de methode veel kanten op kan, ben ik van plan om hem binnenkort ook in het domein van de educatie toe te passen.

Het is dan belangrijk dat de methode een leerdoel krijgt. Ik kan me voorstellen dat de verhalen die in zo'n omgeving gedeeld zouden worden niet persoonlijk zijn, maar wel verband houden met de inleving in een (ander) persoon. Ik ben docent bij een opleiding waar studenten geregeld in teamverband moeten werken, en waar ze zich moeten inleven in gebruikers van producten. Ik ben benieuwd wat er gebeurt als dat met mijn methode proberen te doen. Ook kan ik me voorstellen dat iets soortgelijks interessant zou zijn tijdens een les geschiedenis of maatschappijleer op een middelbare school. Verplaats je, aan de hand van 'wie', 'wat', 'waar', eens in iemand in een andere tijdperiode of beroep. De methode zou misschien een functie kunnen hebben bij het 'betekenisvol leren', waarin men het onderwerp van een opdracht aan laat sluiten bij de belevingswereld en de ontwikkeling van het kind.

Kortom, ook in het onderwijs zie ik toepassingsmogelijkheden genoeg.

EN ALS SPEL?

Ik heb een basis ontworpen die ik voor verschillende situaties kan aanpassen. Een spel is een mogelijkheid die ik open houd, maar ik zou nog goed moeten kijken naar zaken als de vorm en het materiaal (en een gebruiksaanwijzing voor als ik er niet bij ben).

MIJN POSITIE

MET WELKE BEROEPSGROEPEN HEB IK IETS GEMEEN?

Ik heb me met mijn methode in verschillende beroepsvelden begeven. Zo heb ik gekeken naar het spelontwerp, het tekenen en de psychotherapie. Andere beroepsgroepen die tekenen methodisch inzetten, zijn bijvoorbeeld de graphic facilitator en de beeldend therapeut. Maar ook andere kunstenaars en ontwerpers die hun publiek activeren zijn voor mij van belang. Waar sta ik ten opzichte van hen?

Spelontwerpers

Ik heb elementen uit het spel gebruikt voor mijn ontwerp, dus heb ik iets gemeen met spelontwerpers. Waar het mij echter voornamelijk om gaat, is het creëren van die ‘magische cirkel’, die door het scheppen van kaders en regels blijkt te kunnen ontstaan. Mijn doel is niet om games en spellen te gaan ontwerpen, zoals Douwe-Sjoerd Boschman, maar meer om spelelementen in te zetten als dat past bij het doel dat ik voor ogen heb. Een voorbeeld zijn de **kans**-kaarten die ik in één van mijn workshops introduceerde: door onderwerpen aan het toeval over te laten, ontstond een spontane sfeer waarin deelnemers met verrassend persoonlijke (en moeilijke) verhalen kwamen.

De graphic facilitator

‘We duiken samen in jouw complexe wereld en helpen je structuur en helderheid te scheppen. Zo vormt zich een idee en maak je complexe concepten toegankelijk voor anderen.’⁵⁰

JONGENS VAN DE TEKENINGEN, DESIGN-CONSULTANCY BUREAU

Er is in het bedrijfsleven momenteel veel behoefte aan het gezamenlijk (laten) visualiseren van projecten, processen en data. Een graphic facilitator visualiseert hetgeen tijdens bijeenkomsten en vergaderingen gezegd wordt en helpt groepen en individuen zodoende een bepaald doel te bereiken. Een graphic facilitator helpt ook anderen om hun ideeën te visualiseren. Het doel van het visualiseren (tekenen) is:

1. Om tot de essentie (van een probleem) te komen
2. Om communicatie te bewerkstelligen.⁵¹

Meer over de inzet
van deze kaarten
in [hoofdstuk 2](#)

Ook ik zet tekenen in om een groep iets te leren, alleen vooralsnog in een privé- of instellingscontext. Ook ik help mensen om complexe materie te visualiseren met het doel ze daarmee tot de essentie te laten komen.

Beeldend therapeuten

De beeldend therapeut past in zijn methodiek beeldende vorming toe. Het resultaat van de therapie kan verwerking, verrijking of inzicht zijn, en ook verbetering van het cognitieve of lichamelijke functioneren. Door beeldende vorming te gebruiken en (waar mogelijk) op het resultaat te reflecteren, doet de cliënt vaardigheden en inzichten op die praktisch toepasbaar zijn in het dagelijks leven.⁵² Mijn methode zou als coachingsmethode gebruikt kunnen worden, en evenals de beeldende therapie een therapeutisch effect kunnen hebben: het tekenen, en daarmee tot de essentie van een herinnering of associatie komen, kan bij de deelnemers tot nieuwe inzichten leiden.

Bij beeldende therapie is het werken met een beeldend medium een doel op zich. Er worden ook andere beeldende technieken toegepast, zoals kleien en schilderen. Mijn methode is bedoeld als communicatiemiddel, met een specifieke nadruk op het medium tekenen.

Beeldend docenten

Toen ik het vak 'beeldende vorming' op een middelbare school gaf, heb ik gezien dat er op veel verschillende manieren lesgegeven wordt. Sommige docenten leggen erg de nadruk op goed naar de waarneming leren tekenen, anderen vinden vooral het 'expressieve' aspect van het tekenen belangrijk. Ik hoor bij die laatste groep en heb daar ook de nadruk op gelegd in mijn methode. Toch zou ik niet zeggen dat ik een methode heb ontworpen die past binnen het vak beeldende vorming. Meer nog dan als expressiemiddel gebruik ik tekenen als het startpunt van een conversatie.

Een interessant voorbeeld van design en educatie in combinatie met regels en beperkingen is het boek *Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education*.⁵³ Dit bestaat uit allerlei soorten opdrachten van verschillende docenten en voorbeelden van mogelijke uitkomsten, en laat goed zien hoe belangrijk kaders en opdrachtformuleringen zijn in kunst- en designonderwijs. De docenten van wier hand de opdrachten zijn in *Taking a Line for a Walk*, ontwerpen regels om hun studenten aan het tekenen te krijgen. Alleen is dat in hun geval met een didactisch doel, terwijl ik een heel ander doel voor ogen heb.

Conditional Design

Conditional design is een methode, ontworpen door vier kunstenaars

Er zijn veel verschillende scholen in de beeldende therapie. Volgens beeldend docent Henk van den Berg deed iedereen in het begin maar wat en werden kunstenaars door klinieken binnengehaald. Zij gingen vanuit hun '*fingerspitzen*-gevoel' aan het werk. Nu zit er in Leiden een opleiding tot beeldend therapeut die het onderwerp benadert vanuit de antroposofische richting. In Arnhem, Utrecht en Leeuwarden wordt steeds meer *evidence based* gewerkt.*

*Interview Henk van den Berg, audio opname, 25:07

en ontwerpers, waarbij mensen gezamenlijk tekenen aan de hand van een aantal regels. Zij gebruiken dus dezelfde 'tools' als ik: tekenen en (spel)regels. Toch zijn er grote verschillen tussen hun methode en die van mij. Conditional design richt zich op het ontwerpproces in plaats van op het eindproduct, en verkent op die manier het proces zelf. Het is een methode die gaat over wat een methode is en wat regels zijn. De mensen die de methode uitvoeren, zijn van ondergeschikt belang. Door de methode uit te voeren laten zij zien wat de methode is en welke (ontelbare) mogelijke uitkomsten er zijn. Bij mijn methode is het andersom: het gaat om de mensen en de methode is alleen maar een middel om iets van hun menselijkheid naar buiten te krijgen.

JACK OF ALL TRADES?

Ben ik een *jack of all trades, master of none*? Nee. Naast het zelf verbeelden van verhalen ben ik ook in staat om andere mensen daartoe te inspireren. Door het onderzoek dat ik tijdens de Master Design heb gedaan, heb ik ontdekt dat mijn expertise ligt in het combineren van de rollen van tekendocent en interactie ontwerper. Ik heb ontdekt hoe ik spel en tekenen zo kan inzetten dat er waardevolle uitwisselingen ontstaan, en hoe zo'n uitwisseling kan leiden tot begrip en empathie. Zowel met mijn autonome als met mijn ontwerpwerk wist ik eerder ook wel iets dergelijks te bereiken, maar toen liet ik me vooral leiden door intuïtie. Doordat ik mijn onderzoek structureel en strategisch heb aangepakt, weet ik nu welke elementen er precies voor zorgen dat die uitwisseling, en daarmee de empathie, daadwerkelijk tot stand komen.

Ik heb dus een tekenmethode met spelelementen ontworpen. Die methode zorgt nu voor uitwisseling tussen mensen. Dezelfde elementen zouden ook tot andere resultaten kunnen leiden: tekenen kan ook dienen als informatief medium, en ik weet inmiddels hoe ik tekenen en spel kan inzetten om iemand bij zijn eigen gedachten en ideeën te laten komen.

Zoals ik al eerder zei, wil ik de elementen uit mijn methode de komende tijd verder uitproberen in het educatieve domein. Ik merk dat de studenten op de opleiding waar ik les geef het ook moeilijk vinden om schetsen te maken, terwijl ze er wel veel aan hebben als ze het wel doen. Ik wil me in de toekomst dan ook profileren als docent die met tekenen en spel nieuwe informatie (inzicht) en uitwisseling kan bereiken.

Daarnaast wil ik in samenwerking met een therapeut mijn methode binnen het therapeutische domein verder gaan ontwikkelen. Wat is er voor nodig om de methode een vast onderdeel te laten worden van een groepstherapie? Hoe kan ik het eindresultaat zo bundelen dat het ook echt waardevol wordt? Hoe kan ik de nieuwe informatie die aan het licht is gekomen door de combinatie van tekenen en spel zo goed mogelijk aan de psychologen doorgeven?

GRAPHIC FACILITATORS

Ook ik help mensen communiceren d.m.v. visualisatie (met als doel tot een essentie te komen).

Mijn hoofddoel is anders, namelijk: uitwisseling en empathie creëren.

SPELONTWERPERS

Ook ik zet spelelementen in om een bepaald doel te bereiken.

Mijn doel is niet om een spel te ontwerpen.

BEELDEND DOCENTEN

Ook ik leg de nadruk op het expressieve aspect van het tekenen (zoals sommige andere beeldend docenten).

Ik geef met mijn methode geen tekenles. De tekening is slechts het startpunt van een conversatie.

CONDITIONAL DESIGN METHODE (KUNSTENAARS DIE PUBLIEK ACTIVEREN D.M.V. REGELS EN TEKENEN)

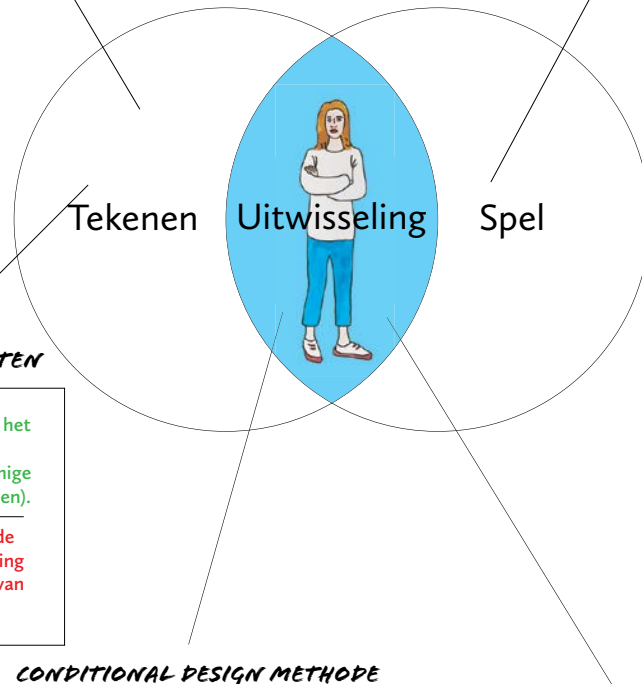
Ik gebruik dezelfde tools-regels en tekenen- als Conditional Design.

Mijn methode is een middel om empathie mee op te roepen en geen verkenning van het ontwerpproces.

BEELDEND THERAPEUTEN

Inzicht krijgen in jezelf en anderen-erkenning en herkenning-waardoor empathie kan ontstaan.

Mijn methode is geen therapie. Ik werk met mensen niet aan hun problematiek.



EMPATISCH ONTWERPEN, NU EN LATER

Ik zou een nieuwe ontwerpvrage altijd op dezelfde manier aanpakken: ik begin met een idee over het 'perfecte eindproduct' en ontwerp hiervoor een prototype. Ik gebruik een traditionele vorm die de deelnemers als zodanig herkennen (zoals bij het kaartenspel) en ga aan de hand van dat prototype bekijken of het beoogde doel bereikt wordt. Door telkens te itereren, ontstaat dan uiteindelijk een vorm waarmee ik mijn doel daadwerkelijk behaal.

Mijn tools zullen voornamelijk tekenen en spel zijn aangezien ik daarmee veel kanten op kan, maar ik zal ze zowel samen als los van elkaar inzetten. Het hangt van de ontwerpvrage af welke optie het beste werkt.

Het speelse ontwerp van mijn methode en de daarbij behorende regels zijn heel belangrijk. Mijn kracht als ontwerpster zit hem erin dat ik de empathie die ik in anderen zoek, zelf toepas terwijl ik ontwerp. Bij het testen van elk nieuw prototype observeer ik heel nauwkeurig wat er gebeurt: maken de regels het mogelijk dat mensen zich kunnen ontspannen en open willen stellen? Zo niet, dan help ik ze met voorbeelden op weg. Mijn ervaring als (teken)docent helpt daar ook bij. Ik voel goed aan of ik begrepen word en of mensen zich op hun gemak voelen. Het grafisch ontwerp moet speelsheid en zachtheid uitstralen: men moet ervaren dat de regels niet te veel zijn opgelegd. Ook het materiaal speelt een grote rol: de soorten papier en de tekenmaterialen. Ik heb gemerkt dat mensen bereid zijn veel meer aandacht en moeite aan hun tekeningen te besteden wanneer het materiaal met zorg ontworpen is. En als laatste zit mijn handtekening als ontwerpster in het grafisch ontwerp van het eventuele eindresultaat.

TEKENEN + SPELEN = DELEN

Uitwisseling is het uitgangspunt van mijn methode, al vanaf het begin. Tijdens mijn onderzoek heb ik verschillende interessante, leerzame, grappige en ontroerende vormen van uitwisseling tussen mijn deelnemers gezien. Daarnaast heb ik gezien hoe de uitwisseling tussen onderzoek, illustratie, grafisch ontwerp, docentschap en ervaring heeft geleid tot een eindproduct waar toekomst in zit.

PROTOTYPE 5:

TEKENEN + SPELEN = DELEN

Getest op
13 september 2017

Deelnemers:
vijf vrouwen
tussen de 30 en 34 jaar

MIJN ONTWERPVRAAG

Hoe kan ik de deelnemers makkelijker tekeningen laten maken die iets over zichzelf, hun verleden, heden of toekomst vertellen zonder dat ik met mijn ontwerp al teveel invul?

Hoe kan ik spelelementen inzetten zodat er meer spanning en uitwisseling ontstaat tijdens het spelen van mijn methode?

AANPASSINGEN DIE IK DEED T.O.V. PROTOTYPE 4:

Verbeelding: De inspiratievellen zijn vervangen door een voorbeeldboekje. Ook heb ik de tijdlijn er (tijdelijk) uitgehaald omdat het eindresultaat nu rommelig en daardoor niet waardevol was. De leporello op bladzijde 61 is een voorbeeld van hoe het eindresultaat eruit kan zien als ik de tekeningen achteraf zelf bundel. Aangezien uitwisseling bewerkstelligen mijn voornaamste doel was, heb ik de manieren om tot een eindresultaat te komen nog niet genoeg onderzocht. Dit wil ik in de toekomst nog wel doen.

Interactie: Ik laat mensen nu tegelijkertijd tekenen in plaats van om de beurt, en heb de spelelementen 'imperfect information' en 'kans' toegevoegd.

MIJN AANNAMES

Verbeelding: Mensen zijn minder bang om te tekenen als ze zien dat het niet 'mooi' hoeft te zijn.

Interactie: Duidelijke (spel)regels maken het verloop van het spel soepel en het spel spannend. Hierdoor kan de aandacht naar het onderwerp van de tekening gaan en er een gesprek ontstaan.

MIJN BEVINDINGEN

Verbeelding: De verhalen waren nog steeds rijk en de voorbeeldboekjes hielpen tegen de tekenangst. Mensen zagen dat alles mag, een 'lelijke' tekening dus ook. Wel denk ik nog steeds dat voor het probleem van die drempel ook andere oplossingen bestaan. Dat wil ik de komende tijd verder uitzoeken.

Interactie: Deelnemers tekenden tegelijkertijd en hoefden niet meer op elkaar te wachten, wat zorgde voor een soepeler verloop van het spel en de gesprekken. De spelelementen 'imperfect information' en 'kans' zorgden voor spanning, en maakten het voor de deelnemers gemakkelijker om op een speelse manier hun verhalen te delen.

HET SPEL

- × 5 spelers
- × Elke deelnemer krijgt vier kaarten met levensthema's. Deze kaarten laat hij niet aan de anderen zien.
- × Er ligt een pot met Wie-, Wat- en Waar-kaarten op tafel.
- × Elke deelnemer krijgt een tekenvel met daarop vier vakjes.
- × De spelers leggen, in ronde 1, per beurt een kaart met een levensvraag voor een andere deelnemer neer. In ronde 2 maakt iedereen een tekening aan de hand van hetzelfde levensthema.
- × De spelers pakken een 'wie', 'wat' of 'waar' kaart uit de pot.
- × Er is geen winnaar of verliezer.

Ronde 1

1. De jongste speler begint.
2. De spelers leggen om de beurt een kaart met een levensthema voor een andere speler neer.
3. Iedereen krijgt uiteindelijk één kaart.
4. De spelers pakken vervolgens omstebeurt een 'wie', 'wat' of 'waar' kaart uit de pot.
5. De spelers krijgen nu vijf minuten om op hun tekenvel een tekening te maken aan de hand van het levensthema en 'wie', 'wat' of 'waar'.
6. De deelnemers krijgen vervolgens allemaal twee minuten om hun tekening te laten zien en hun verhaal met de anderen te delen.
7. Als iedereen geweest is, begint de volgende rond

Ronde 2

8. De jongste speler kiest een kaart met een levensthema en zegt hardop wat daarop staat.
9. Alle spelers pakken een 'wie', 'wat' of 'waar' kaart uit de pot.
10. De spelers krijgen nu vijf minuten om op hun tekenvel een tekening te maken aan de hand van het levensthema en 'wie', 'wat' of 'waar'. Alle deelnemers maken in ronde 2 dus een tekening over hetzelfde thema.
11. De deelnemers krijgen vervolgens allemaal twee minuten om hun tekening te laten zien en hun verhaal met de anderen te delen.
12. Als iedereen geweest is, is het spel voorbij.

Een groep vriendinnen
speelt ronde 1 van
prototype 5



Denise legt een
vragenkaart voor Kim neer.
Kim pakt vervolgens de
Wat-kaart uit de pot met
Wie-, **Wat**- en **Waar**-
kaarten.



Als iedereen een
vragenkaart van een ander
gekregen hebben een
Wie-, **Wat**- en **Waar**-
kaarten uit de pot heeft
getrokken, wordt er
gelijktijdig getekend op de
bijgeleverde tekenvellen.





ER WAS IETS ERNSTIGS AAN DE HAND
MET MIJN MOEDEREN IK MOEST HAAR
MET EEN TAXI OPHALEN.

DE CHAUFFEUR HAD DOOR DAT HIJ
SNEL MOEST RIJDEN, VANDAAR DE
SNELHEIDSLIJNEN OP DE TEKENING.

JEETJE,
WAT HEFTIG

Na vijf minuten worden alle
tekeningen besproken.

NOTEN + BRONNENLIJST

Literatuur

Berger, J., *Drawing is discovery*, in The New Statesman, 29 August 1953.
Online 1 mei 2013: <https://www.newstatesman.com/culture/art-and-design/2013/05/john-berger-drawing-discovery>

Bregman, R., *Waarom onze kinderen steeds minder spelen (en wij met een burn-out thuis zitten)*, in De Correspondent 17 juli 2017, <https://decorrespondent.nl/7075/waarom-onze-kinderen-steeds minder-spielen-en-wij-met-een-burn-out-thuis-zitten/>

Csikszentmihalyi, M., *Flow: psychologie van de optimale ervaring*, Amsterdam: Boom, 1999

Ghaemina, S., *De game 'Minecraft' heeft ook de tablet van de kleuter in huis bereikt. Is dat erg?* in Trouw 15 april 2015, trouw.nl: <https://www.trouw.nl/home/de-game-minecraft-heeft-ook-de-tablet-van-de-kleuter-in-huis-bereikt-is-dat-erg>

Herman, L. en B. Vervaeck, *Vertelduivels: handboek verhaalanalyse*, 2e herz. uitgave, Nijmegen: Vantilt, 2005

Huizinga, J., *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*, in Johan Huizinga, *Verzamelde werken V* (Cultuurgeschiedenis III, red. L. Brummel et al.), Haarlem 1950, pp. 26-246 http://www.dbnl.org/tekst/huiz003homoo1_01/

Kantrowitz, A., *Drawn to discover: a cognitive perspective*, in TRACEY journal, Drawing knowledge, 2012 www.academia.edu/1593263/Drawn_to_Discover_a_cognitive_perspective

Maurer, L., e.a., *Conditional Design Workbook*, Amsterdam: Valiz, 2013

Paim, N. e.a. red., *Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education*. Leipzig: Spector Books, 2016

Pieters, D., *Picasso en de kinderwereld: afstandelijk en vrolijk*, in NRC Handelsblad 15 september 1995, nrc.nl: <https://www.nrc.nl/nieuws/1995/09/15/picasso-en-de-kinderwereld-afstandelijk-envrolijk-7280903-a268719>

Posthuma, M., *Sociale media maken ons juist minder sociaal*, in HP/DE TIJD 13 juli 2017, <http://www.hpdetijd.nl/2017-07-13/eenzaamheid-en-sociale-media/>

Rosmalen, J. van, *Het woord aan de verbeelding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, 2012

Salen, K. en E. Zimmerman, *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004

Teffer, P., *Geen enkel bewijs voor die 'gevaaren' van sociale media*, in NRC Handelsblad 8 jan. 2013
<https://www.nrc.nl/nieuws/2013/01/08/geen-enkel-bewijs-voor-diegevaaren-van-sociale-media-1194828-a619597>

Valkenburg, P., *Beeldschermkinderen*, Amsterdam: Boom Lemma uitgevers, 2012

Vanlommel, S., *Generatie Schermzombie*, in De Tijd. 10 november 2017, <https://www.tijd.be/ondernemen/consumentengoederen/Generatie-Schermzombie/9952261?ckc=1&ts=1511616298>

Weterings A., Plamper S, *Begrijpen met je handen*. Houten: Springer Media, 2012

Overige bronnen

Interview door de auteur met researcher en (game)designer Jephta Peijs op 19 mei 2016

Door de auteur gemodereerde lezing van spelontwerper Douwe Sjoerd Boschman op 3 november 2016

Interview door de auteur met psychologe Tessel Zwart op 1 april 2017

Interview door de auteur met docent tekenen Oskar Maarleveld op 26 mei 2017

Interview door auteur met GGZ psychologe Femke Gazendam op 4 november 2017

Door de auteur georganiseerde workshop met verschillende ontwerpers en docenten op Research Day #3 op de WdKA op 21 september 2017

Interview door de auteur met beeldend docent Henk van den Berg aan de opleiding Creatieve Therapie op de Hogeschool Arnhem Nijmegen (HAN) op 30 oktober 2017

Test prototype 1 'Samen een verhaal maken' op 15 augustus 2016

Test prototype 2 'Samen een verhaal maken met bestaande illustraties' op 17 augustus 2016

Test prototype 3 'Elkaar persoonlijke vragen stellen en antwoorden met beeld' op 3 november 2016

Test prototype 4 'Elkaar persoonlijke vragen stellen en antwoorden met tekeningen adhv 'wie', 'wat' waar' op 19 februari 2017 en 17 maart 2017

Workshop 'Scenes uit het huwelijk' op 27 mei 2017

Test 'Tekenprobes'; op 14 juni 2017

Test prototype 5 'Empathie spel' op 20 september 2017

Test methode in groepstherapie GGZ op dinsdag 10 oktober 2017, dinsdag 17 oktober en dinsdag 14 november

Noten

- 1 André Breton, *Le revolver à cheveux blancs*. Paris: Éditions des Cahiers libres (1932) p.11
- 2 Pieters, D., *Picasso en de kinderwereld: afstandelijk en vrolijk*, in NRC Handelsblad, 15 september 1995
- 3 Patti Valkenburg, *Beeldschermkinderen*. p. 177
- 4 Ghaeminia, S., *De game 'Minecraft' heeft ook de tablet van de kleuter in huis bereikt. Is dat erg?* in Trouw 15 april 2015, trouw.nl: <https://www.trouw.nl/home/de-game-minecraft-heeft-ook-de-tablet-van-de-kleuter-in-huis-bereikt-is-dat-erg--aa5f3d21/>
- 5 Daarop wijst bijvoorbeeld het succes van de boeken van Naomi Klein, onlangs nog met *No Is Not Enough*, waarin ze op zoek gaat naar de 'betrokken meerderheid'. Zie de bespreking door Tim de Gier, 20 juli 2017: <https://www.nrc.nl/nieuws/2017/07/20/op-zoeknaar-de-betrokken-meerderheid-12174979-a15673575>
- 6 Peter Teffer, *Geen enkel bewijs voor die 'gevaaren' van sociale media*, in NRC Handelsblad 8 jan. 2013 p. 15
- 7 Maaïke Posthuma, *Sociale media maken ons juist minder sociaal*, in HP/DE TIJD 13 juli 2017, <http://www.hpdetijd.nl/2017-07-13/eenzaamheid-en-sociale-media/>
- 8 Michiel Lucassen, *Deze onderwijstheorieën moet je kennen*, 26 maart 2016 <https://www.vernieuwenderwijs.nl/onderwijstheorieen-die-je-moet-kennen/>
- 9 Weterings A., Plamper S, *Begrijpen met je handen*, p.10
- 10 Gustav Freytag beschrijft in zijn boek *Die Technik des Dramas* uit 1863 de dramatische structuur die bekend is geworden als de Piramide van Freytag. Daarin bestaat het plot uit vijf delen: Introductie, Stijgende actie, Climax, Dalende actie, Ontknoping. Bron: <https://owsrutger.wordpress.com/2012/03/10/gustav-reytag-5-akten-structuur/>
- 11 Jan van Rosmalen, *Het woord aan de verbeelding*, p.142
- 12 Van Rosmalen, p.12
- 13 Lezing Douwe-Sjoerd Boschman, video opname, 20:0 min.

- 14 Van Rosmalen, p.12
- 15 Van Rosmalen, p.115
- 16 Andrea Kantrowitz, *Drawn to discover*, p.3
- 17 John Berger, *Drawing is discovery*, in The New Statesman, 29 August 1953. Online 1 mei 2013: <https://www.newstatesman.com/culture/art-and-design/2013/05/john-berger-drawing-discovery>
- 18 Kantrowitz, p.11
- 19 Interview Oskar Maarleveld, audio opname, 1:10 minuut
- 20 Gazendam, 14:03 min
- 21 Gazendam, 20:08 min
- 22 Interview Oskar Maarleveld, audio opname, 1:03 minuut
- 23 Mario Naves, *On the importance of drawing*, 8 november 2012, <https://mnaves.wordpress.com/2012/11/08/on-theimportance-of-drawing/>
- 24 Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: psychologie van de optimale ervaring*, p.18.
- 25 Csikszentmihalyi, *Flow*, p. 162
- 26 Interview Henk van den Berg, audio opname, 20:05 minuut
- 27 Interview Maarleveld, audio opname, 1:20 minuut
- 28 Interview Maarleveld, audio opname, 1:20 minuut
- 29 Workshop Research Day #3, audio opname 30:20 minuut
- 30 Kantrowitz, p.7
- 31 Lezing Boschman, video-opname, 15:00
- 32 Rutger Bregman, <https://decorrespondent.nl/7075/waarom-onze-kinderen-steeds-minder-spelen-en-wij-met-een-burn-out-thuis-zitten/>

- 33 Sofie Vanlommel, https://www.tijd.be/ondernemen/consumentengoederen/Generatie-Schermzombie/9952261?c_kc=1&ts=1511616298
- 34 Bregman, <https://decorrespondent.nl/7075/waarom-onzekinderen-steeds-minder-spelen-en-wij-met-een-burn-out-thuiszitten/>
- 35 Interview Jephtha Peijs, audio opname, 5:05
- 36 Interview Peijs, audio opname, 7:05
- 37 Salen & Zimmerman, p. 258
- 38 Interview Peijs, audio opname, 9:20
- 39 Luna Maurer e.a., <https://conditionaldesign.org/manifesto/>
- 40 Salen & Zimmerman, p. 258
- 41 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, pp. 37
- 42 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, pp. 39
- 43 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, pp. 41
- 44 Salen & Zimmerman, p. 95
- 45 Salen & Zimmerman, p. 205
- 46 Saul Bellow, *Mr. Sammler's Planet* (1970), p. 156
- 47 Van Rosmalen, p. 164
- 48 Interview Tessel Zwart, audio opname, 1.35 minuut
- 49 Gazendam, 20:05
- 50 Jongens van de tekeningen,
<http://jongensvandetekeningen.nl/#approach>
- 51 https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_facilitation
- 52 https://nl.wikipedia.org/wiki/Beeldende_therapie
- 53 Paim, N., *Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education*, 2016.

COLOFON

TEKENEN + SPELEN = DELEN

2018 Charley Muhren

WdKA - master design

Begeleid door Deanna Herst

13 maart 2018, 9:54

Illustraties: Charley Muhren

Lay-out en vormgeving: Charley Muhren

in samenwerking met Ramon Boers

DANKWOORD

Allereerst wil ik alle mensen bedanken die in de afgelopen twee jaar hebben meegewerkt aan mijn onderzoek. Doordat zoveel mensen bereid waren om mijn methode uit te proberen, heb ik kunnen zien wat wel werkt en wat niet.

Daarnaast heb ik heel veel gehad aan mijn gesprekken met experts: spelontwerpers Jephta Peijs en Douwe-Sjoerd Boschman, psychologen Tessel Zwart en Femke Gazendam, tekendocent Oskar Maarleveld, beeldend therapeut Henk van den Berg en mijn collega's bij CMD Amsterdam: JanJaap Rijpkema, Charlie Mulholland, Irene Kamp en Bart-Jan Steerenberg. Ook wil ik mijn docenten bedanken voor hun begeleiding: Hanneke Briër, Deanna Herst en Harma Staal. Ten slotte bedank ik mijn vriendin Marscha Holman voor haar feedback op mijn scriptie, mijn moeder, Annette de Weger, voor al haar steun en hulp met zowel de redactie als de taal en mijn vriend, Ramon Boers, voor zijn feedback, steun en assistentie bij de vormgeving en opmaak.

