



## Mijn favoriet

gaat op zoek naar culturele aankopen. Deze week: **een foto**



**Nina van Heuveln (28)** kunstadviseur en eigenaar van Heuv Art, kocht **Woman in Saskia's Room (I)** van Güler Ates.

**Gekocht voor 1.100 euro**, bij Marian Cramer Projects.



**Woman in Saskia's Room (I)**  
28 x 35 cm,  
Giclee print

‘Dit is een van de eerste kunstwerken die ik kocht. Het blijft mijn favoriet. Ik zag het voor het eerst op een tentoonstelling in de Oude Kerk in Amsterdam. De foto is gemaakt door kunstenaar Güler Ates. Zij is van Turkse afkomst. Ze nam de foto in een kamer in de Oude Kerk, genaamd *Saskia's Room*. Voor de foto nam Ates een model mee over wie ze een stuk doek had gedrapeerd. Ze doet mij denken aan een moslima gehuld in een overdaad aan stof. „Maar toen ik dit werk voor de tweede keer zag, bij galerie Marian Cramer Projects, kwam ik erachter dat er helemaal geen moslima onder schuilt. Ates had galeriehouster Marian Cramer gefotografeerd. Toch doet het mij denken aan een oosterse vrouw, omdat ze gesluierd is. Meestal fotografeert Ates oosterse vrouwen in een westers interieur. Ze gaat altijd op zoek naar luxe stoffen. Vroeger was het dragen van veel stof een teken van welvaart, omdat die kostbaar was. Ates wil ook het vraagstuk van de rol van de vrouw en vrouwenrechten aankaarten.

„Haar foto's zijn bijna schilderijen, doordat de lichtinval zo sterk is. Er is een groot contrast tussen licht en donker. Dat maakt het spannend. De lichtinval doet denken aan het werk van beroemde zeventiende-eeuwse schilders, zoals Johannes Vermeer. Net als bij Vermeer speelt verstilling een rol in de foto's van Ates. De figuur op de foto lijkt te bewegen, maar staat eigenlijk stil. Het beeld is tijdloos.

„Ik heb drie huisgenoten. Ik heb alleen een slaapkamer voor mijzelf. Daarin heb ik een muurtje met verschillende kunstwerkjes. Daar hangt het tussen. Maar de keuken zou ook een mooie plek zijn, omdat de vloer op de foto doet denken aan een marmeren keukenvloer. Ik heb inmiddels zo veel kunst gekocht dat ik niet alles kan ophangen. Sommige werken liggen zelfs onder mijn bed. Maar ik ga binnenkort verhuizen. Hopelijk heb ik dan meer ruimte.”

Carolien Verduijn

# Spelen met het duister in haar hoofd

**GAME** Er is een markt voor games die proberen over te brengen hoe een psychose of depressie voelt. Een game over een getraumatiseerde Keltische vrouw is een hit.

Door onze redacteur **Len Maessen**

**H**onderden glimmende medallions hangen in de bomen. Geluid galmt om je heen, het zonlicht springt van het ene sierraad naar het andere en flitst voor je ogen. Desoriënterend. Te veel. Iemand begint te schreeuwen. Drukken op de knoppen van de PlayStation-controller haalt niks uit.

Plotseling kalmeert de tengere Keltische strijder Senua, wier psychotische toestand we zojuist meebeleefden. Ze richt zich op en reageert weer op de input van de speler.

De game *Hellblade: Senua's Sacrifice* speelt zich af in het oude Schotland ten tijde van de invasie van de Vikingen, die langs de kust dorpen leegplunderden. Senua's geliefde Dillion wordt tijdens zo'n rooftocht vermoord. Getraumatiseerd besluit Senua zijn hoofd - waarin volgens de Kelten de ziel leeft - mee te nemen naar de Hel, waar ze hem weer tot leven hoopt te wekken.

*Hellblade* is meer karakterstudie dan actie-verhaal: zeldzaam in de wereld van gaming. Senua's stem, haar gezicht en haar emoties zijn elke seconde prominent aanwezig. Die emoties gaan diep: Senua krijgt door haar trauma een psychose.

*Hellblade*, zegt artistiek directeur Tameem Antoniades van gamestudio Ninja Theory in een gesprek via Skype, kwam voort uit de wens een fantasygame te maken die iets van de realiteit in zich draagt. Trauma's staan volgens hem aan de basis van fantasyboeken als *In de Ban van de Ring*. „Sommige mensen zien de wereld anders, bijvoorbeeld door een stoornis. Dat kun je in een digitale realiteit goed laten zien.”

Ninja Theory maakte eerder bigbudgetgames voor grote uitgevers. Met *Hellblade* begeeft de studio zich zowel artistiek als commercieel in een onontgonnen gebied tussen kleine, vaak persoonlijke indiegames en commerciële machtsfantasiën waarvoor er miljoenen verkocht worden. Een succesvolle gok: *Hellblade*, alleen digitaal verkrijgbaar, verkocht in tien dagen tijd 100.000 stuks in pc-winkel Steam en stond in augustus bovendien in de Europese PlayStation-verkooplijst, boven blockbusters als *Uncharted*.

### Stemmen die bakkeleien

Ninja Theory is geen pionier; vooral kleine ontwikkelaars maken al jaren games waarin ze proberen om de ervaring van een psychische stoornis over te brengen. Soms gratis, zoals de pressie-game *Depression Quest*. Anderen, zoals puzzelspel *Disorder*, zijn voor soms enkele euro's te koop en worden door een nichepubliek gespeeld. Indiegameshop Itch.io biedt al-

leen al over depressie tientallen games.

Anders dan bij boeken en films moeten bij games ook beslissingen worden genomen. Dat creëert een ander soort ervaring. „Interactiviteit kan mensen helpen empathie te hebben voor iemand met een stoornis. Hoewel ik niet kan zeggen of empathie behulpzaam is of niet”, mailt de Canadese gameontwikkelaar Will O'Neill. Hij maakte het spel *Actual Sunlight* over het dagelijks leven van een man die wegzakt in een depressie. „Omdat ik nog nooit een realistische vertolking gezien had van het spectrum van depressie. Het ging altijd over beter worden. Ik wilde laten zien hoe het is om het altijd bij je te dragen.” In *Actual Sunlight* vult de wanhoop van het hoofdpersonage in tekst het scherm. Naarmate je verder in de game vordert, neemt het aantal mogelijke keuzes af. „Zo toonde ik de toenemende emotionele bijziendheid van mijn personage.”

Een klein spel als *Actual Sunlight* hoeft niet te voldoen aan de ongeschreven regels van big-budgetgames en hoeft dus niet 'leuk' te zijn, actie-elementen te bevatten of er mooi en realistisch uit te zien. Maar *Ninja Theory* ambieert de juist een game die zich visueel kon meten met giganten als *Call of Duty*; 300.000 stuks

Soms loop je alleen maar door het landschap, terwijl hallucinaties de lucht laten fonkelen

moeten van *Hellblade* verkocht worden om de investering terug te verdienen.

Daarom had hij eerst het idee om een 'gewone' vechtgame met psychologische ondertonen te maken. Maar een bezoek aan een internetforum voor mensen met een psychose liet hem „lameslagen” achter. Hij liet zich informeren door psychologen en stelde een panel samen van mensen die een psychose of schizofrenie hebben gehad. „Uiteindelijk bleef er een ervaringsimulator over.”

In *Hellblade* ga je op weg naar de hel, je lost puzzels op door patronen te vinden of illusies te doorgronden in de wereld om je heen; af en toe moet Senua haar zwaard trekken om Vikingen te bevechten. Soms loop je alleen maar door het landschap, terwijl stemmen bakkeleien en verhalen vertellen en hallucinaties de lucht laten fonkelen. En soms zie je herinneringen uit Senua's misbruikverleden of haar liefdesrelatie. Als game is *Hellblade* nooit moeilijk, en dat hoeft ook niet. De schitterende beelden - Senua ziet er bijna fotorealistisch uit - het ge-

### De gamer 'Het is een hoopvol spel'

**Gamer Jamison Miller (25) heeft een depressie gehad**; onder meer paranoia en depressie zitten in zijn familie. Juist daarom speelde hij *Hellblade*. „Ik was niet voorbereid op hoe persoonlijk het zou voelen. De manier waarop de stemmen om je heen ketsen, echoën en maar doorkletsen - dat bouwde voor mij een brug van empathie naar mensen met zo'n stoornis”, schrijft hij in een e-mail. Gamers spreken op sites als Reddit van 'frustratie en stress' door de stemmen, maar ook troost.

**Miller vindt *Hellblade* hoopvol**. „Senua's leven is letterlijk en figuurlijk hells. Haar enige licht is haar geliefde, die vermoord wordt. Maar ze blijft doorvechten, in de hoop dat ze de stemmen kan overwinnen.” Na afloop van de game was hij even stil, meldt hij. „Ik voelde me geïnspireerd. Het kan moeilijk zijn je eigen demonen te verslaan, maar als je doorvecht, is er altijd hoop.”

**„Ik vond ze eerst erg verontrustend”, mailt Rob Rainbird (19), die lijdt aan depressie**. „Maar hoe meer ik speelde, hoe fijner ik het vond dat ze er waren. Het mooiste moment is wanneer Senua zich realiseert ze niet vervloekt is, maar dat haar vader haar gewoon niet kon accepteren.”

luid van de stemmen die ze hoort, de puzzels, het vechten: allemaal heeft het tot doel Senua's belevingswereld uit te beelden.

De meest intense toevoeging is een simulatie van auditieve hallucinaties. De game begint met Senua op een boot. Een stem spreekt de speler toe: „Wie ben jij? Het doet er niet toe. Welkom. Je bent hier veilig.” Dan beginnen andere stemmen te gonzen. „Ze kijken, ze kijken”, roept er één.

### Hoop geven

De stemmen bieden commentaar op alles wat in de game gebeurt, waarschuwen tijdens gevechten - kijk uit, achter je! - en verwoorden soms ook de intense zelfkritiek waarmee depressie en sociale angst vaak gepaard gaan. Veel scènes zijn gebaseerd op de ervaringen van mensen. Antoniades: „Ik sprak een vrouw die 24 uur per dag alleen maar geschreeuw in haar hoofd hoorde. Het werd erger met medicatie, dan klonk het geschreeuw alsof iemand probeerde in te breken.

„Het was een artistiek risico: de game duurt acht uur en al die tijd is de speler omringd door die stemmen. Maar dat is wat mensen doormaken. De 'stemmen-hoorders' die we spraken vertelden ons dat ze er niet aan willen denken hoe het zou zijn om alleen te zijn. We wilden ook laten zien hoe mooi de ervaring kan zijn. Hoeveel iemand voor je kan betekenen.”

Hij wil ook hoop geven, zegt hij: „Veel mensen met een psychose houden zich stil omdat

Fotorealistische beelden moeten Senua's emoties overbrengen.



ze denken dat het niet op te lossen is.”

Psychiater Floor Scheepers van het UMC Utrecht beschrijft een psychose als „een toestand waarin iemand de toetsing met de werkelijkheid kwijtraakt. Iedereen heeft wel eens een beleving die niet klopt, maar iemand met een psychose raakt daarin verstrikt.”

Scheepers kent *Hellblade* niet, maar maakt zich zorgen over de manier waarop psychose in de media komt. Er worden te snel 'stempels' gedrukt op psychose. „Het gaat vaak over de beleving, terwijl het grootste probleem vaak is dat mensen met een psychose problemen hebben met hun dagelijks functioneren en soms zichzelf verwaarlozen. Door de fantasierijke omgeving van een game als deze kan het beeld ontstaan dat zo iemand in een film leeft. Alsof het iets cools is, terwijl notabene 10 procent van de mensen met een psychose vroegtijdig overlijdt. Zij proberen juist te functioneren in de werkelijke wereld”, zegt Scheepers. „Psychose is niet los te zien van de sociale context waarin iemand leeft. Wat dat betreft gaat iedere serieuze vergelijking tussen een commerciële game en de werkelijkheid mank.”

De games van Will O'Neill behandelen sociale thema's wel: hoofdpersoon Evan moet zien om te gaan met de mensen om hem heen terwijl zijn depressie hem parten speelt. Maar O'Neill is niet bijzonder geïnteresseerd in de vraag of ze behulpzaam zijn of niet. „Ik zie mijn games als kunst. Het belangrijkste is dat dit soort werk eerlijk is en vanuit het hart spreekt.”

Advertentie

nrclive > conferentie  
Rotterdam | 23 november 2017

## Toekomst van Leren



**TIJL KOENDERINK**  
Co-founder  
School of Understanding

Onderwijsinnovatie  
in de praktijk  
Iedere leerling een  
persoonlijk lesprogramma,  
hoe doe je dat?

Bekijk programma:  
[nrclive.nl/onderwijs](http://nrclive.nl/onderwijs)