

**Spel van het kind
en
de cliniclown**



Pim J. van der Pol

2008

Inhoud

Inleiding	3
1. Spel – Algemeen	4
1.1 Spelvoorwaarden	4
1.2 Spelkenmerken	6
1.3 Spelvormen	7
1.4 Verbeeldend spel	9
1.5 Verbeeldend spel en ontwikkeling	12
1.6 Virtuele werkelijkheid	13
1.7 Positieve en negatieve aspecten van verbeelding	14
2. Het spel van de cliniclown	15
3. Spel en beweging	17
4. De onvoorspelbare glimlach van het zieke kind	19
5. Spel en toekomst	22
Literatuur	23

Voorblad: tekening van een clown, gemaakt door een zesjarige jongen.

Inleiding

Over het werk van de CliniClowns is inmiddels al het nodige gepubliceerd, met daarin ook veel aandacht voor het verschijnsel spel. De Stichting CliniClowns Nederland verzorgt geregeld publicaties waarin het werk vanuit verschillende invalshoeken wordt beschreven. Dat gebeurt via jaarverslagen, bladen voor donateurs, artikelen, prentenboeken en aparte uitgaven zoals de methodiekbeschrijving *de CliniClowns Aanpak in het ziekenhuis* (2006) en *CliniClowns, al vijftien jaar op weg* (2007). Het is duidelijk dat hun werk zich inmiddels heeft ontwikkeld tot een werkwijze die methodisch wordt gehanteerd.

Waarom dan toch weer een apart artikel, gewijd aan het spel? Dreigt met een toenemende nadruk op de methodiek van het spelen niet het gevaar dat er teveel over spel wordt nagedacht, waardoor het zijn spontane karakter kan verliezen? Dat gevaar zit er zeker in als het gevoel dat spelen teweeg brengt hierdoor zou worden weggedrukt. Het spontane, intuïtieve clownswerk verdient echter een zo breed mogelijk kader van waaruit door de clowns kan worden gespeeld. Niet om het intuïtieve karakter van hun spel te verminderen maar om het een steviger basis te geven van waaruit gespeeld kan worden in de bijzondere situatie van het kind met een ziekte of handicap.

Spel is zowel een natuurlijk als een heel bijzonder verschijnsel, dat kinderen in staat stelt te leren omgaan met de vele indrukken uit de dagelijkse wereld. Het kind dat ziek is of een handicap heeft, maakt veel mee dat om extra professionele aandacht vraagt. Spel is een machtig middel dat om theoretische bezinning vraagt door de volwassenen die het beroepsmatig beoefenen. De reflectie op spel is nodig om dichterbij de belevings- en uitdrukkingswereld van het kind te komen en kan, als het goed gebeurt, het gebruik van spel alleen maar ten goede komen. Hoe meer theoretische kennis over het verschijnsel spel gemeengoed wordt, des te meer begrip zal er ontstaan voor het belang ervan in het begeleiden van kinderen. Spelen hoort er bij, óók en misschien wel juist als je een kind bent met een ziekte of handicap.

Pim J. van der Pol
orthopedagoog/gz-psycholoog/kindertherapeut

1. Spel – Algemeen

Spelen hoort bij het leven van kinderen en is van wezenlijk belang voor hun ontwikkeling. Soms hebben ze minder gelegenheid om te spelen door bijzondere omstandigheden, zoals bijvoorbeeld een ziekenhuisopname. Dan is het belangrijk dat kinderen toch de mogelijkheid krijgen om met spel bezig te zijn. Ofwel door zelf te blijven spelen, al of niet onder begeleiding, ofwel door te kijken naar het spel van anderen. Zo geeft het spel van de cliniclown aan kinderen in het ziekenhuis de gelegenheid om van spel te genieten, ook al zijn ze zelf niet tot actief spel in staat. Meebeleven is meegenieten en dat draagt bij aan fysieke en emotionele ontspanning.

Om ons te realiseren waar spel allemaal toe dient en wat ervoor nodig is om goed met spel bezig te zijn beschrijf ik de voorwaarden, kenmerken en eigenschappen van spel.

1.1 Spelvoorwaarden

Spel ontwikkelt zich op basis van drie aspecten :

- Verwondering
- Herhaling
- Variatie

Verwondering is de basishouding van waaruit een mens uiteindelijk tot spelen komt. Als er geen verwondering is over dat wat wordt waargenomen, ontstaat er geen of onvoldoende concentratie en aandacht. Dan ontstaat ook niet de behoefte om iets nog verder te onderzoeken. Exploratie is nodig om tot een spelactiviteit te komen. Onderzoeken hoe iets in elkaar zit, wat je er wel en niet mee kan doen, hoe iets beweegt en wat er dan verder gebeurt. Het zijn allemaal gedragingen die ervoor zorgen dat de aandacht gericht blijft.

Herhaling hoort bij het spelgedrag van het kind. Na de verwondering over iets en de ontdekking van mogelijkheden ontstaat de behoefte om het ‘nog eens’ te doen. Om te kijken of het echt wel klopt. Of het niet een toevaligheid is die iets zegt over de eigenschappen van het materiaal. Wanneer een baby zijn eigen lichaam ontdekt, zie je momenten van opperste concentratie voor wat zich afspeelt én veel herhalingen. Dat gebeurt met de zintuiglijke ervaringen van zien, horen, voelen, proeven en ruiken. Daarmee legt de baby de basis voor een ontdekkingsreis vanuit het eigen lichaam naar de omringende wereld: eerst weten hoe het eigen lichaam werkt, om daarna aandacht te krijgen voor de buitenwereld. Herhaling is nodig om je zeker te voelen over wat je ervaren hebt en de behoefte aan herhaling moet dan ook niet te snel worden afgebroken.

Variatie ontstaat wanneer herhaling voor voldoende informatie heeft gezorgd om de ervaringen te kunnen gaan uitbreiden. Als je eenmaal hebt ontdekt dat je eigen twee handen met elkaar kunnen botsen, kun je ze harder of zachter laten botsen. Dan kun je langer of korter met je spuw gaan spelen en horen hoe verschillend de geluiden dan zijn die je produceert. Variatie is broodnodig voor zowel de emotionele als cognitieve ontwikkeling. Kinderen bij wie de ontwikkeling verstoord verloopt kunnen eindeloos hetzelfde blijven doen zonder dat er een verzadigingspunt komt. ‘Blijven hangen’ in hetzelfde gedrag wordt als storend ervaren door de omgeving, wordt ‘perseveratief’ genoemd en belemmert het leren.

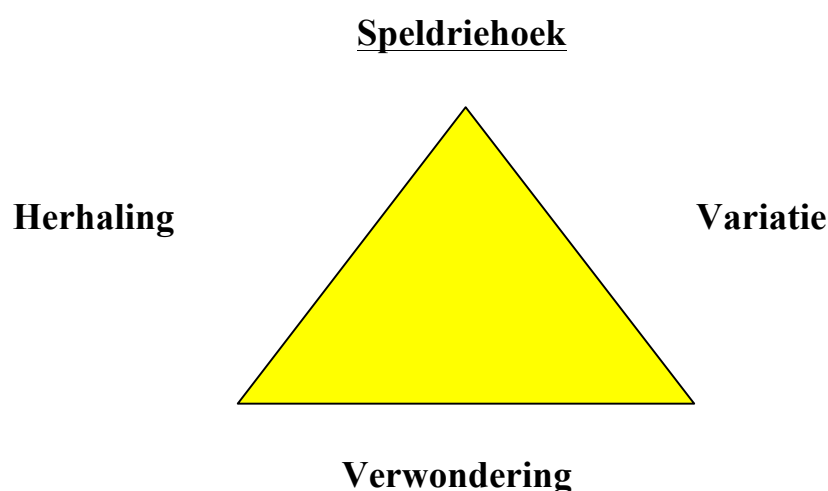
Ook het spel van de clown laat de drie kenmerken zien van verwondering, herhaling en variatie. Vaak in uitvergroete vorm, alsof men wil benadrukken hoe belangrijk deze drie elementen zijn.

Aandacht vragen voor *de verwondering* is het eerste wat een clown doet. Die zorgt ervoor dat het even stil wordt en je als toeschouwer meegaat in de verwondering om bijvoorbeeld de bellen die uit de bellenblaas komen. Het gaat erom aandacht te krijgen voor elk verschijnsel, hoe klein ook. Het doet er niet toe wat het is, als er maar aandacht ontstaat voor wat zich op dat moment voordoet.

Bij het krijgen van de aandacht neemt *de herhaling* een bijzondere plaats in. Een clown blijft altijd enige tijd bezig met hetzelfde verschijnsel, zodat de toeschouwer via herhaling de tijd krijgt om zich erop in te stellen en er contact mee te krijgen.

Pas als zich dat voordoet zal de clown daarna overgaan tot *variatie* in gedrag. Grote gebaren worden afgewisseld met kleine gebaren, harde geluiden met zachte. De clown houdt in de gaten hoeveel variatie nodig is om te blijven boeien, omdat teveel van hetzelfde de aandacht kan doen verslappen. Maar de volgorde blijft belangrijk: eerst verwondering, dan herhaling en tenslotte de variatie.

Schema 1: Speldriehoek



1.2 Spelkenmerken

Het is tot nu toe niet gelukt om tot één definitie van spel te komen. Daarvoor is het een te complex verschijnsel. Neubauer (1987) heeft in de destijds beschikbare literatuur gevonden dat er wel eenstemmigheid is over de aanwezigheid van tenminste drie aspecten.

Wil je van spel kunnen spreken dan is er altijd sprake van:

- **een mentale handeling**, die bewuste en onbewuste fantasieën en wensen omvat;
- **een fysieke handeling**, die de mentale handeling omzet in waarneembaar gedrag en
- **het bewustzijn, dat de spelhandeling ‘niet reëel’** is en wordt uitgevoerd met een symbolische betekenis waardoor spel zich onderscheidt van andere ‘werkelijke’ activiteiten.

De **mentale handeling** houdt in, dat je in spel tegenkomt wat zich in je innerlijke wereld afspeelt. Al spelende kom je allerlei gedachten tegen in de vorm van wensen en fantasieën die zowel betrekking kunnen hebben op het heden als het verleden, maar ook op de toekomst. Het kind met een ziekte en/of handicap kan al spelende geconfronteerd worden met wat zich in zijn dagelijkse bestaan afspeelt, maar ook kan het terugdenken aan de tijd dat het nog niet ziek of gehandicapt was. Of het kan denken aan een toekomst waarin dat hopelijk zal veranderen. Daarmee kan de belevingswereld versterkt naar voren komen en het kind in gedachten sterk bezig houden. Die gedachten vormen de oorsprong en achtergrond van wat een kind in spel zal gaan uitdrukken.

Maar ook het spel van de ander, in dit geval de cliniclown, kan het kind aanzetten tot nadenken over zaken waar het zich daarvoor nog niet zo bewust van was. Dit schept ook een verantwoordelijkheid bij degene die speelt. Zeker ook ten aanzien van het kind dat door ziekte of handicap niet of minder in staat is om de eigen gedachtewereld in woorden of spel uit te drukken, zodat je maar moet gissen wat het beleeft aan het spel van de ander.

De **fysieke handeling** is de naar buiten komende spelhandeling die de innerlijke belevingswereld zichtbaar kan maken. In die zin werkt de fysieke handeling verhelderend, soms ook veranderend en corrigerend op de mentale handeling. Je kunt wel van alles bedenken vanuit je fantasieën en wensen, maar je kunt niet alles in concrete handelingen omzetten. Dit werkt structurerend en geeft veiligheid aan de vormgegeven fantasie. Als iets naar buiten komt, kun je er iets mee dat helpt om de vele, vaak verwarrende gedachten te concretiseren.

Om te kunnen vertrouwen op de fysieke handeling die structuur aanbrengt in je gedachtewereld heeft de spelwereld bovendien iets heel bijzonder gecreëerd, namelijk de alsof-handeling. Het ‘doen-alsof’ stelt de speler in staat om een wereld te scheppen die naast de werkelijke wereld kan bestaan.

Het **bewustzijn** dat je speelt is het derde kenmerk. Een speler dient zich altijd bewust te zijn van het feit ‘dat-ie speelt’. De speler dient zich te realiseren dat de spelhandeling iets anders *is* en ook iets anders teweegbrengt dan de werkelijke handeling in het dagelijks leven. Al spelende kun je de dokter die jou gaat opereren dood wensen, maar daarmee gaat die niet echt dood. Al spelende ‘weet’ je dat, en door dat gevoel, die doodswens al spelend te beleven kan het gemakkelijker worden te accepteren dat je geopereerd wordt. Dat is de zuiverende werking van het spel.

Bij de Oude Grieken vatte men het drama op als een mogelijkheid om gevoelens te zuiveren, vanuit de kennis dat de toeschouwer ‘wist’ dat het masker van de speler iets liet zien dat een deel van de werkelijkheid is, zonder de hele werkelijkheid te omvatten. Maar ook in die speelse vormgeving moest aan bepaalde regels worden voldaan. Er waren drie hoofdregels, die ook nu nog steeds gelden, te weten: eenheid van plaats, tijd en handeling.

Het drama voltrok zich 1) in het theater, 2) alleen gedurende de voorstelling en 3) met behulp van de alsof-handelingen van het spel. Daarna werd de spelwereld weer verruild voor de werkelijke wereld. Dat mensen tijdens het drama het onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid wel eens uit het oog verloren kwam omdat men zich zó inleefde, dat men zich niet meer bewust was van het feit dat er gespeeld werd. De sterke gevoelsbeleving had dat onderscheid doen vervagen. En ook dat kan gebeuren wanneer de clown speelt. Misschien zelfs nog wel meer dan bij de ‘gewone’ speler. De clown is immers bij uitstek iemand die zich in het spelen onvoorspelbaar gedraagt en ook onvermoede gevoelens kan oproepen.

Door een te sterke identificatie met het gespeelde kan de speler of de toeschouwer het besef verliezen dat het om een gespeelde werkelijkheid gaat. Dan is het soms nodig om weer extra duidelijk te maken dat het ‘maar’ om spel gaat. Dat wat zich afspeelt in het spel geen consequenties heeft in de realiteit. Wel zijn die er met betrekking tot de beleving van die realiteit. Soms is dan heel veel herhaling van de spelhandelingen nodig. Als kinderen langdurig ziek zijn en veelvuldig in contact komen met het spel van de cliniclown, kan daar ook een therapeutische werking van uit gaan, zonder dat de clown daar expliciet aan werkt. De eigenschappen van de spelwereld zorgen daar impliciet al voor.

1.3 Spelvormen

Er bestaan verschillende spelindelingen, afhankelijk van de visie van de speltheoretici. De verschillen uiten zich hoofdzakelijk in de volgorde van de verschillende spelvormen.

Voor toepassing in het observeren en begeleiden van spel is de indeling van Moor (1962) goed bruikbaar. Hij onderscheidt de volgende vier spelvormen:

- **Functiespel (bewegingsspel) (K = M)***

Het jonge kind ontdekt de wereld vanuit zijn eigen lichaam. Het ervaart en verkent de bewegingsmogelijkheden ervan, zodat kind en spelmateriaal grotendeels samenvallen. Het kind ervaart allereerst de eigenschappen en gebruiksmogelijkheden van het eigen lichaam. De brabbelgeluidjes gaan variatie vertonen, zoals ook het bewegen met de verschillende lichaamsdelen. Vervolgens wordt de blik meer naar buiten gericht. Zo merkt het dat een kleine bal en een grote bal allebei rollen. Dat de eigenschap van 'rond' aanwezig blijft, ook al varieert de grootte van het voorwerp. Belangrijke ontdekkingen die het begrip van zichzelf en de omringende wereld vergroten.

- **Fictiespel (verbeeldend spel) (K > M)***

In deze spelvorm komt het geven van betekenis aan personen, dingen en gebeurtenissen op gang. Er wordt met betekenissen gespeeld, doordat de materialen alsof-betekenen krijgen die afwijken van de oorspronkelijke, conventionele betekenis. Deze 'meerderebetekenis' maakt het mogelijk over van alles te spelen zonder dat alles ook concreet aanwezig hoeft te zijn. Het kind bepaalt de betekenis van het materiaal, die volgens 'afspraak' wordt vastgesteld. Als het om samenspel gaat, gebeurt dit in onderling overleg, maar ook de afgesproken alsof-betekenen kunnen tijdens het spel weer veranderen. Deze spelvorm vereist veel flexibiliteit van de spelpartners. Het is de wereld van de fantasie, de verbeelding, die eindeloze mogelijkheden heeft, maar toch ook niet geheel onbegrensd is.

- **Constructiespel (K < > M)***

In de omgang van het kind met het materiaal ontstaat de behoefte om dingen te maken. Daarbij gaat het materiaal echter een woordje meespreken. Je kunt maar niet alles doen met materiaal. Je zult rekening moeten houden met de materiaaleigenschappen. Dat betekent dat de buitenwereld sterker gaat meespelen in de vormgeving en ook zijn eisen gaat stellen. Je kunt maar niet alles doen met materiaal. Deze spelvorm vraagt dan ook meer aanpassing dan in de voorgaande spelvormen het geval is.

- **Regelspel (gezelschapsspel) (K < M)***

Nu moet er gespeeld worden volgens de regels van het spel. Dat betekent nog veel meer aanpassing en ook meer incasseringsvermogen, want toepassing van de regels houdt meestal twee heel verschillende mogelijkheden in, namelijk winnen of verliezen. En vooral het laatste vraagt heel veel beheersing van wensen, gedachten en gedrag.

* K = kind; M = materiaal

1.4 Verbeeldend spel

In het werk van de cliniclown is het fictiespel, ook wel fantasiespel of **verbeeldend spel** genoemd, een veel voorkomende spelvorm. De wereld van de fantasie is immers de wereld die zij laten zien aan het kind dat ziek is of een handicap heeft. Een extra moeilijkheid daarbij is, dat het veelal gebeurt in een niet-speelse omgeving. Dat vraagt de nodige tijd voor afstemming op de omgeving en de personen die daarin aanwezig zijn. De speciale omgeving van ziekenhuis of instelling bepaalt ook sterk het stemmingsbeeld van het kind en welke situatie de clown aantreft is veelal onvoorspelbaar. Dan is het goed om te beseffen dat spelen met fantasie wel alle kanten uit kan gaan maar tegelijkertijd ook zijn regels en grenzen kent.

Vermeer heeft in haar studie over spel (1955) verduidelijkt over welke structuur het goede fantasiespel beschikt. Spelen met verbeelding houdt volgens haar visie in, dat de speler handelt volgens ‘afpraak’ en dat de speler altijd in verbinding staat met zowel de wereld van de werkelijkheid als met die van de fantasie. Goede verbeelding, zo stelt zij, bevindt zich tussen werkelijkheid en fantasie in en het is van belang dat beide werelden in de vormgeving van verbeelding herkenbaar blijven.

Bij een kind met een vergaande fantasie dreigt het gevaar dat de wereld van de fantasie gaat overheersen waardoor het kind het contact met de werkelijkheid verliest. Aan de andere kant kan een spel waarin alles zo echt mogelijk moet zijn ook bedreigend worden omdat het allemaal zo realistisch is. In beide gevallen is de juiste verhouding met de fantasie of de werkelijkheid verdwenen en kunnen kinderen daardoor ontredderd raken.

Fantasiespel wordt vaak ‘symbolisch spel’ genoemd om aan te geven dat het zich onderscheidt van de alledaagse werkelijkheid. Van der Pol (2005) geeft aan dat de term ‘symbolisch spel’ als globale term voor fantasiespel eigenlijk onjuist is. Het spel van heel jonge kinderen, maar ook kinderen ‘waar iets mee is’ ziet er vaak heel concreet uit en helemaal nog niet symbolisch. Hun spel laat vaak een zo letterlijk mogelijke weergave van de werkelijkheid zien. We noemen dit ‘iconische’ of ‘letterlijke’ spelbeelden, omdat ze zo sterk lijken op het echte voorwerp of de echte persoon, zoals bijvoorbeeld een speelgoedeend of een speelgoedbaby. Ook kunnen spelbeelden een meer verwijzend karakter hebben, bijvoorbeeld een schuin blok dat zogenaamd ‘kaas’ is. De schuine vorm verwijst dan naar de alsof-betekenis van ‘kaas’ omdat echte kaas er ook vaak zo uitziet. Voor hetzelfde geld kan zo’n blok ook de alsof-betekenis krijgen van bijvoorbeeld een ‘glijbaan’ omdat de schuine kant een kind daaraan doet denken. Dergelijke alsof-betekeningen die verwijzen naar een kenmerk van iets uit de dagelijkse werkelijkheid worden dan ook ‘verwijzende’ ofwel ‘indexicale’ beelden genoemd. Van echt symbolische betekenissen spreken we als de

betekenis die in het spel wordt gegeven geen enkele gelijkenis vertoont met de alledaagse werkelijkheid maar een betekenis krijgt 'op afspraak'. Zoals we hebben afgesproken dat een witte duif 'vrede' kan betekenen of dat rood licht betekent dat je moet stoppen. Kinderen kunnen ook met elkaar afspreken dat ze 'zogenaamd' agent zijn of boef.

Dat onderscheid tussen letterlijke (iconische), verwijzende (indexicale) en symbolische betekenissen is van belang omdat daarmee duidelijk wordt dat kinderen, waarvan gezegd wordt dat die geen 'symbolisch' spel laten zien, wel spelbeelden van een andere kwaliteit kunnen vertonen, zoals speluitingen die vooral een letterlijk (iconisch) of andere die een meer verwijzend (indexicaal) karakter hebben. De term 'verbeeldend spel' als overkoepelende term voor fantasiespel van kinderen is dan ook beter dan 'symbolisch spel', omdat het de mogelijkheid geeft om de verschillende spelniveaus van letterlijk, verwijzend of symbolisch te kunnen onderscheiden.

Ook voor de clown is dit onderscheid van belang omdat het duidelijk kan maken waarom sommige kinderen 'symbolische' beelden soms niet kunnen begrijpen, er niet voor open blijken te staan. Zij hebben dan kennelijk meer behoefte aan andersoortige spelbeelden, zoals die met een meer verwijzend (indexicaal) of letterlijk (iconisch) karakter. Dat kan aan de ontwikkelingsleeftijd liggen, maar het kan ook te maken hebben met een terugval in gedrag, zoals door een ziekenhuisopname of een bepaalde ontwikkelingsstoornis. Het laatste betreft bijvoorbeeld autistische kinderen of kinderen met een verstandelijke beperking.

In verbeeldend spel wordt het verschil tussen werkelijkheid en fantasie onder meer door kinderen zelf aangegeven via de taal en de alsofhandelingen in spel. Om met de taal te beginnen: opvallend is dat kinderen in hun spel vaak in de verleden tijd praten. "Jij was de boef....", klinkt het dan of, als ze het spel van de ander even niet meer kunnen volgen: "Jij was toch moeder?". Daarmee herinneren ze elkaar aan de gemaakte afspraak. Ook het afspreken over hoe er gaat gespeeld gaat worden klinkt door in "en toen deed jij...". Andere woorden waarmee wordt verduidelijkt dat het om spel gaat en niet om de alledaagse werkelijkheid zijn woorden als 'zogenaamd', 'net alsof', 'net echt', en 'voor de nep'.

Voor de (mee)spelende volwassene zijn dit belangrijke kenmerken van verbeeldend spel. Als je merkt dat het kind in zijn spel onrustiger wordt kun je gebruik maken van deze afspraksituatie van het spel. Je herinnert dan aan het feit dat het 'zogenaamd' is wat je speelt en dat je 'net alsof' doet. Ook kan het helpen om even uit het spel te stappen als de rolverdeling onduidelijk is geworden om dan met elkaar opnieuw af te spreken wie ook alweer wie was, 'zogenaamd'.

Kinderen geven ook vaak zelf aan hoe zij tegen verbeelding aankijken. Wanneer zij zelf te veel vastzitten aan de dagelijkse werkelijkheid, gebruiken ze dat ook als argument om niet mee te hoeven gaan in de verbeelding. “Dat lijkt er helemaal niet op”, zeggen ze dan of “het is toch niet echt”. En dat is dan hun reden om niet te hoeven doen-alsof. Wanneer zij daarentegen de verbeelding als té echt beleven, dan zijn ze als het ware ondergedompeld in de fantasie en onderscheiden die niet meer van de werkelijkheid. Ook dat is beangstigend en dan kan het nodig zijn om ze gerust te stellen. “Het is toch maar zogenaamd” zeg je dan, of je verduidelijkt dat je een rol aan het spelen bent die niet samenvalt met de persoon die je bent. Het is het moment dat in het uiterste geval de clown haar neus afdoet en op gewone toon met het kind praat. Van mens tot mens en niet als speler tot speler, omdat dat even niet kan. En als dat voldoende blijkt te helpen om het onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid te herstellen kun je weer doorspelen.

Goed spel is dus altijd een vermenging van fantasie en werkelijkheid, wat betekent dat, als het goed is, beide elementen in het spel herkenbaar blijven.

Het spel van de clown is ook een omvorming van de dagelijkse werkelijkheid, maar zonder dat die helemaal uit het zicht verdwijnt. De werkelijkheid is wel herkenbaar, maar niet hetzelfde als spel en valt ook niet met de fantasie samen. Kinderen die het fantaseren afweren, omdat ze het bijvoorbeeld te eng vinden of omdat ze het gefantaseerde te weinig op de realiteit vinden lijken, geven dat vaak aan door te zeggen dat het ‘niet-echt’ is. Kinderen die zijn ondergedompeld in de fantasiewereld en die niet meer onderscheiden van de dagelijkse realiteit beleven de fantasie als ‘te echt’. Voor de meespelende volwassene, dus ook de cliniclown, is het de kunst om in dat geval het kind weer terug te leiden naar het tussengebied van het spel waarin de afspraak geldt dat je kunt ‘doen-alsof’. Daarvoor kan gebruik worden gemaakt van de diverse mogelijkheden die de taal, de alsof-handelingen en de verschillende vormen van betekenisverlening bieden.

De Russische psycholoog Vygotskij, aan wiens ideeën in Nederland veel aandacht is besteed door van Parreren (1982), benadrukte dat als je kiest voor de rol van agent dat je dan in het spel ook gedraagt zoals een agent doet. Dat betekent dat het uitbeelden van zo’n rol ook zijn beperkingen heeft. Zo kan je een agent niet laten stelen. Doet hij dat wel dan is het tijd om de afspraken nog eens door te nemen. “Was jij nou nog agent, of was je een boef geworden, kun je dan vragen om vervolgens weer verder te spelen, maar dan met andere rollen.

Je kunt je in het spel, binnen de afgesproken rol, best een heleboel gedrag permitteren dat bij die rol hoort, als je maar in de gaten houdt of de ander de intensiteit van jouw spel in

emotionele zin aankan. En dat is afhankelijk van zowel de leeftijd van een kind als diens emotionele ontwikkeling.

1.5 Verbeeldend spel en ontwikkeling

Vygotskij is ook degene die benadrukte dat een spelend kind een ontwikkelingsniveau laat zien dat vaak uitsteekt boven de andere gebieden van zijn ontwikkeling. Hij noemde dat gebied 'de zone van de naaste ontwikkeling'. Daarin kunnen kinderen, met behulp van een vaardige spelpartner, een competentieniveau laten zien dat hoger ligt dan buiten de spelsituatie. Zo'n zone van naaste ontwikkeling kan ook worden gecreëerd door een stimulerende omgeving.

In de eigen woorden van Vygotskij: "in spel is een kind als het ware ouder dan zijn feitelijke leeftijd, stijgt hij uit boven zijn dagelijkse gedrag; in spel is het alsof het een hoofd groter is dan in het echt".

Tegen de achtergrond van deze visie op het belang van spel en de ontwikkeling van kinderen wordt duidelijk hoe belangrijk het is dat de omgeving waarin kinderen verkeren die ziek zijn of gehandicapt voldoende mogelijkheden biedt voor spel. Ofwel doordat het kind zelf voldoende mogelijkheden krijgt aangeboden om te spelen ofwel doordat anderen het kind hierbij helpen. Door het voor ze te doen als ze daar zelf niet toe in staat zijn, of het voor te doen, zodat ze het later kunnen imiteren op hun eigen wijze. Een omgeving die positief staat ten opzichte van spel werkt op die manier mee aan een doorgaande ontwikkeling van kinderen.

Ook in dat opzicht is de aanwezigheid van clowns in ziekenhuizen en instellingen voor kinderen met een handicap van belang. Het is niet alleen maar 'leuk' dat ze er zijn, ze zorgen niet alleen maar voor 'entertainment' en afleiding. De spelende clown draagt ook bij aan het welbevinden van kinderen doordat hij het kind al spelende meetrekt naar een hoger niveau dan dat van zijn overige ontwikkeling. En dat is van belang, want veel kinderen met een ziekte of handicap vertonen een terugval of stagnatie in hun ontwikkeling.

Wat is er nu zo bijzonder aan verbeeldend spel dat het de ontwikkeling van kinderen kan bevorderen?

Leslie (1998) heeft verduidelijkt waarom verbeeldend spel zo belangrijk is voor het ontwikkelen van het vermogen je te kunnen verplaatsen in de gevoelens, het perspectief van een ander. In verbeeldend spel, zegt hij, zijn drie dingen aan de hand:

1) Al spelende laat een kind zien dat het in staat is om een en hetzelfde object van betekenis te veranderen. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer een echte banaan al spelende

gebruikt wordt als zogenaamde telefoon. Dit gebeurt doordat het kind het ‘andere’ gebruik van de banaan suggereert door die tegen het oor te houden.

2) De actuele eigenschap van een omstandigheid, een situatie, kan al spelend ter plekke worden veranderd. Terwijl de zon schijnt, kan een kind in het spel afspreken, dat het zogenaamd “slecht weer was”.

3) In het spel kan een kind doen alsof iets dat er niet is, toch bestaat. Terwijl het een leeg kopje vasthoudt, kan het beweren dat er zogenaamd thee in zit.

Zo beschouwd, stellen de eigenschappen van het spel het kind in staat om eigen wensen, belevingen en opvattingen vorm te geven, gebruikmakend van objecten uit de werkelijkheid, maar met een zelf bedachte alsof-betekenis. Daarmee maakt een kind zich minder afhankelijk van de feitelijke betekenis van spelmateriaal en gebruikt het de kenmerken en mogelijkheden van ‘meerdere betekenissen’. Daardoor kan het ook spelen over personen en gebeurtenissen, zonder dat die er echt hoeven te zijn. Juist niet, want dan kun je er veel meer over fantaseren en je verplaatsen in de erbij behorende emoties.

1.6 Virtuele werkelijkheid – virtual reality

De fantasie zoals die wordt vormgegeven door middel van digitale beelden, noemen we de virtuele wereld. Virtueel wil zeggen: sterk lijkend op, de kenmerken vertonend van, maar ook ‘denkbeeldig’. En juist dat laatste aspect verdwijnt vaak naar de achtergrond. De digitale beelden vertonen zo’n sterke gelijkenis met de echte wereld, dat die er vaak moeilijk van zijn te onderscheiden.

Kinderen van deze tijd hebben daar veel mee te maken. Via de verschillende media krijgen ze virtuele beelden aangereikt die vaak veel gelijkenis vertonen met wat echt is. Dat is fascinerend, het kan spannend en boeiend zijn, maar ook beangstigend en verleidelijk. Want als het er zo echt uitziet kan je ook gaan denken dat het allemaal waar is wat je ziet, zeker als je jong bent en je het onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid nog in de vingers moet krijgen. Aan de andere kant moeten we kinderen ook niet onderschatten in hun vermogen om met deze virtuele beelden om te gaan. Kinderen van deze tijd zijn veel meer gewend aan dit soort indrukken dan de huidige volwassenen die daar niet mee zijn opgegroeid.

Om kinderen te helpen het onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid te leren beheersen is het van belang dat hun eigen fantasiebeelden er gevarieerd uit blijven zien. Dat wil zeggen dat ze niet alleen fantasiebeelden maken die heel erg lijken op het ‘echte’, maar dat zij ook andersoortige fantasiebeelden kunnen maken. Beelden die minder concreet zijn en ook meer symbolisch.

In het spel kan dit door bijvoorbeeld goed te kijken naar de kwaliteit en variatie van de alsof-handelingen. Dat betekent dat kinderen ‘alsof’ kunnen doen op een manier die voor een ander te volgen is. Kinderen doen dat, door met elkaar te overleggen over de alsof-betekenis van spel materiaal en de rollen die ze spelen.

Wanneer kinderen niet zelf in staat zijn om te spelen en er vóór hen gespeeld wordt, is het van belang spelhandelingen te laten zien waarvan duidelijk is dat die zich onderscheiden van de echte, dagelijkse handelingen. De laatste zijn handelingen die een gevolg hebben in de realiteit, terwijl dat met alsof-handelingen niet het geval is. Als je net doet alsof je in een ballon prikt, knalt hij niet uit elkaar, terwijl dat wel gebeurt als je er echt in prikt.

Dat kinderen veel in aanraking komen met beelden uit de virtuele werkelijkheid kan ertoe leiden dat hun fantasie-uitingen steeds meer beperkt blijven tot beelden met een sterk realistisch karakter. Alleen wanneer het fantasiebeeld sterk overeenkomt met de realiteit, spreekt hen dat nog aan. Met andere woorden: er ontstaat dan steeds minder behoefte aan het uiten van fantasieën en wensen op een manier die niet zo letterlijk is. De gevoeligheid voor fantasiebeelden met een meer verwijzend (indexicaal) of symbolisch karakter kan daardoor verminderen. Dat is niet alleen jammer gezien de afnemende variatie, maar vooral omdat daarmee de flexibiliteit afneemt die kinderen in staat stelt om voorwerpen, personen en situaties een andere dan de letterlijke betekenis te geven. Als die flexibiliteit in betekenisverlening ontbreekt, zal het spel eerder worden afgebroken of beëindigd.

1.7 Positieve en negatieve kanten van verbeelding

Over het begrip ‘verbeelding’ werden en worden veel uitspraken gedaan die lang niet altijd met elkaar overeenstemmen. Van der Pol (2005) heeft de verschillende visies op verbeelding verzameld van filosofen, kunstenaars en menswetenschappers waaruit blijkt hoe verschillend zij hebben gedacht over de kracht, dan wel het gevaar van verbeelding. Hun meningen blijken in drie groepen te kunnen worden verdeeld:

- zij die waarschuwen voor de verbeelding,
- zij die de verbeelding idealiseren, er alleen maar iets goeds in kunnen zien en
- zij die oog hebben voor zowel de positieve als negatieve kanten van verbeelding.

Het is moeilijk om te zeggen wie er gelijk heeft. Wel is het goed om zich te realiseren dat het verbeelden, het fantaseren, emotionerende beelden kan oproepen die om een zekere beheersing vragen. Oeverloos je fantasie uitleven in aangrijpende beelden kan teveel worden, voor kinderen, maar ook bij volwassenen.

2. Het spel van de cliniclown

De clown onderzoekt continu hoe hij de dagelijkse werkelijkheid op een andere manier kan bekijken en vormgeven. Of, zoals in *Culture Clown* (2006) wordt gezegd:

De clown gaat om met de werkelijkheid teneinde die vanuit een andere hoek te bekijken. De clown staat zowel voortdurend in contact met de werkelijkheid waarin hij zich bevindt als met de denbeeldige wereld, de wereld van de fantasie, die in hem wordt opgewekt. Het betekent dat er een verschil is tussen wat werkelijk iets is en wat iets mogelijkwijs kan zijn.

Dit houdt dat de aanwezigheid van een clown in een systeem met vaste regels, zoals een ziekenhuis, veel onverwachte situaties en emoties teweeg kan brengen die veel, soms tegenstrijdige, reacties oproepen bij kinderen en volwassenen.

Het denken van de Amerikaanse filosoof en logicus Gerald Sanders Peirce (1839 – 1914) biedt voor het spel een denkkader dat niet alleen theoretisch is, maar ook in de praktijk herkenbaar en toepasbaar. Het is gekenmerkt door een fundamentele openheid ten opzichte van de werkelijkheid.

Peirce onderscheidt drie vormen van ‘zijn’, drie bestaanswijzen, die een rol spelen in elk gedrag van een mens, waarbij hij gedragingen opvat als tekens die mensen met elkaar uitwisselen.

Allereerst is er de zijnswijze van het mogelijke, het potentiële. Door Peirce ‘Firstness’ genoemd. Daarbij gaat het om iets in zijn meest natuurlijke staat, de kwaliteit van iets, zonder verwijzing naar iets anders. Zo kun je de aanwezigheid van de clown ook zien. Als iemand die in de ruimte staat zonder die al precies in te kleuren. Hij ziet wel wat hij aantreft en geeft er niet bij voorbaat een betekenis aan. Die openheid, vrijheid van waarneming, hoort bij deze manier van zijn. Voor degene die zo’n houding inneemt kan dat een heel andere ervaring zijn dan voor degene die zo iemand tegenkomt, zoals in dit geval het kind, de ouders en het personeel in het ziekenhuis. Het geeft meestal meer zekerheid om te weten wat iemand precies gaat doen, wat zijn bevoegdheden zijn, tot hoever iemand kan gaan in een bepaalde situatie. Van de clown weet je het maar nooit. Dat kan leiden tot afweerreacties of vermijdingsgedrag bij de toeschouwer.

De tweede bestaanswijze is die van de ‘actualiteit’, van wat iets blijkt te zijn, welke betekenis iets op dat moment krijgt. Peirce noemt dit de bestaanswijze van ‘Secondness’. De mogelijkheid is geactualiseerd in het nu. De mogelijke betekenis heeft vorm gekregen, in een tijdelijke betekenis. De clown geeft al spelende betekenis aan zijn handelingen en houdt in de

gaten of de ander openstaat voor die betekenis. In deze bestaanswijze bepaalt de kwaliteit van de communicatie van de clown of de door hem gecreëerde betekenis wordt overgenomen. Dat is een spannende fase waarin continu in de gaten moet worden gehouden of de betekenissen, die al spelende ontstaan, geaccepteerd worden. Tijdens het spel van de clown kunnen de betekenissen die hij creëert ook geregeld veranderen. Of dat kan wordt mede bepaald door de toeschouwer en/of medespeler, dus de clowns onderling, het kind, de ouders en het ziekenhuispersoneel.

De derde bestaanswijze is die van de ‘algemene regels’, het wetmatige, de geldende afspraken in een bepaalde situatie. Peirce noemt dit de bestaanswijze van ‘Thirdness’. Gewoontes die stoelen op in de cultuur vastgelegde afspraken. Naast het gemak van de voorspelbaarheid van een betekenis kunnen ze ook zo ‘heilig’ worden dat men vergeet dat het ‘maar’ afspraken zijn. Dan worden het starre afspraken die geen verandering van betekenis toestaan. In de maatschappij zien we daar talloze voorbeelden van. Vroeger was het een schande als je zwanger was en je ‘moest’ trouwen, terwijl het zwanger zijn nu vooral een praktische aanleiding is geworden om te gaan trouwen. Clowns hebben een broertje dood aan vastgelegde afspraken. Dat belemmert hen in het opengooien van betekenissen waardoor juist ook een andere kijk op de dingen kan ontstaan.

Een clown gaat met betekenissen om op een naïeve manier. Hij ontkent die niet persé maar bekijkt de vaststaande betekenis van alle kanten om te zien hoe je er ook nog anders tegenaan kunt kijken. Dat werkt in de meeste gevallen verfrissend, maar voor mensen met een grote behoefte aan duidelijkheid en zekerheid kan het ook verontrustend werken. Je weet maar nooit wat er gebeurt als je een bepaalde bestaande betekenis op losse schroeven zet.

De drie bestaanswijzen kunnen van elkaar worden onderscheiden, maar staan ook continu in relatie tot elkaar. Toch is het goed om ze te onderscheiden, omdat het kan helpen vastzittende situaties of situaties die vragen oproepen te analyseren wat wellicht kan bijdragen aan veranderingen.

Mensen houden, als sociale wezens, sterk rekening met algemeen geldende afspraken, die het dagelijks leven enerzijds het karakter van stabiliteit geven maar anderzijds de openheid en vrijheid van het veranderen van betekenissen in de weg kunnen staan.

De clown reageert weliswaar ook sterk in het hier-en-nu door te reageren op wat hij aantreft maar kijkt tegelijkertijd met verwondering naar de actuele regels en betekenissen. Door zijn naïviteit kan en mag hij vanuit de eerste bestaanswijze (Firstness) reageren met de mogelijkheid om de afgesproken betekenis te veranderen.

De positie van de clown is een bijzondere, omdat die mogelijkheden inhoudt die tot dan toe niet mogelijk leken. Niet voor niets staan ouders verbaasd dat hun kind zo ontspannen raakt bij het zien van de clowns. En niet voor niets raken ze soms geëmotioneerd als ze merken dat het onverwachte gedrag van de clown ook hen raakt. Op de clown rust de verantwoordelijkheid om het 'potentiële' zó vorm te geven in het 'actuele' dat 'algemeen' aanvaard wordt, dat de clown er mag zijn en zich gedraagt, zoals je van clowns kan verwachten. Ook de toeschouwer doet mee in de drie bestaanswijzen door al of niet open te staan voor het potentiële, al of niet mee te gaan in de actuele betekenis en al of niet ook de tijdelijkheid van de algemene regel (clowns mogen anders tegen iets aankijken) te accepteren.

Het spel van de clown raakt aan de essentie van het menselijk bestaan. Dat maakt het werk van de cliniclown tot zo'n intensieve en tegelijk zo'n kwetsbare belevenis. Net als het kind in zijn spel beschikt de clown over middelen om zijn verbeelding uit te drukken. Eén daarvan is het bewegen.

3. Spel en beweging

Wat het spel van de clown zo bijzonder maakt, is dat het vaak bewegingen zijn zonder dat er taal aan te pas komt. Dat maakt de beweging extra afhankelijk van de expressie die de clown erin legt. Het hele lichaam doet mee met fijnmotorische accenten, zoals die tot uitdrukking komen in de gezichtsexpressie en de handgebaren. Ook die bewegingen dragen de kenmerken in zich van de semiotische driehoek (zie schema 1.), met aan de basis de verwondering, vervolgens de herhaling en daaraan toegevoegd de variatie.

Bakker (1969) citeert de volgende woorden van Merleau-Ponty: "Wanneer we het lichaam in beweging beschouwen, blijkt duidelijk hoe het lichaam ruimte en tijd bewoont". Hij gaat in op het verschil tussen de ruimtelijkheid van levenloze objecten en die van het lichaam. De ruimtelijkheid van voorwerpen is er een van 'positie' en is als zodanig statisch. De ruimtelijkheid van het lichaam is er een van 'situatie' is, dat wil zeggen dynamisch. Dat houdt in dat de bewegingen van het lichaam te maken hebben met zowel de innerlijke gemoedstoestand van de persoon, als met de omgeving waarin die zich bevindt. Die twee beïnvloeden elkaar. Soms overheersen de eisen van de omgeving, soms die van de individuele persoon. Om een voorbeeld te geven: bewegingen bij militaire rituelen zien er strammer uit dan wanneer mensen in een stadion juichen. Iemand die zich agressief gedraagt, beweegt zich anders dan iemand die zich blij en gelukkig voelt.

De clown doet bovendien nog iets anders met zijn lichaam. Hij past zich in eerste instantie niet aan de omgeving aan, maar neemt die ruimte in vanuit zijn eigen clowneske

lichaamsbewegingen, en daarmee beïnvloedt hij de omgeving die hij aantreft. Dat is te zien wanneer een clown op een ziekenhuisafdeling komt. Het eerste dat opvalt zijn de lichamelijke veranderingen bij de volwassenen. Meestal in mimisch opzicht, doordat ze beginnen te lachen of wat onzeker gaan kijken of lichamelijk vermijdingsgedrag gaan vertonen, om te zorgen dat de clown hen niet zal benaderen. Kinderen reageren meestal directer. Ofwel sterk positief door toenadering te zoeken of negatief door zich af te sluiten of zich op een andere manier afwerend op te stellen.

Vanaf het eerste moment dat de clown zich in een situatie begeeft werkt hij aan de afstemming die zal leiden tot een toenemende of afnemende expressie, door middel van groot spel of juist klein spel. Het laatste is ongetwijfeld moeilijker dan het eerste maar in het kunnen afwisselen ervan ligt juist de kracht van het spel van de clown.

Wanneer de komst van de clown in de omgeving is geaccepteerd, komt het erop aan dat de bewegingen die hij al spelende uitvoert door de ander begrepen worden als speelse gebaren. De clown weet wel ‘dat hij speelt’ maar ervaart de toeschouwer dat ook zo? Deze bewuste afstemming geldt voor de cliniclown nog specifieker dan voor de gewone clown, omdat de cliniclown immers te maken heeft met kinderen die een actuele lichaamsbeleving hebben, die afwijkt van het normale, door de ziekte of de handicap. En ook naar de volwassenen toe is het belangrijk in de gaten te houden of zij het gedrag van de clown als ‘speels’ ervaren.

De cliniclown neemt ook veel bewegingen voor zijn rekening die kinderen niet zelf kunnen uitvoeren. Is dat nuttig, kun je je afvragen. Is het louter kijken naar al die bewegingen wel zo zinnig? Is het niet vooral frustrerend om naar iets te kijken wat je zelf op dat moment niet kunt, ook al zou je het willen?

Uit recente wetenschappelijke bevindingen blijkt, dat het kijken naar bewegingen tot dezelfde hersenactiviteit leidt als het uitvoeren van de bewegingen zelf. Voor dat verschijnsel zijn de spiegelneuronen verantwoordelijk. Gebleken is dat deze hersencellen niet alleen geactiveerd worden wanneer een persoon een bepaalde beweging zelf uitvoert, maar ook wanneer iemand diezelfde beweging bij een ander waarneemt. (Rizzolatti e.a., 2001). Als je in plaats van imiteren het woord na-apen gebruikt dan is dat in dit geval wel heel toepasselijk want de spiegelneuronen zijn ontdekt bij onderzoek met apen.

De theorie over spiegelneuronen ontwikkelt zich nog steeds. Zo stellen sommige onderzoekers dat het nabootsen via de spiegelneuronen niet alleen gericht is op het imiteren van de concreet waargenomen handelingen, maar ook op de intenties van die handelingen. Zo blijken kinderen in hun imitatie vaak verder te gaan dan alleen maar het letterlijk nadoen. Ze

voegen er geregeld eigen handelingen aan toe vanuit de intentie iets uit te proberen. Wel is de activering van spiegelneuronen een kwestie van rijping, zodat die specifieke hersenactiviteit bij kinderen nog niet zo groot is als bij volwassenen.

De eigenschap van spiegelneuronen onderstreept nog eens het belang van het voordoen van handelingen, ook als de ander ze niet zelf kan imiteren. De spelende, bewegende cliniclown kan zodoende bij de toeschouwers een hersenactiviteit opwekken die plaatsvindt zonder dat die waarneembaar hoeft te zijn in diens uiterlijk gedrag.

4. De onvoorspelbare glimlach van het zieke kind

Zoals over het begrip ‘verbeelding’ veel tegenstrijdige meningen worden gegeven, zo geldt dat ook voor ‘de lach’. In het taalgebruik wordt dat geïllustreerd. Het lachen kan onbedaarlijk zijn, overdreven, schielijk, maar ook fijntjes, ontwapenend, subtiel etc.

Pleij (2007) vermeldt de anekdote dat Erasmus door het lezen van een komische tekst zo verschrikkelijk moest lachen, dat hij ter plekke van een levensgevaarlijke zweer genas.

Over de clown, als opvolger van de middeleeuwse zot schrijft Pleij:

Hij treedt op als een ordeverstoorder van formaat, die tot groot vermaak van de toeschouwers de wereld op zijn kop zet. Ook buiten het circus doen dergelijke onnozelen zich voor om in collectieve rituelen een bevrijdende lach los te maken. Daardoor wordt men verlost van de angsten en frustraties die het geregelde bestaan van tijd tot tijd in de wielen rijden. (p. 9).

In onze tijd is die dubbelzinnige houding tegenover het lachen er nog steeds. Al te opvallend lachen geldt niet als erg beschaafd, terwijl toch iedereen de opluchting ervaart als men weer eens lekker gelachen heeft. Dat lachen ontspannend werkt, is inmiddels ook onderwerp van wetenschappelijk onderzoek waaruit gebleken is dat de lach doorwerkt op zowel cognitief, emotioneel als fysiek niveau.

Op *fysiologisch* gebied beschrijft Vinit (www.drclown.ca) dat lachen gunstig inwerkt op de aanwezigheid van zuurstof in het lichaam en dat de bloeddruk erdoor daalt. Ook vermindert daarbij het aantal stresshormonen. Lachen bevordert het functioneren van het immuunsysteem en de productie van hormonen die een rol spelen bij ontstekingsreacties. Lachen stimuleert het cardiovasculaire systeem, masseert de inwendige organen en vermindert de zuurtegraad van de maag. Lachen is een goede spieroefening die de gezichtsspieren stimuleert evenals die van de darmen en de middenrifspier. Onze ademhaling wordt er minder ingehouden van, waardoor de bovenste luchtwegen meer vrijkomen. Eén minuut lachen staat gelijk aan 10 minuten fysiek trainen op een apparaat.

Op *psychologisch* gebied zorgt lachen voor een vermindering van opgelopen spanningen en produceert het endorfine wat het ontstaan van een depressie tegengaat. Lachen helpt om een conflict uit de weg te ruimen, zorgt voor afleiding, vermindert angsten en vijandige gevoelens en vergroot het vertrouwen in zichzelf.

Dat er gelachen wordt in ziekenhuizen is niet alleen goed voor de patiënten maar ook voor het verzorgend personeel. In een onderzoek van Warren (2003) bleek dat op de dagen dat de clowns aanwezig waren het verplegend personeel meer met elkaar en met de patiënten en hun familieleden praatten, vaker lachten en dat ze hun stressniveau zagen dalen.

Terwijl de volwassenen in het ziekenhuis meestal met allerlei manieren van lachen reageren op de aanwezigheid van de clown, stelt het zieke kind zich, wat zijn lachen betreft, geregeld gereserveerder op. Hij kijkt soms de kat uit de boom, geeft zich niet zomaar gewonnen. Daarmee stelt het zieke kind zich anders op dan vanuit de gewone ontwikkeling verondersteld kan worden. Treffers (1982) gaf zijn proefschrift de titel mee: 'De voorspelbare glimlach als ontwikkelingsfenomeen'. Treffers beschrijft hoe de glimlach zich voordoet bij zich normaal ontwikkelende baby's. De eerste vorm van lachen noemt hij de *spontane glimlach*, die ontstaat in reactie op interne en externe prikkels bij de baby. De glimlach in reactie op interne prikkels is afhankelijk van de toestand, de 'state' waarin de zuigeling zich bevindt.

Precht (1974) onderscheidt vijf 'states' die variëren van de eerste waarin de baby de ogen gesloten heeft, bewegingsloos is met een regelmatige ademhaling tot de vijfde 'state' waarin het geluiden maakt zoals huilen.

Treffers geeft aan dat verschillende studies over het gedrag van pasgeborenen uitwijzen dat er een relatie bestaat tussen de 'state' waarin de zuigeling verkeert en het optreden van spontaan glimlachen. Deze eerste vorm van lachen doet zich gedurende de eerste 6 – 7 weken voor en wel voornamelijk in 'state' 2, ook wel op één lijn gesteld met de R.E.M.-slaap, waarin de baby de ogen nog gesloten heeft, maar kleine beweginkjes maakt en onregelmatig ademhaalt.

Op grond van onderzoeksgegevens op dit gebied, kan gesteld worden dat de eerste vorm van glimlachen niet is gelegen in imitatie van de glimlach van een volwassene, maar bij de baby van binnenuit komt. Al in de derde week kan de spontane glimlach gevolgd worden door aanwijzingen voor een tweede soort glimlach namelijk de *sociale glimlach*. Daaronder wordt de glimlach verstaan die wordt opgewekt door een specifiek menselijke prikkel. Daarbij bleek dat het ogengebied van het gezicht het meest effectief is om een glimlach op te roepen, vooral in combinatie met de stem. Samen met aanraken (strelen of oppakken) van

het kind bleek het gezicht overigens minder effectief te zijn als prikkel. Kennelijk was deze combinatie teveel van het goede om positief te kunnen werken.

De sociale glimlach blijft toenemen in de eerste levensmaanden en terwijl het glimlachen met de vaste verzorgers op hetzelfde niveau blijft, neemt die af bij de confrontatie met onbekenden. Er is geen eenduidige verklaring voor dit laatste verschijnsel.

Wel is duidelijk dat vooral de vaste verzorger verantwoordelijk is voor de initiatieven in de interactie tussen kind en volwassene. De laatste probeert geregeld aan de zuigeling een glimlach te ontlokken, maar of dat lukt is nog altijd niet zeker. In deze fase wordt dan ook gesproken van de ‘onregelmatige glimlach’.

In de daaropvolgende fase wordt de interactie tussen verzorger en kind steeds meer wederkerig. De baby ontdekt dat zijn glimlach niet onbeantwoord blijft en effect heeft op de omgeving. Treffers zegt hierover: “Op grond van de verwachtingen van de baby treedt de glimlach meer en meer intentioneel op, met het doel dat de moeder zal reageren. (--) Dit is de fase van de ‘voorspelbare glimlach’.

Deze glimlach wordt ook veelal opgevat als een graadmeter van de kwaliteit van de ouder-kind interactie, met alle gevolgen van dien als deze glimlach als ‘affectieve respons’ achterwege blijft. Dan is bij de ouders meestal sprake van grote teleurstelling en onrust. En niet ten onrechte omdat de glimlach immers hoort bij een normaal ontwikkelingsproces.

Met betrekking tot de aanwezigheid van de cliniclown in het ziekenhuis kan men zich voorstellen dat het reageren van het kind op de clown met een glimlach niet alleen door de clown zelf, maar ook door de omgeving als een blijk van goedkeuring, van een affectieve bevestiging wordt opgevat.

Het is belangrijk zich te realiseren dat de ontwikkeling van de glimlach van kinderen die ziek of gehandicapt zijn in emotioneel opzicht anders kan verlopen, zodat een terugval of stilstand in de ontwikkeling zichtbaar wordt. Dit kan gevolgen hebben voor de voorspelbaarheid van ontwikkelingsverschijnselen, zoals de glimlach. De *voorspelbare glimlach* heeft dan zijn vanzelfsprekendheid verloren en zal in de interactie met de volwassene weer een kans moeten krijgen via het opbouwen en herstel van vertrouwen. Maar vertrouwen in een onzekere toekomst, zoals bij een ziekte of handicap het geval kan zijn, is er niet zomaar.

Het spel van de cliniclown kan er toe bijdragen dat een sfeer van ontspanning wordt gecreëerd die het lachen weer tot iets vertrouwds maakt. Zonder de glimlach van het kind als expliciet doel te stellen, kan naar de glimlach van de clown worden gekeken als een uiting van zijn zoals je bent, zonder uitleg, zonder verantwoording, ondanks alle pijn en narigheid die het leven van het kind en de ouders op dat moment beheerst.

Die manier van zijn van de clown creëert op een onbedoelde, niet eisende manier een sfeer van acceptatie, ook als de ander (nog) niet uiterlijk waarneembaar om je lacht. Het eerste lachen begint immers binnenin en het spel van de cliniclown is bedoeld om bij te dragen aan een staat van welbevinden die de bron is van meer naar buiten tredende affectieve reacties, waaronder die van de lach.

5. Spel en toekomst

Spelen met fantasie en verbeelding houdt in dat de feitelijke werkelijkheid wordt gerepresenteerd en getransformeerd. Vanuit verwondering over die werkelijkheid ontstaat een fantasievolle weergave, die de werkelijkheid ook kan beïnvloeden en een nieuw perspectief kan geven. Door open en heel anders tegen de werkelijkheid aan te kijken, ontstaat er een andere kijk op, die verfrissend kan werken. De dagelijkse leefwereld van kinderen in deze tijd bestaat uit wensen en gevoelens die momenteel veelal worden uitgedrukt op een technologisch gezien vernuftige wijze. De kinderen van nu geven aan hun belevingswereld vaak vorm op een manier die mijlenver af lijkt te staan van de ‘ouderwetse’, speelse vormgeving door clowns. Neem bijvoorbeeld de mate waarin beweging onderdeel uitmaakt van die vormgeving. Terwijl de cliniclown veel tijd en aandacht besteedt aan de expressie van zijn handelingen, hoeft een kind al spelende vaak maar op een knop te drukken of er ontvouwt zich een wereld van gevarieerde, fascinerende fantasiebeelden. Nieuw ontwikkelingen geven overigens ook aan dat het uitvoeren van gefingeerde bewegingen, zoals het meedoen in games, veel meer lichamelijke activiteit opwekt dan op het eerste gezicht lijkt. Van actuele ontwikkelingen hoeft het spel van de clown zich niet te distantiëren. Wel blijft het van belang in de gaten te houden of de kenmerken van de semiotische driehoek (schema 1) aanwezig blijven, alsook het onderscheid tussen fantasie en realiteit. Een te eenzijdig accent op letterlijkheid in de uitbeelding van wensen en fantasieën kan ontwrichtend werken. Zoals ook het te eenzijdig ingaan op de emotionele, inhoudelijke kant van die gedachtewereld los kan komen te staan van de spelwereld, die immers gekenmerkt is door bewegen, veelal in de vorm van alsof-handelingen. Spelen met of in gedachten is niet hetzelfde als verbeeldend spelen. Daar hoort immers het handelen, het bewegen bij.

Angst voor een teloorgang van verbeelding is begrijpelijk maar moet niet overdreven worden. Verbeelding is immers een karakteristieke, menselijke eigenschap,

of zoals van Dis heeft opgemerkt: “De verbeelding is de grootste kracht die wij allen hebben”.

Het is een uitdaging om in de clowneske expressie bezig te blijven met en te zoeken naar een actuele vormgeving die de kenmerken in zich draagt van spel en verbeelding, en er ook een moderne dimensie aan kan geven. Ook het klassieke spel kan meegaan met zijn tijd, als er maar voor gezorgd wordt dat de essentiële kenmerken behouden blijven.

Pim J. van der Pol

Februari 2008

Literatuur

- Bakker, R. (1969). *Kerngedachten van Merleau-Ponty*. Roermond: J.J.Romen & Zonen.
- Buitkamp, J., van Rijn, M. & van der Sman, P. (2006). *De CliniClowns Aanpak in het ziekenhuis*. Amersfoort: Stichting CliniClowns Nederland.
- Culture Clown, (2006). Le clown et l’imaginaire. Les journées de Culture Clown 2006.
- Doude van Troostwijk, T. (2005). *The hospital clown: a cross boundary character*.
- Leslie, A.M. (1998). Some implications of pretense for mechanisms underlying the child’s theory of mind. In J.W.Astington, P.L., Harris & D.R. Olson (Eds.), *Developing theories of mind*. (pp. 19-46). New York: Cambridge University Press.
- Moor, P. (1962). *Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung*. Bern: Hans Buber.
- Neubauer, P.D. (1978). The many meanings of play. In: *The psychoanalytic study of the child*, 42, p. 3-10.
- Parreren, C.F. (1982). Vygotskij, het spel en zijn rol in de psychische ontwikkeling van het kind. *Pedagogische Studiën*, 59. p. 16-28.
- Peirce, C.S. (1931). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (C.Hartshorne & P. Weiss Eds.) Cambridge, M.A.: Harvard University Press.
- Pleij, H. (2007). *De eeuw van de zotheid*. Amsterdam: Bert Bakker.
- Pol, P. J. van der (2005). *Kracht en Macht van Spel en Verbeelding*. Proefschrift Universiteit Leiden.
- Prechtl, H.F.R. (1974). The behavioural states of the newborn infant. In *Brain Research*, 76, 185-212.

- Rizzolatti, G. Fogassi, L. & Gallese, V. (2001). Neurological mechanisms underlying the understanding and imitation of action. *Nature Reviews Neuroscience*, 2, 661-670.
- Schmitt, E.E. (2007). *Oscar en oma Rozerood*. Amsterdam/Antwerpen: Uitgeverij Atlas.
- Treffers, D.A. (1982). *De voorspelbare glimlach als ontwikkelingsfenomeen*. Proefschrift Universiteit van Amsterdam.
- Vader, P. & Vermeulen, R.J. (Red.) (2007). *CliniClowns al vijftien jaar op weg*. Amersfoort: Stichting CliniClowns Nederland.
- Velde, M. van der (2006). *Olog Popov, mijn leven als clown*. Amersfoort: Lannoo.
- Vermeer, E.A.A. (1955). *Spel en spelpedagogische problemen*. Utrecht: Bijleveld.
- Vinit, Fl. (2007). *Les Bienfaits du rire*. www.drclown.ca
- Warren, B. (2003). *Bring me sunshine*. Windsor: 2003. (vermeld in Dr. Clown, *Les bienfaits du rire*. (www.drclown.ca))