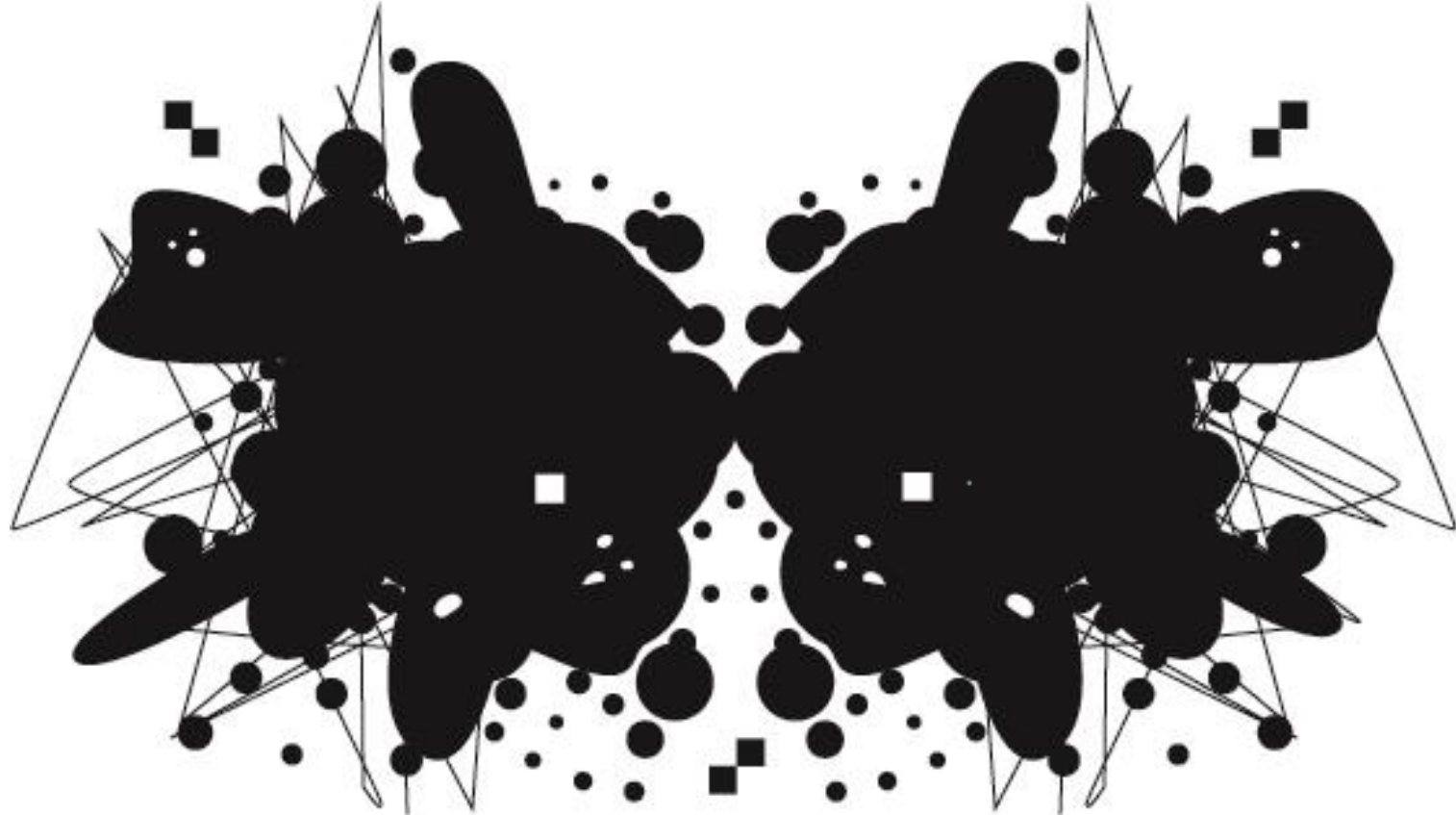




**LABYRINTH
PSYCHOTICA**

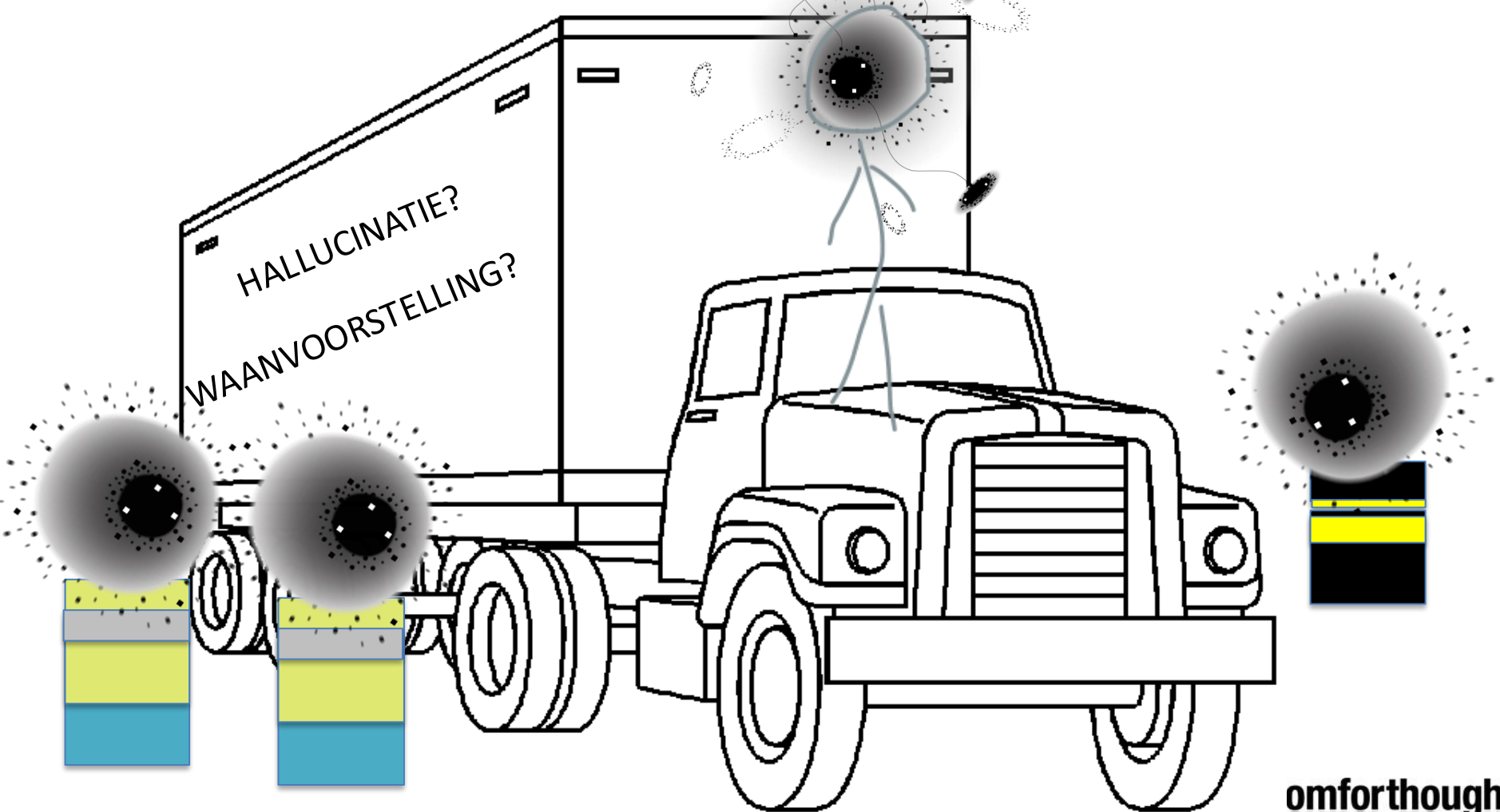


PSYCHOSE BEGRIJPEN

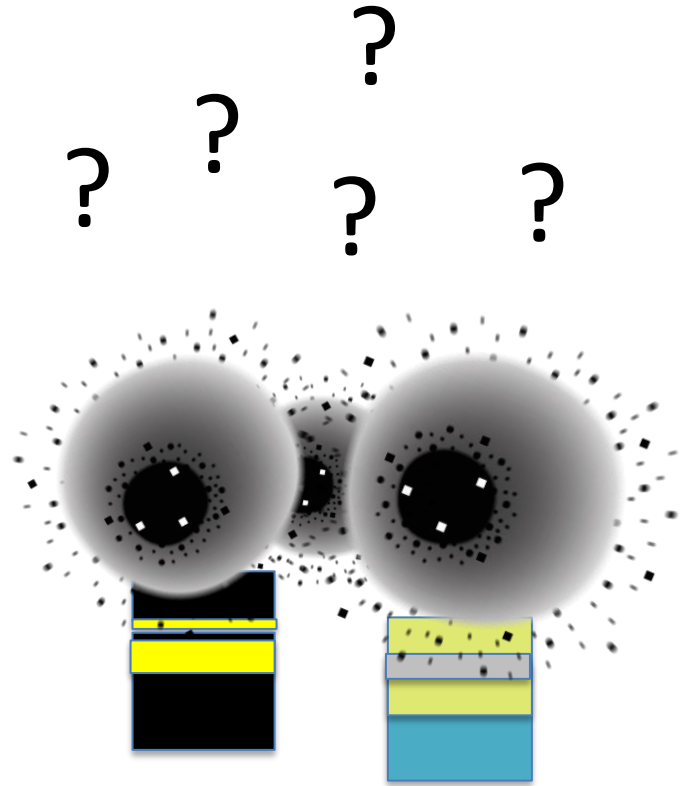
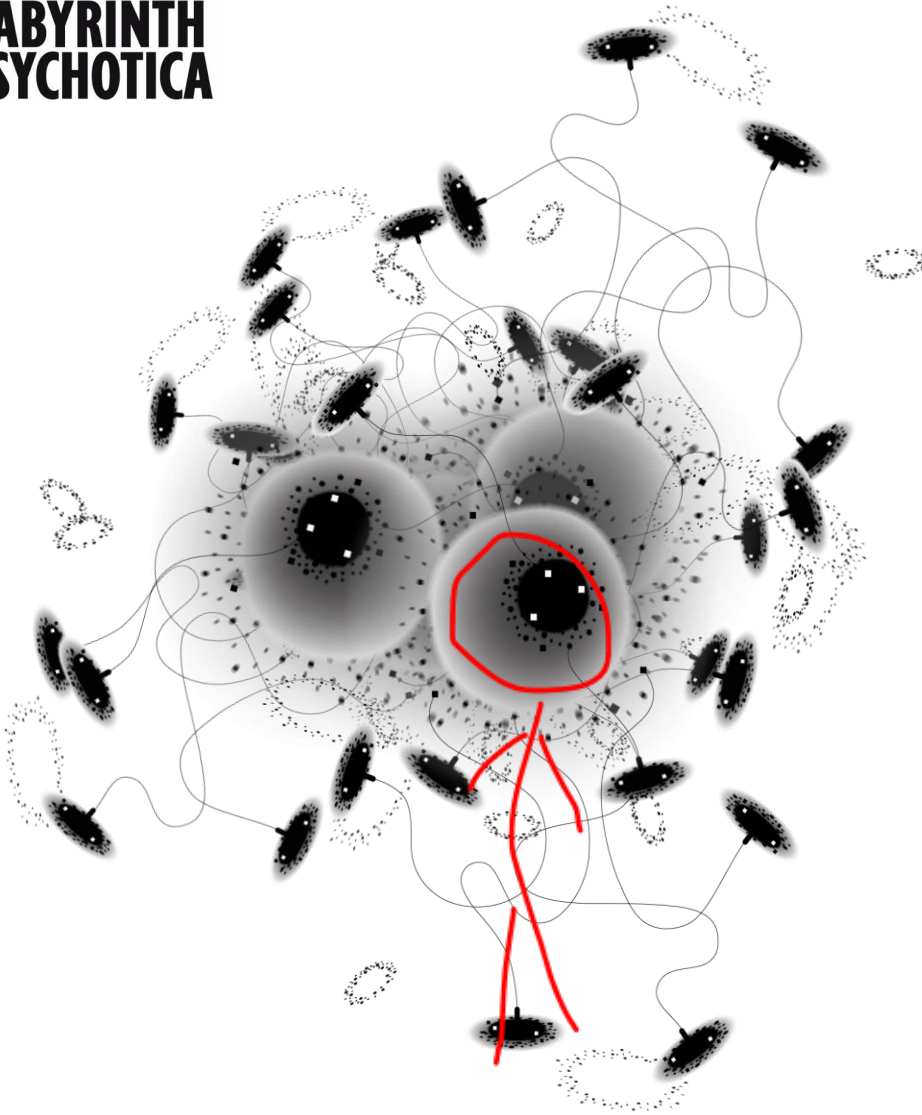
Hoe doe je dat? En waarom is het belangrijk?

Jennifer Kanary Nikolov(a), PhD

NACHTMERRIE



'PSYCHOSE'?



EMPATHIEKLOOF



SURVIVAL MECHANISME?



SURVIVAL MECHANISME



OMSCHREVEN ALS?



SURVIVAL MECHANISME

FIGHT- FLIGHT-FREEZE

FAWN-FLOP/FAINT

F's?





SURVIVAL MECHANISM

FIGHT-FLIGHT-FREEZE

FAWN-FLOP/FAINT

FAKE, FLIP, FOLLOW...



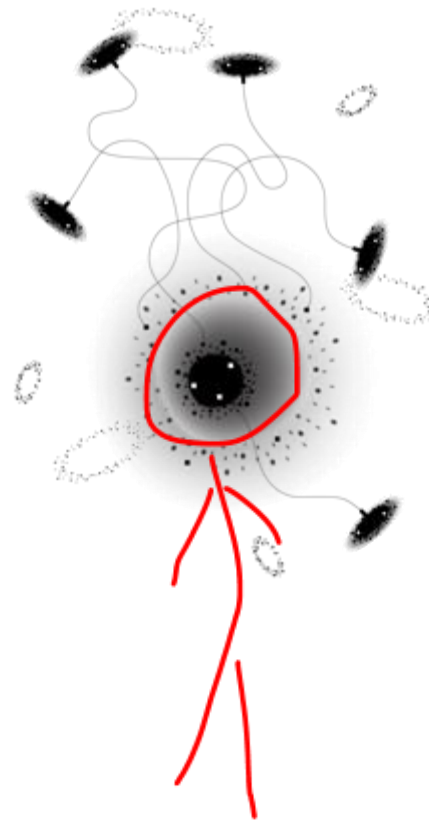


SURVIVAL MECHANISM

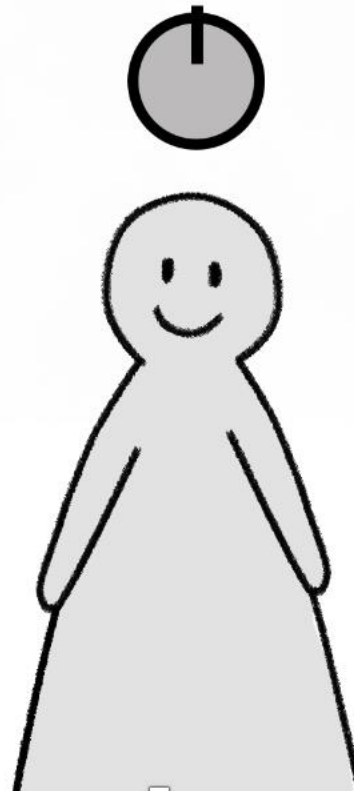
FIGHT-FLIGHT-FREEZE

FAWN-FLOP/FAINT

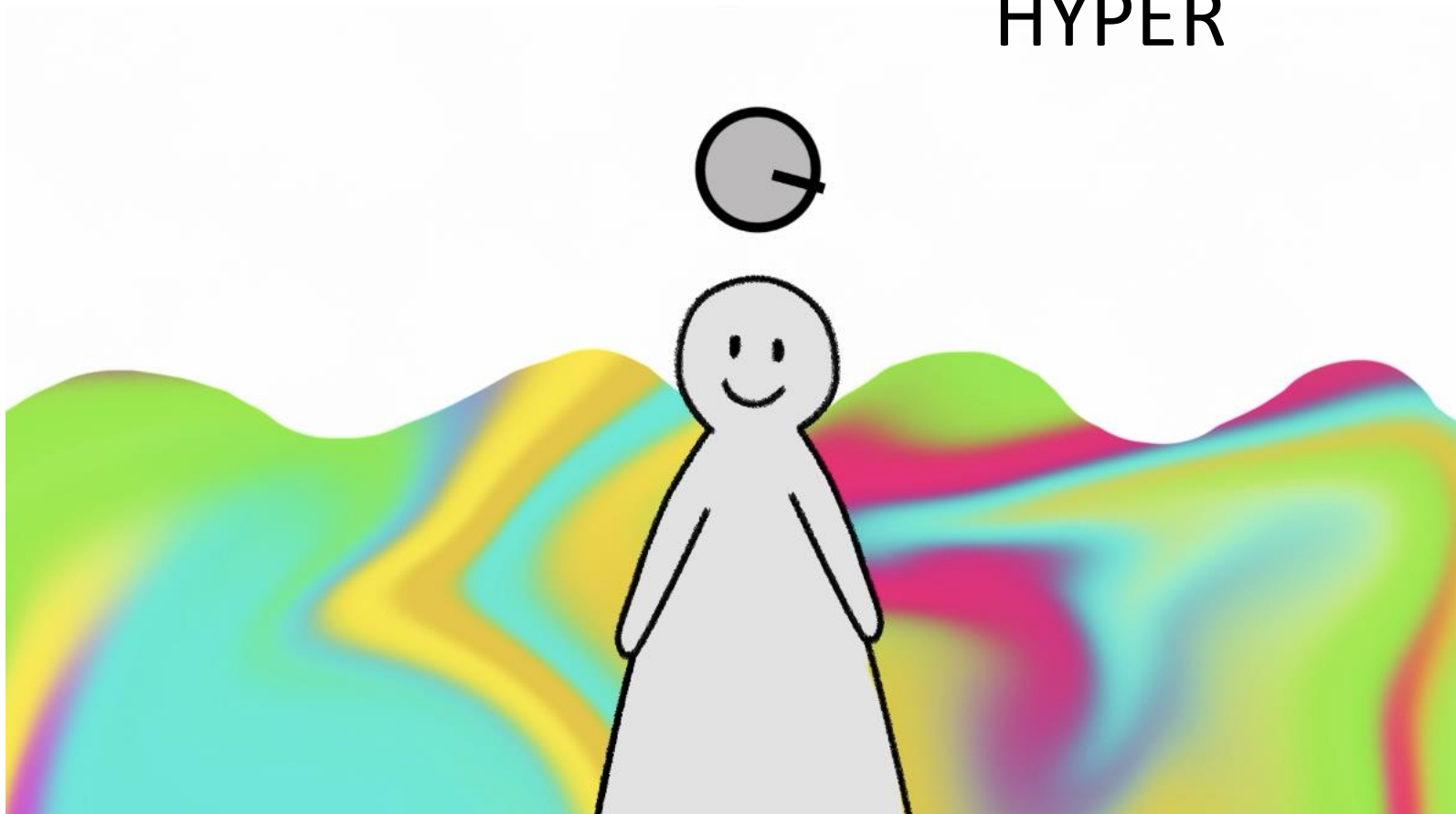
FAKE, FLIP, FOLLOW...



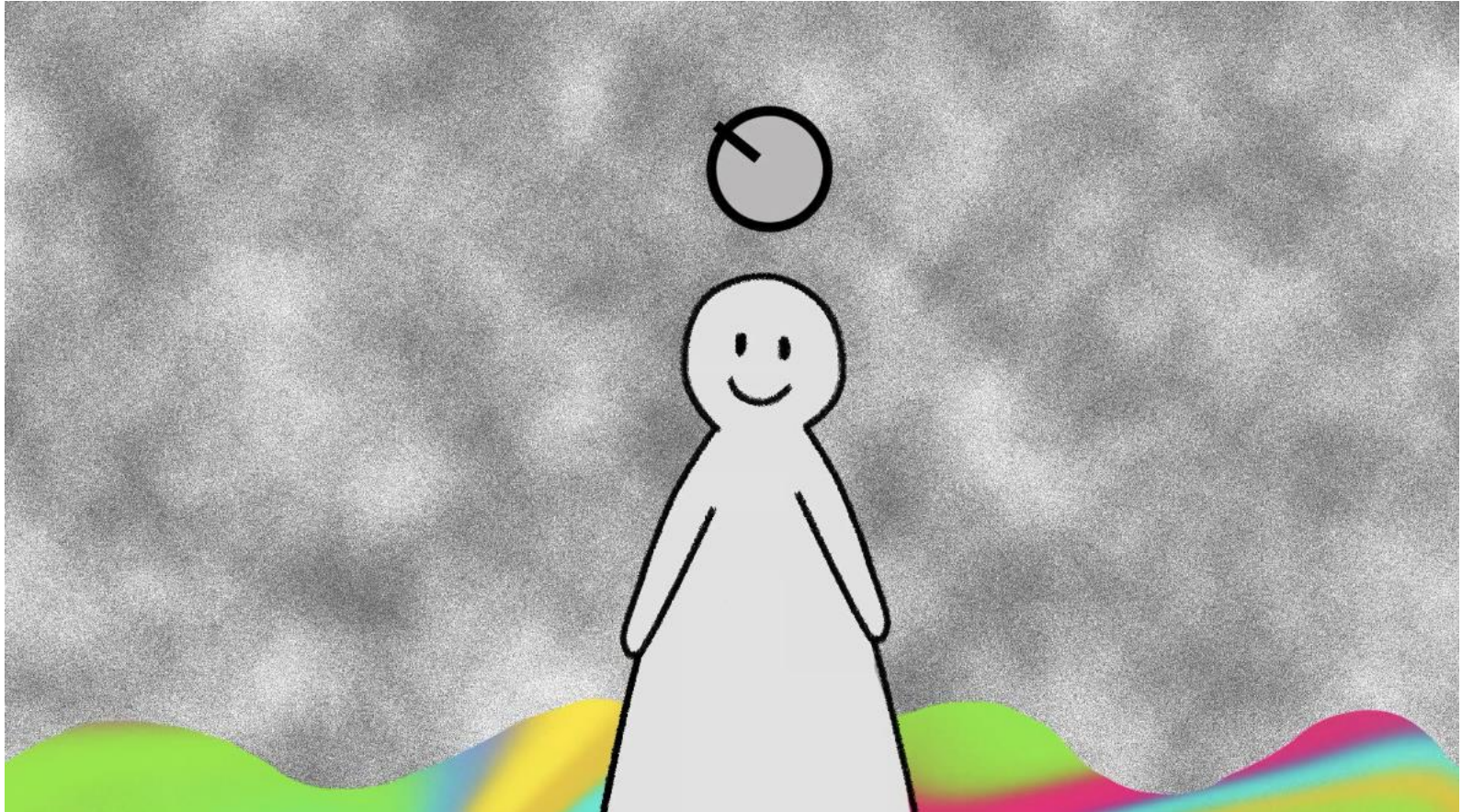
ANOIKSIS



HYPER



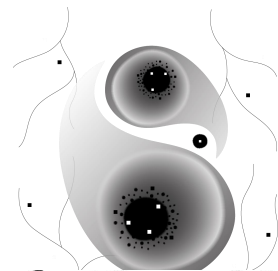
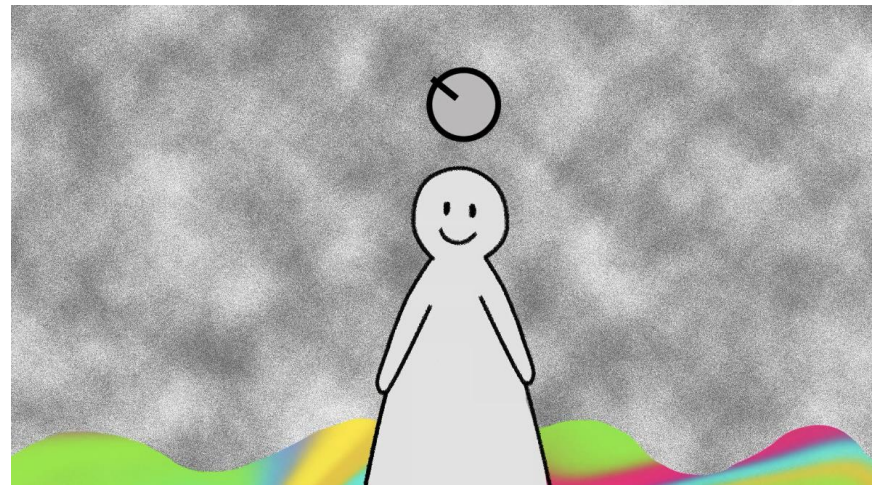
HYPOTHESIS



EMOTIES

HYPER

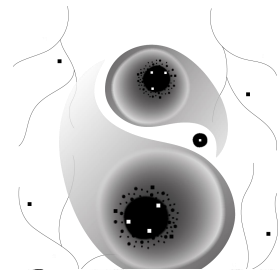
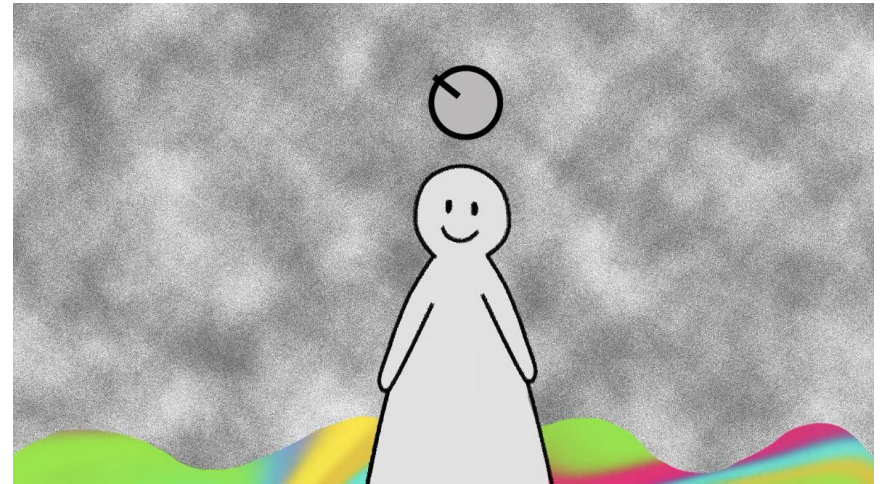
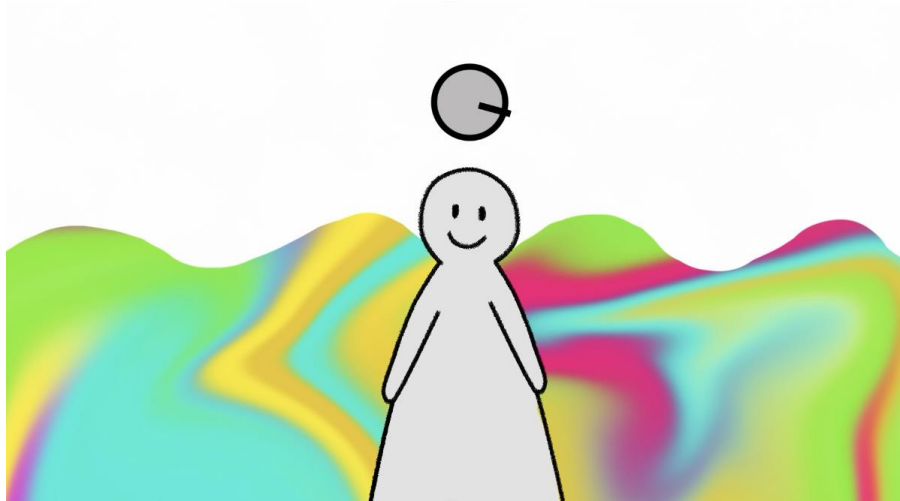
HYPO



GEDACHTEN

HYPER

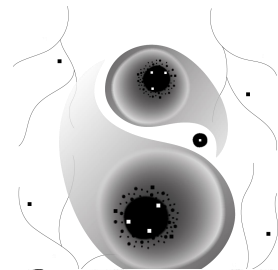
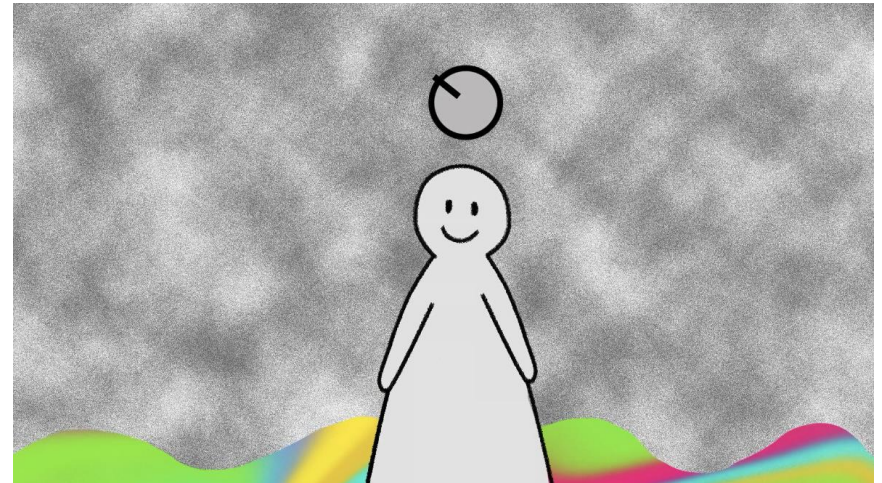
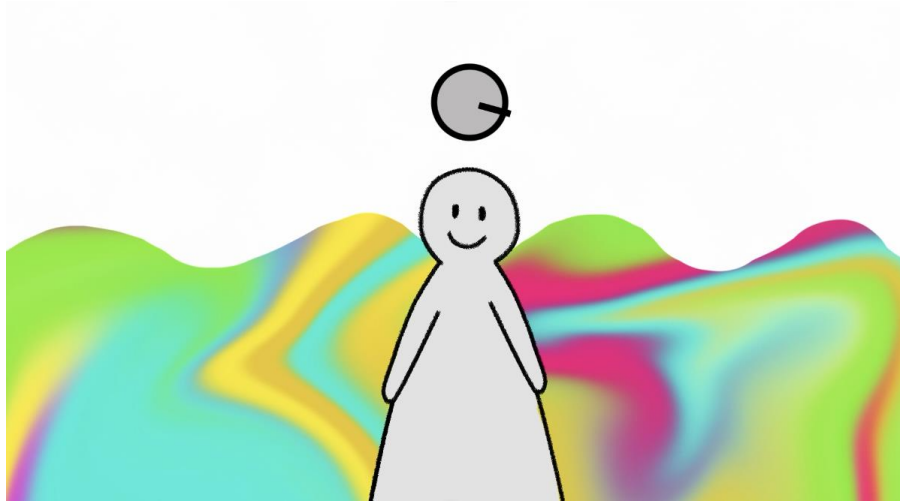
HYPO



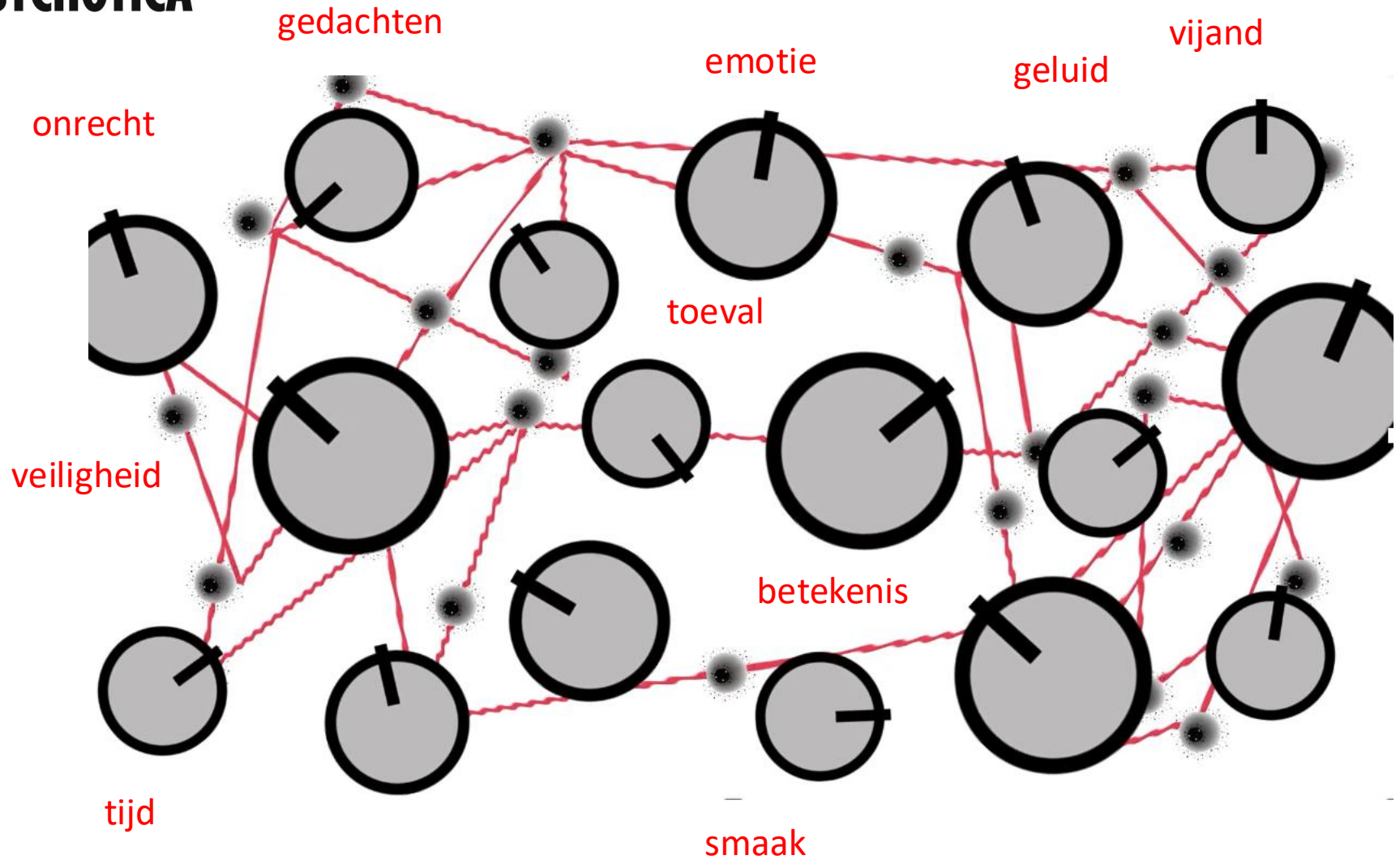
SPIERKRACHT

HYPER

HYPO



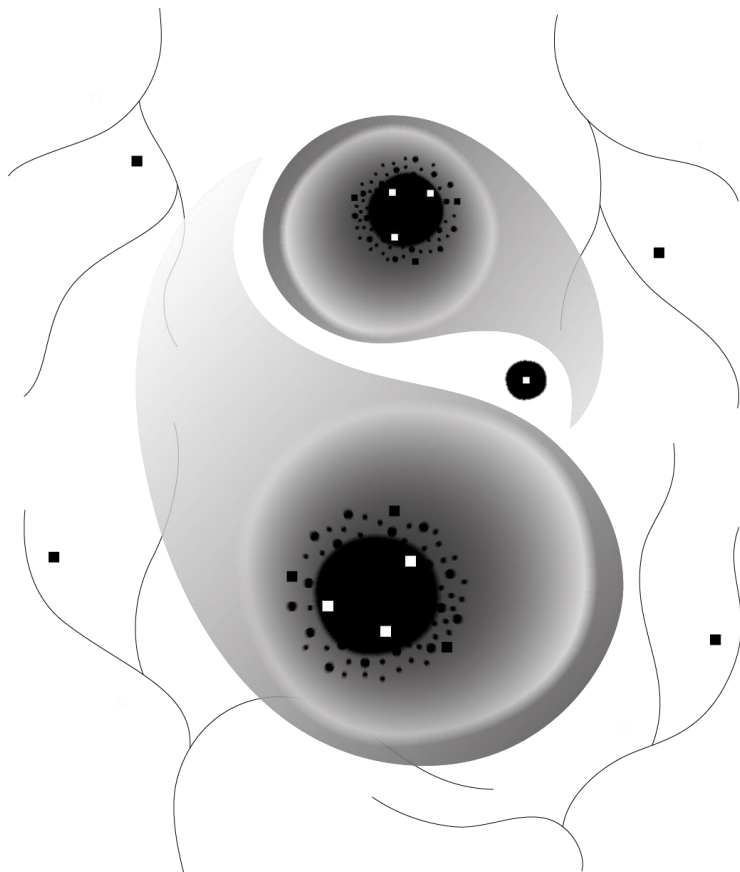
OVERLEVINGSMODUS

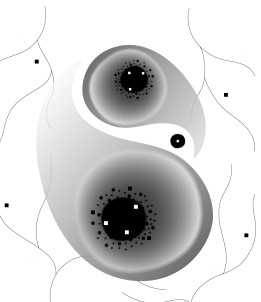


WAARNEMING

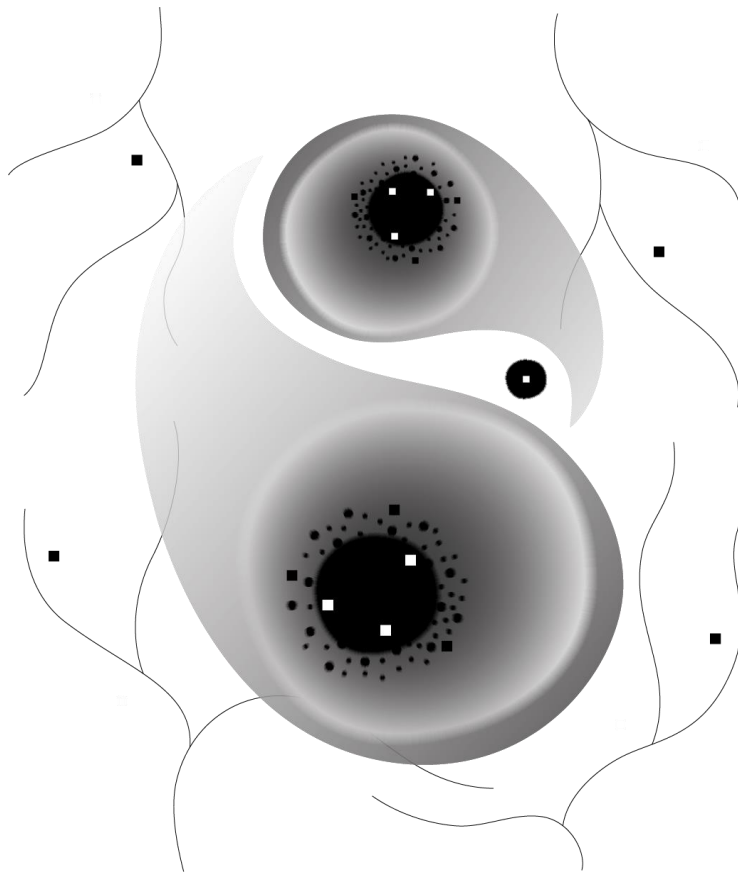


SMAAK





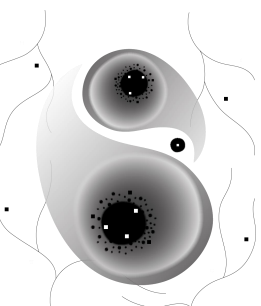
WAARNEMING



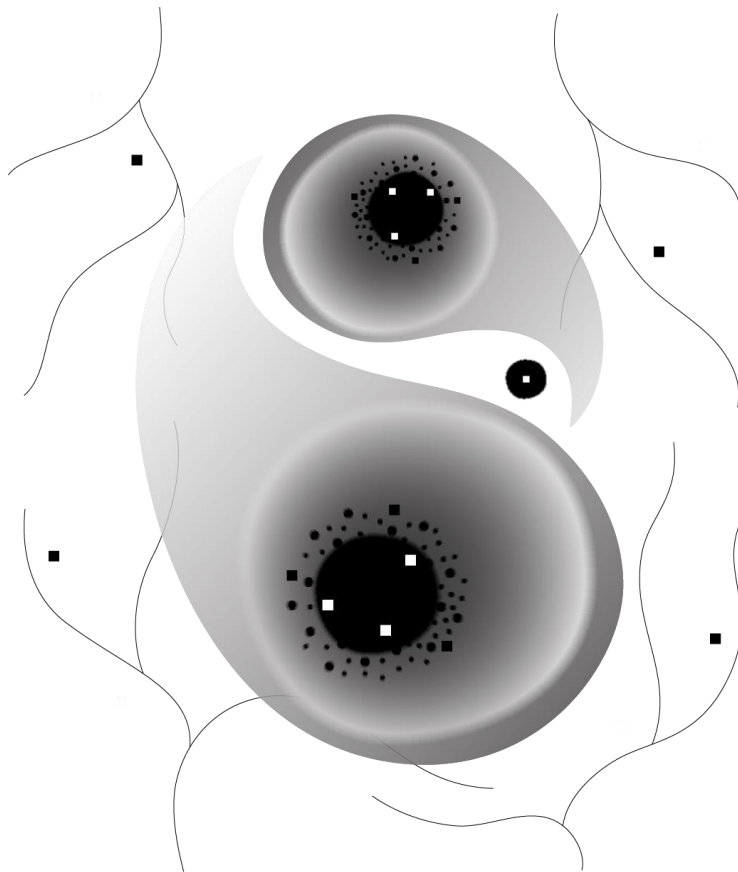
GELUID



WAARNEMEN IS COMPLEX



WAARNEMING



TIJD

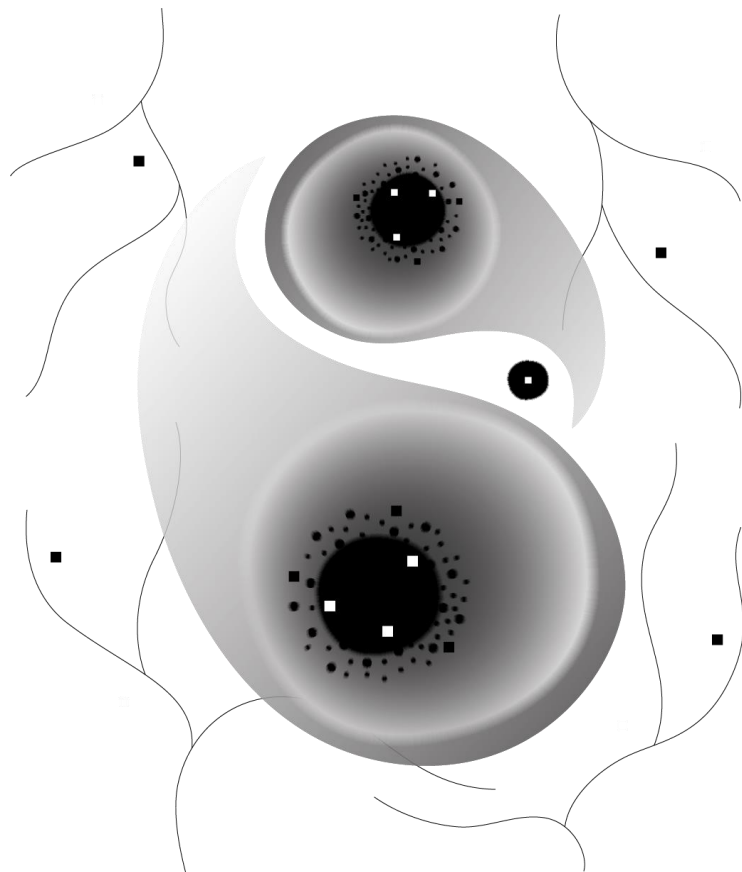


WAARNEMING **BETEKENIS**



PATRONEN

TOEVAL?



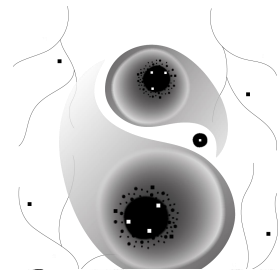
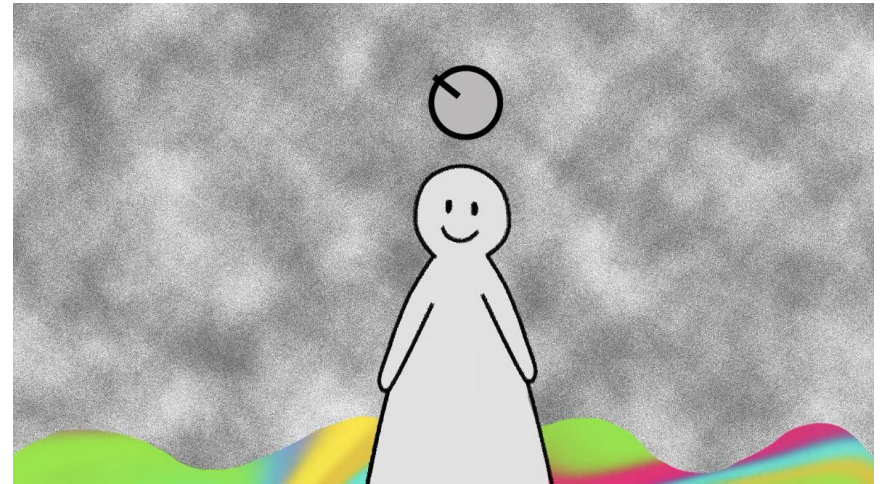
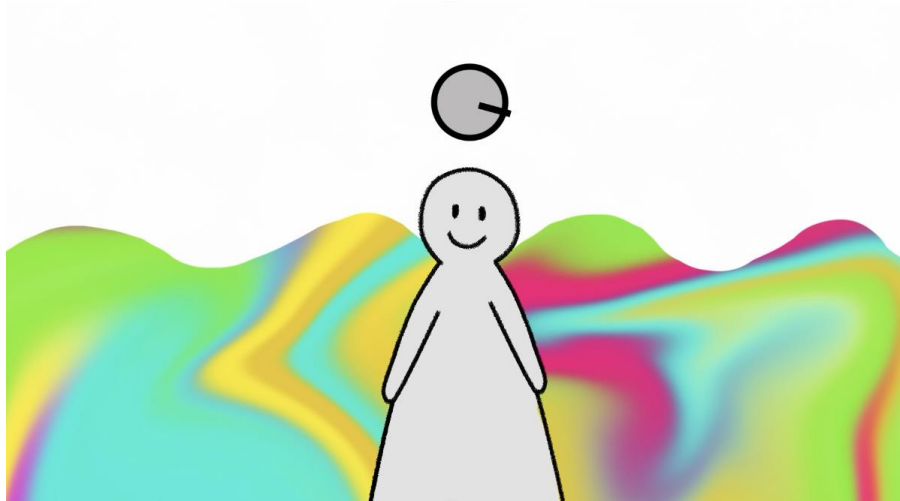
22:22?



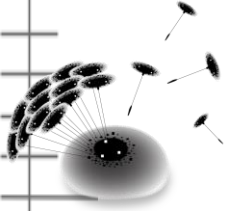
VERBEELDINGS KRACHT

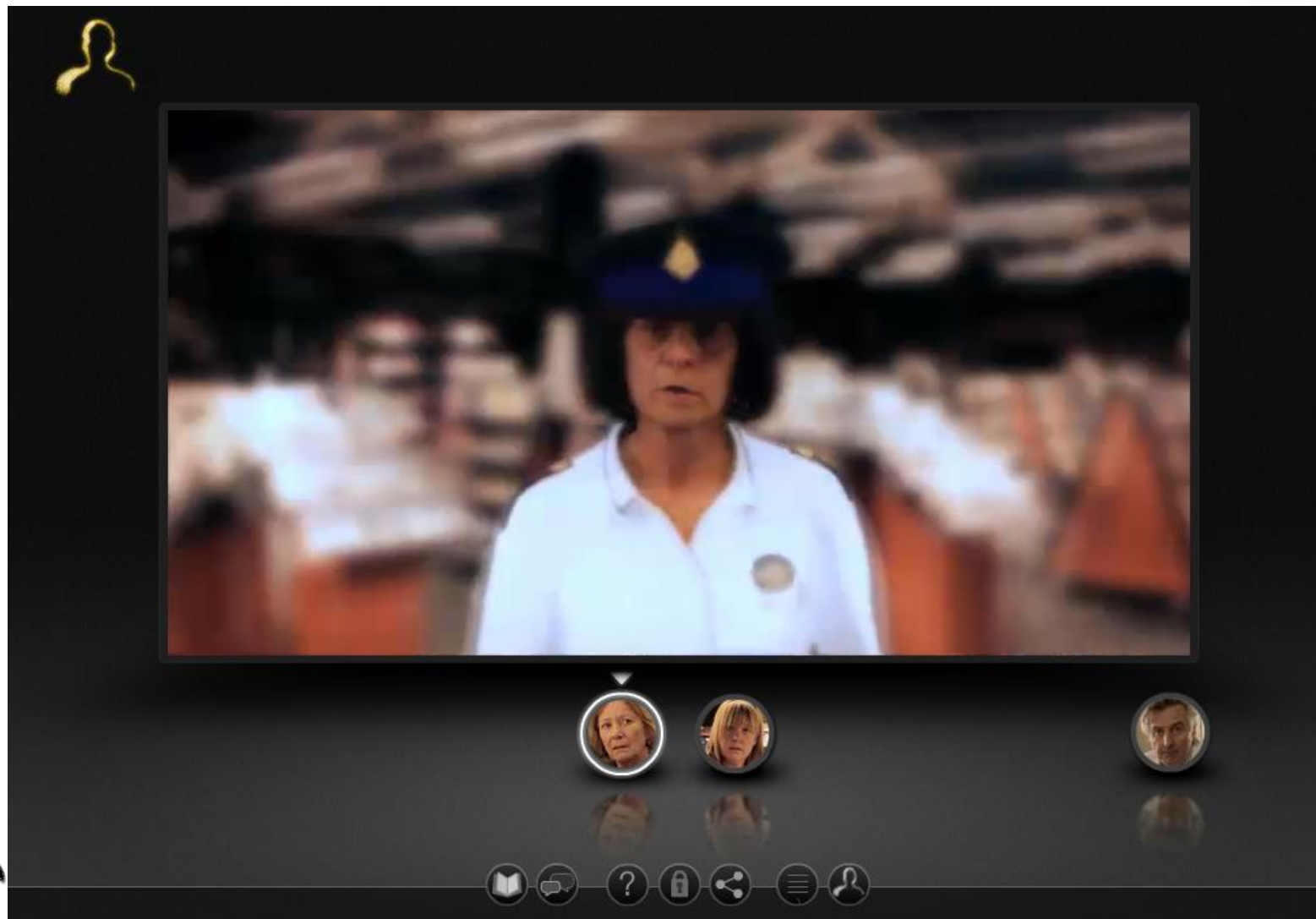
HYPER

HYPO









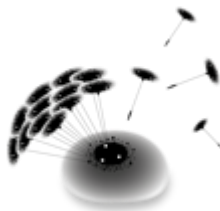
PSYCHOSE ALS WAKEND DROOM



JOHN NASH
A BEAUTIFUL MIND

https://www.youtube.com/watch?v=t_RthnW8j-4 +/- 1.25

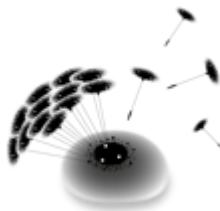
LETTERLIJK en FIGUURLIJK



WAARHEID en LEUGEN

ECHT en ONECHT

GOED en KWAAD

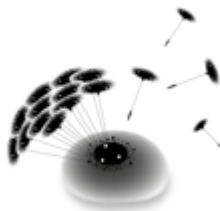




ELEANOR LONGDEN

[...] een cruciale eerste stap was het leren om metaforische betekenissen te scheiden van wat ik eerst opvatte als een letterlijke waarheid.

Vrij vertaald: Eleanor Longdens TED Talk (Youtube, 2013, TED, 7.40 min)

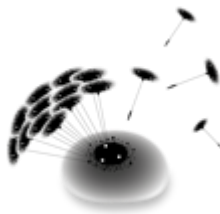




ELEANOR LONGDEN

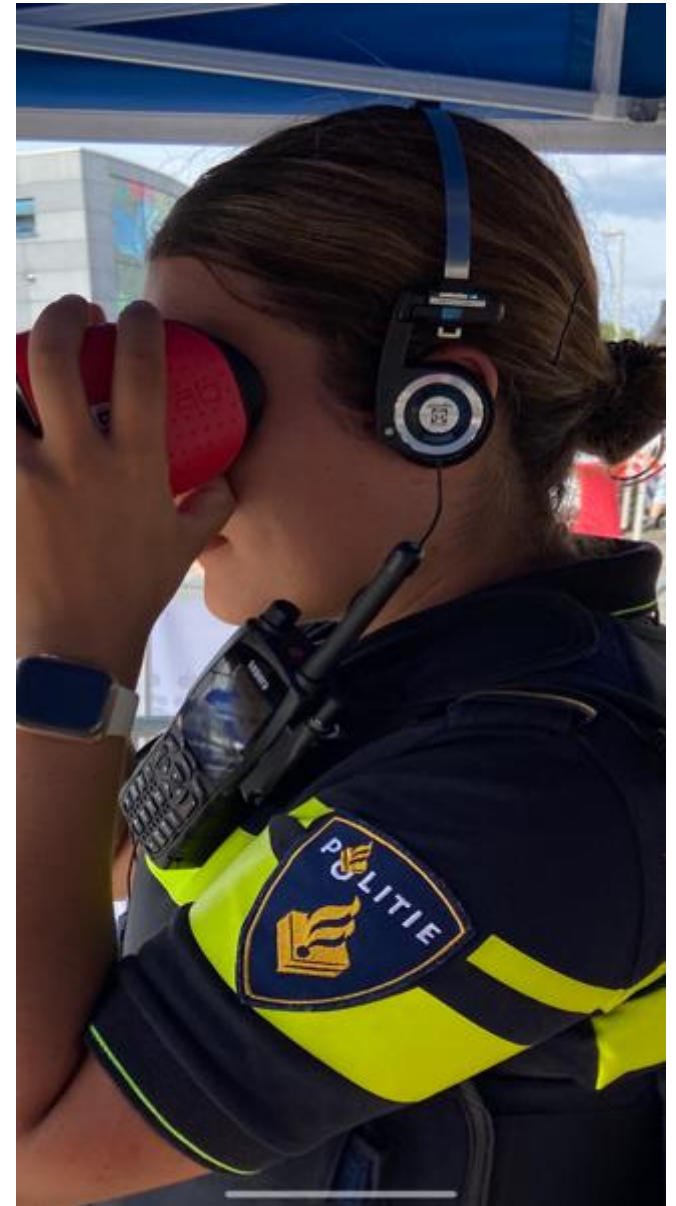
Bijvoorbeeld, stemmen die dreigen om mijn huis aan te vallen, leerde ik te interpreteren als een verbeelding van mijn eigen angst en veiligheid in de wereld, dan als een echt objectief gevaar.

Vrij vertaald: Eleanor Longdens TED Talk (Youtube, 2013, TED, 7.40 min)



Virtual Reality

PSYCHOSE SIMULATIE





Politie:

De Meern

Scheveningen

Loosduinen

Segbroek

Overbosch

Overschie

Winterswijk/Achterhoek Oost

Zaandam (docenten team)

Bovenij Amsterdam Noord

Ondernemingsraad

Apeldoorn!



42 SUBJECTIEVE ERVARINGEN

1. Er moeilijk contact gemaakt kan worden
2. Iemand je volledig kan negeren
3. Iemand rare dingen kan zeggen.
4. Iemand rare bewegingen kan maken.
5. Hoe concentratieverlies kan optreden.
6. Het ene moment is er wel contact kan zijn en het andere moment niet.
7. Iemand vervelend kan reageren (of jou vervelend vindt)
8. Iemand ontkent dat er iets mis is.
9. Iemand niet mee lijkt te werken (omdat de wereld van binnen als belangrijker ervaren wordt).
10. Iemand niet goed kan functioneren in de maatschappij
11. Iemand snel in de problemen kan komen hierdoor (netwerk verlies, baan verlies)
12. Geluiden harder horen dan ze in werkelijkheid zijn
13. Kleuren anders kunnen waarnemen (grauwer)
14. Voelen hoe het is om stemmen te horen
15. Om ze te willen gehoorzamen.
16. Opdrachten te willen uitvoeren, terwijl de rest van de wereld ook wat van je wil.
17. Opdrachten van stemmen horen die je niet uit wilt voeren
18. De wereld ervaren als een computerspel waar alles plat is.
19. Ervaren van frustratie dat je alleen bepaald keuzes mag maken.
20. De wereld als een spel ervaren vol met boodschappen die speciaal voor jou zijn.
21. De wereld als onecht ervaren (Louis Sass 'the land of unreality')
22. De wereld als overprikkelend ervaren
23. Ervaren hoe het kan voelen als de tv je boodschappen stuurt
24. Ervaren hoe het is als de wereld meer als een soort duister sprookje kan voelen (atmosferische geluiden)
25. Ervaren hoe het is als objecten je boodschappen lijken te sturen
26. Ervaren hoe het is als kleuren betekenis lijken te hebben
27. De wereld als gefragmenteerd ervaren.
28. Je lichaam als kleiner ervaren.
29. Anderen als dichterbij ervaren dan ze in werkelijkheid zijn
30. Voelen dat er een systeem is die controle op je uitoefent.
31. Voelen dat het systeem weet wat je doet. Het systeem weet dat je naar beneden of naar boven kijkt en reageert daarop of weet dat je naar de kleur groen kijkt).
32. Ervaren hoe het is als jij weet dat technologie je wereld bestuurt- en anderen dit ontkennen.
33. Ervaren hoe het kan voelen om invloed uit te oefenen op de wereld met je gedachten.
34. Ervaren van thema's als goed en kwaad, schuldig onschuldig
35. Ervaren van 'levendigheid' van objecten en interactie daartussen. Als je naar de klok kijkt en het luider tikt, als je naar snoepautomaat kijkt dan lacht het, als je naar appel kijkt en het licht uitgaat. (Louis Sass 'mere being')
36. Andere tijdservaring (stemmen vertraagd horen en als man ipv vrouw)
37. Spel tussen metaforisch wereld en letterlijke wereld. (dr green, de kleur groen van de appel, 'an apple a day keeps the dr away', etc)
38. Flashback herinneringen
39. Psychose als een vorm van 'optreden' (wouter kusters die de 'psychoot' omschrijft als de performance kunstenaar 'extrema forma')
40. Het koppelen van 'life-event' aan het verhaal dat ervaren wordt
41. Psychose als 'plezierige' ervaring- die nachtmerrie kan worden
42. Toegang tot de werkelijkheid hebben, maar steeds meegenomen worden door de eigen gebouwde wereld.

LEERDOELEN

- Hoe voelt het als verschillende werkelijkheden wat van je willen?
- Hoe voelt het om stemmen te horen en ze te willen gehoorzamen?



LEERDOELEN

- Waarom reageert iemand niet?
- Waarom zegt en doet iemand rare dingen?
- Waarom kan iemand agressief reageren?





EINDDOEL:

EMPATHIE- SUBJECTIVITEIT



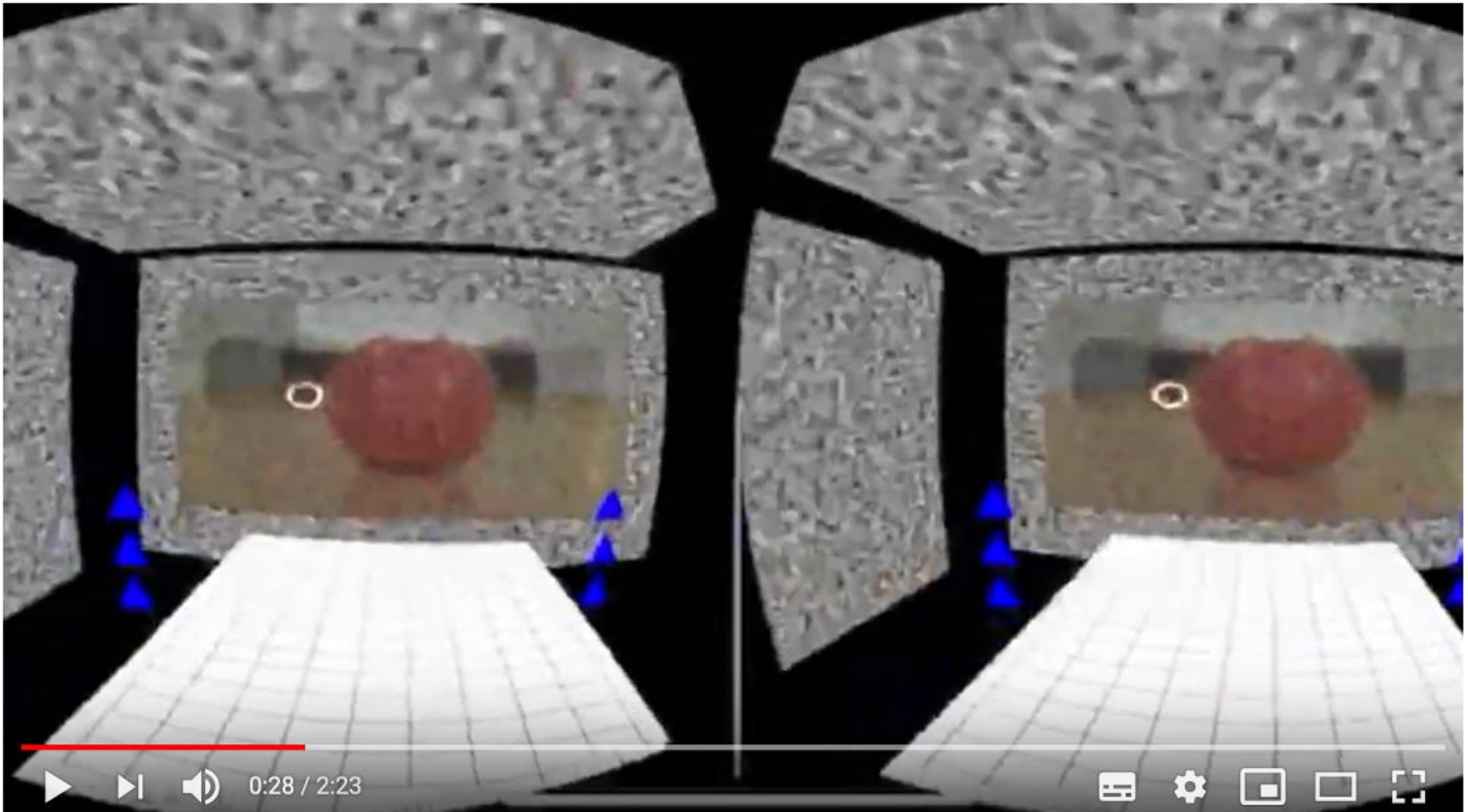


KRUIP IN DE GEEST VAN DR. GREEN



THE ANOIKSIS EXPERIENCE

APPLE PSYCHOSIS



THE ANOIKSIS EXPERIENCE APPLE PSYCHOSE



SCENE DETAIL – fragmented reality in real time



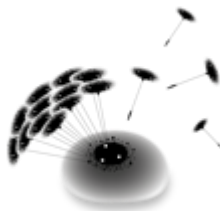
THE ANOIKSIS EXPERIENCE APPLE PSYCHOSIS

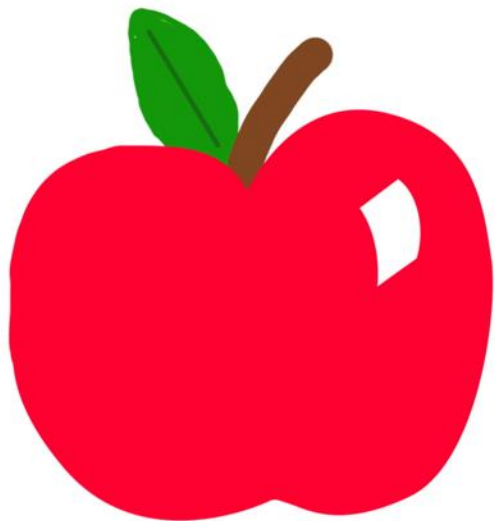


DOE - HET – ZELF PSYCHOSE

Alles heeft ‘betekenis’. [...] Alles is met elkaar verbonden – geen toeval.

(Brundage, 1983, p.584- vrij vertaald uit het Engels).





Healthy apple



Forbidden apple



Poisoned apple



Rotten apple

INSPIRATIE

Hihihi

hahaha









VR

VEILIGHEID

42 SUBJECTIEVE ERVARINGEN

1. Er moeilijk contact gemaakt kan worden
2. Iemand je volledig kan negeren
3. Iemand rare dingen kan zeggen.
4. Iemand rare bewegingen kan maken.
5. Hoe concentratieverlies kan optreden.
6. Het ene moment is er wel contact kan zijn en het andere moment niet.
7. Iemand vervelend kan reageren (of jou vervelend vindt)
8. Iemand ontkent dat er iets mis is.
9. Iemand niet mee lijkt te werken (omdat de wereld van binnen als belangrijker ervaren wordt).
10. Iemand niet goed kan functioneren in de maatschappij
11. Iemand snel in de problemen kan komen hierdoor (netwerk verlies, baan verlies)
12. Geluiden harder horen dan ze in werkelijkheid zijn
13. Kleuren anders kunnen waarnemen (grauwer)
14. Voelen hoe het is om stemmen te horen
15. Om ze te willen gehoorzamen.
16. Opdrachten te willen uitvoeren, terwijl de rest van de wereld ook wat van je wil.
17. Opdrachten van stemmen horen die je niet uit wilt voeren
18. De wereld ervaren als een computerspel waar alles plat is.
19. Ervaren van frustratie dat je alleen bepaald keuzes mag maken.
20. De wereld als een spel ervaren vol met boodschappen die speciaal voor jou zijn.
21. De wereld als onecht ervaren (Louis Sass 'the land of unreality')
22. De wereld als overprikkelend ervaren
23. Ervaren hoe het kan voelen als de tv je boodschappen stuurt
24. Ervaren hoe het is als de wereld meer als een soort duister sprookje kan voelen (atmosferische geluiden)
25. Ervaren hoe het is als objecten je boodschappen lijken te sturen
26. Ervaren hoe het is als kleuren betekenis lijken te hebben
27. De wereld als gefragmenteerd ervaren.
28. Je lichaam als kleiner ervaren.
29. Anderen als dichterbij ervaren dan ze in werkelijkheid zijn
30. Voelen dat er een systeem is die controle op je uitoefent.
31. Voelen dat het systeem weet wat je doet. Het systeem weet dat je naar beneden of naar boven kijkt en reageert daarop of weet dat je naar de kleur groen kijkt).
32. Ervaren hoe het is als jij weet dat technologie je wereld bestuurt- en anderen dit ontkennen.
33. Ervaren hoe het kan voelen om invloed uit te oefenen op de wereld met je gedachten.
34. Ervaren van thema's als goed en kwaad, schuldig onschuldig
35. Ervaren van 'levendigheid' van objecten en interactie daartussen. Als je naar de klok kijkt en het luider tikt, als je naar snoepautomaat kijkt dan lacht het, als je naar appel kijkt en het licht uitgaat. (Louis Sass 'mere being')
36. Andere tijdservaring (stemmen vertraagd horen en als man ipv vrouw)
37. Spel tussen metaforisch wereld en letterlijke wereld. (dr green, de kleur groen van de appel, 'an apple a day keeps the dr away', etc)
38. Flashback herinneringen
39. Psychose als een vorm van 'optreden' (wouter kusters die de 'psychoot' omschrijft als de performance kunstenaar 'extrema forma')
40. Het koppelen van 'life-event' aan het verhaal dat ervaren wordt
41. Psychose als 'plezierige' ervaring- die nachtmerrie kan worden
42. Toegang tot de werkelijkheid hebben, maar steeds meegenomen worden door de eigen gebouwde wereld.

SUBJECTIEF

REFLECTIE



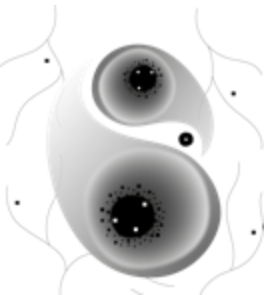
Overprikkeling?
Concentratie?
Contactmaken?



INSPIRATIE

*Het is als 200 TV kanalen in je hoofd
allemaal tegelijkertijd aanstaan en je kunt ze
niet uitzetten. Niks anders dan ongewenste
geluiden en gedachten”*

– Graham March (muzikant- vrij vertaald)





Wie heeft zijn lichaam
anders ervaren?

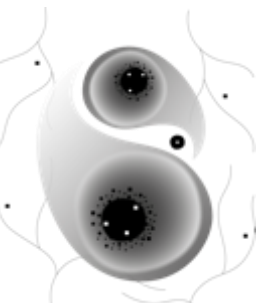


PROPRIOCEPTION

(LICHAAMSPOSITIE EN LICHAAMSGRENS)

Het leek alsof mijn arm uit mijn borst stak. Mijn mond was waar mijn haar zou moeten zijn....

van den Bosch, 1993, p.139, citing Cutter, 1990





- Hoe was het om stemmen te horen??
- Hoe was het om ze te willen gehoorzamen?
- Wat als de stemmen nare dingen zeiden?



Rare en soms heftige nare
dingen doen...

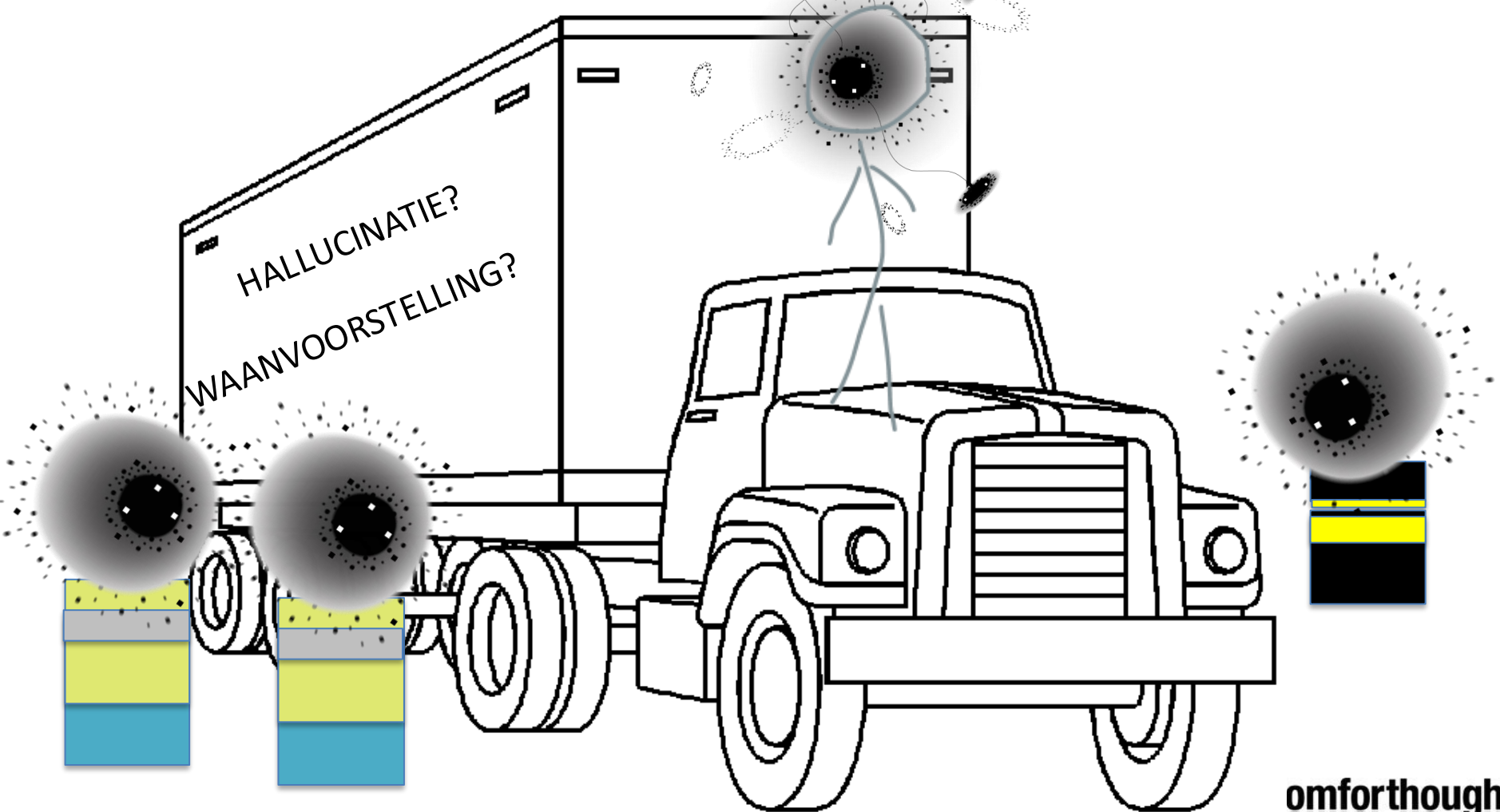
Rechterhand op rood...



EMPATHIE

ACTIE

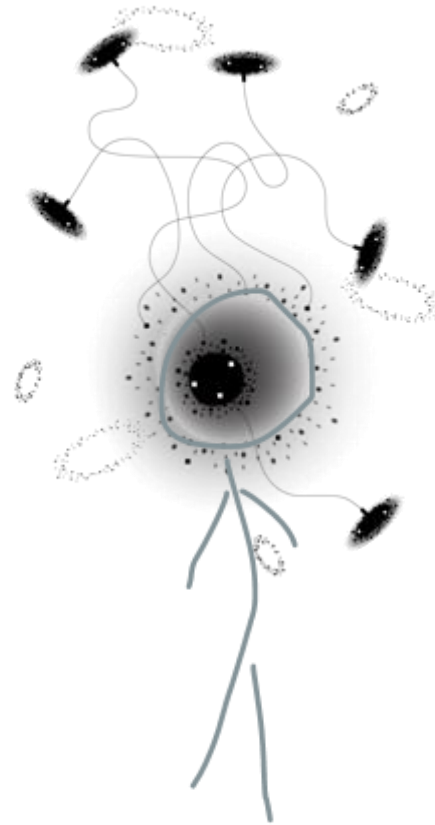
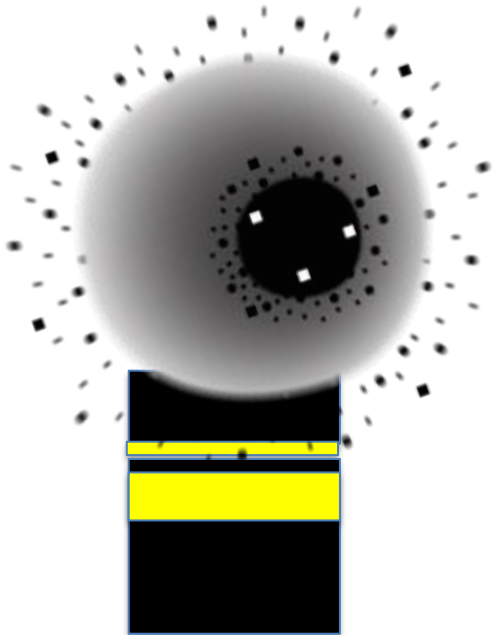
NACHTMERRIE



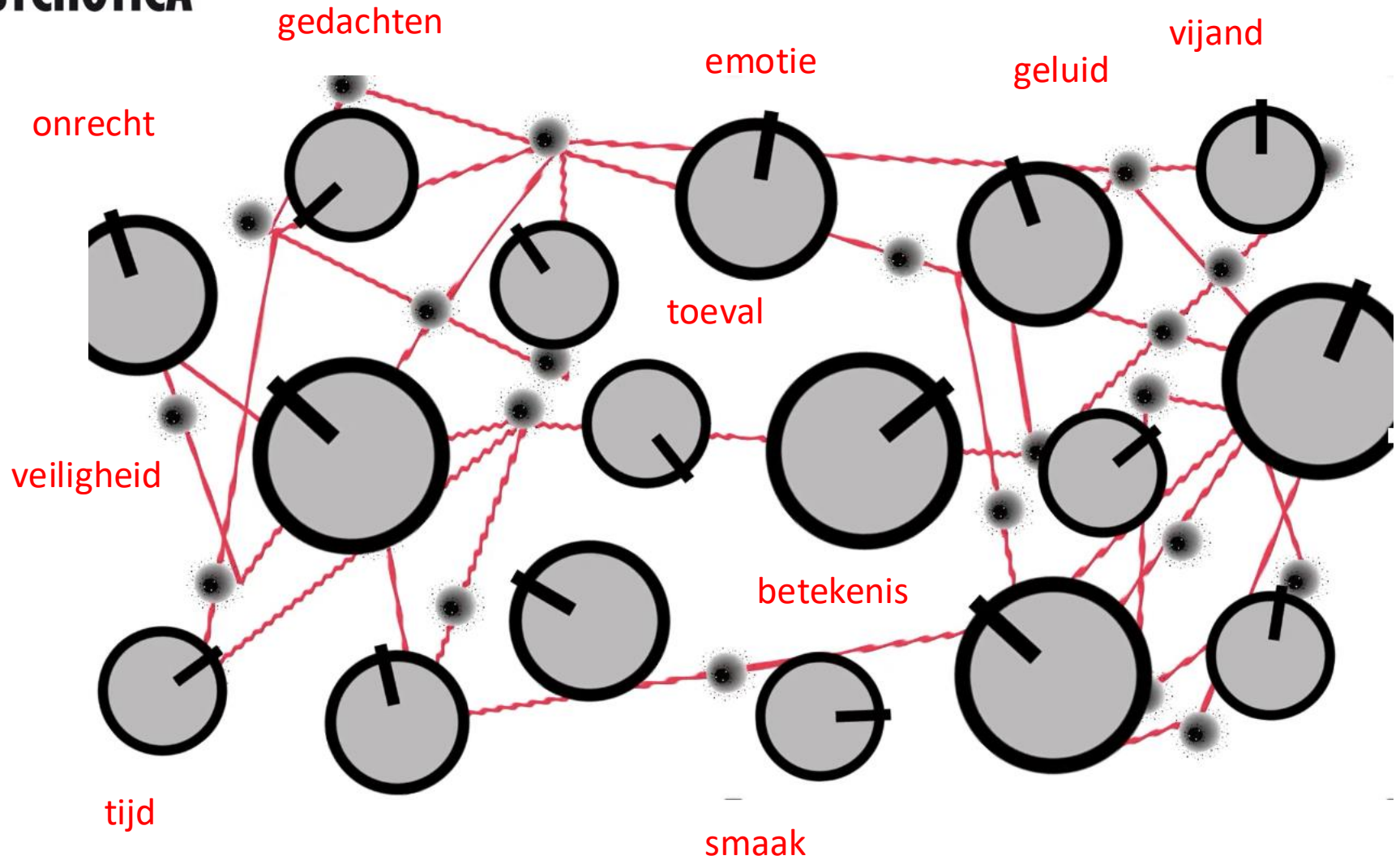


HANDELEN?

?



OVERLEVINGSMODUS



(DEEP) ANOIKSIS
Index Map

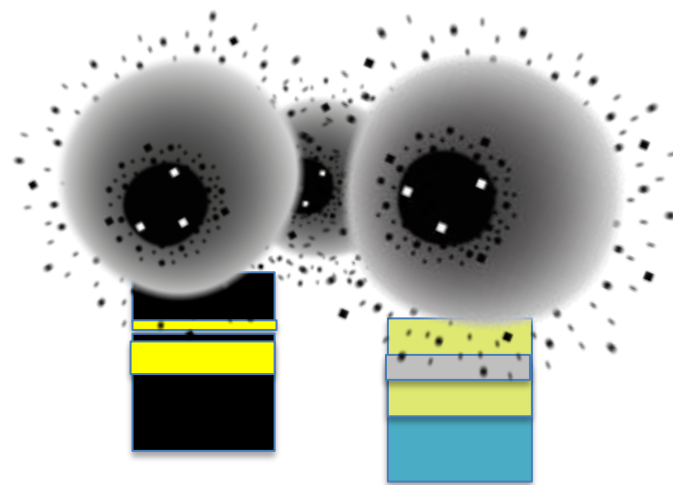
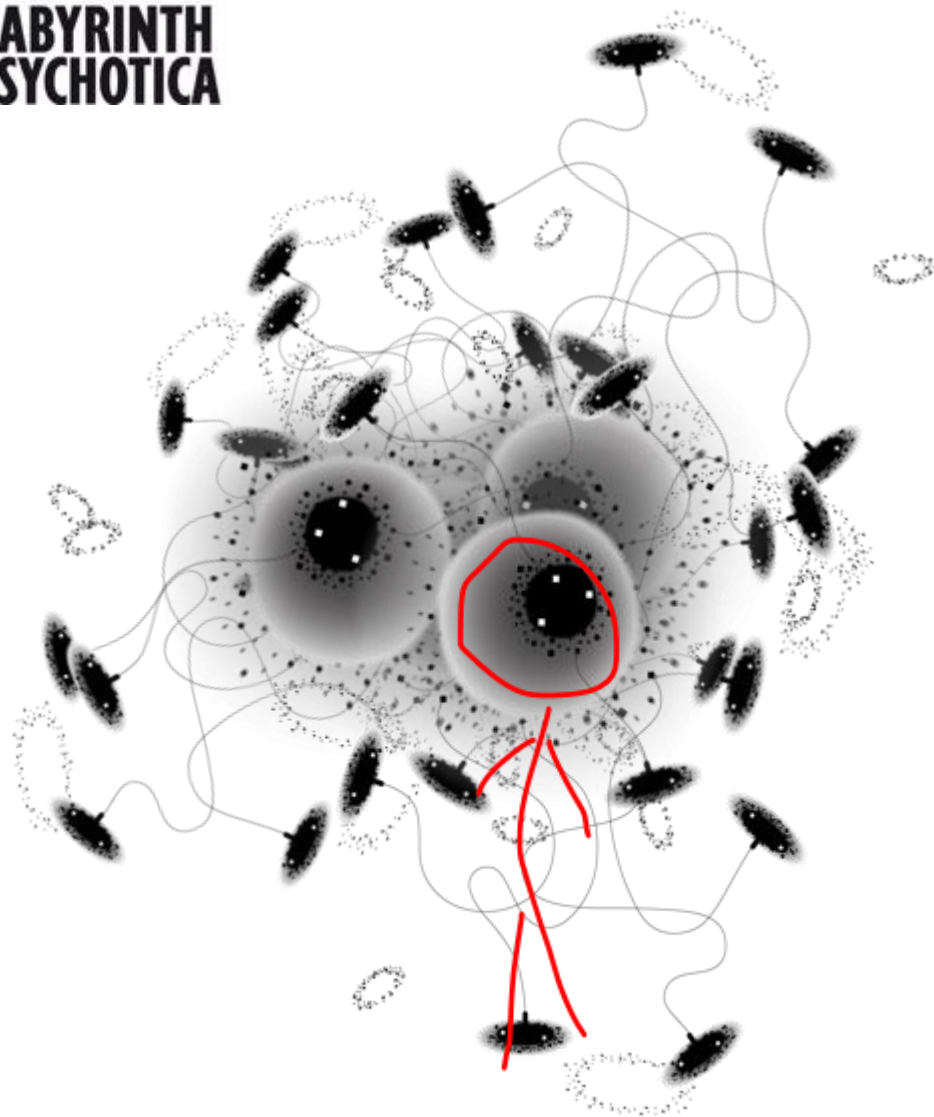


TERESA FELDMANN
DESIGN & PHOTO RESEARCH

stimuleringsfonds
creatieve industrie

and **DOEN**

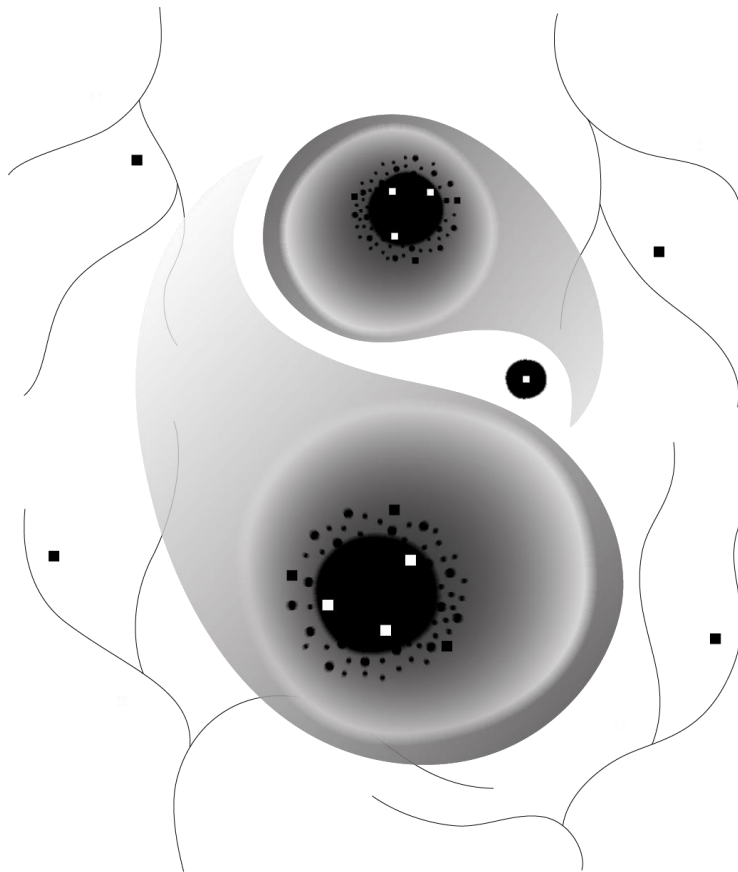
Waarom doodsbang?



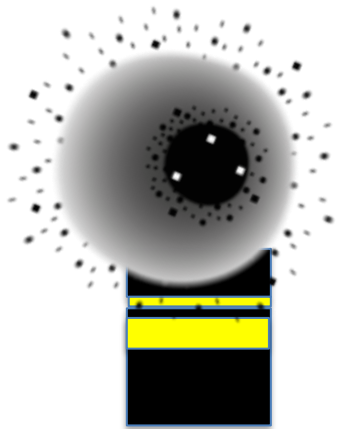
WAKEND DROOM



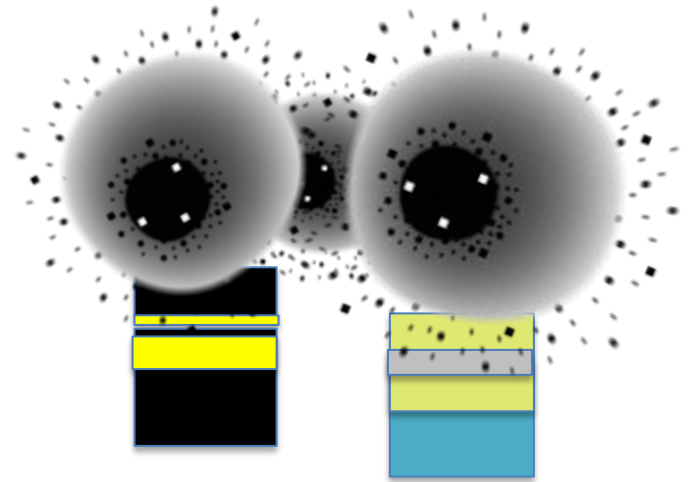
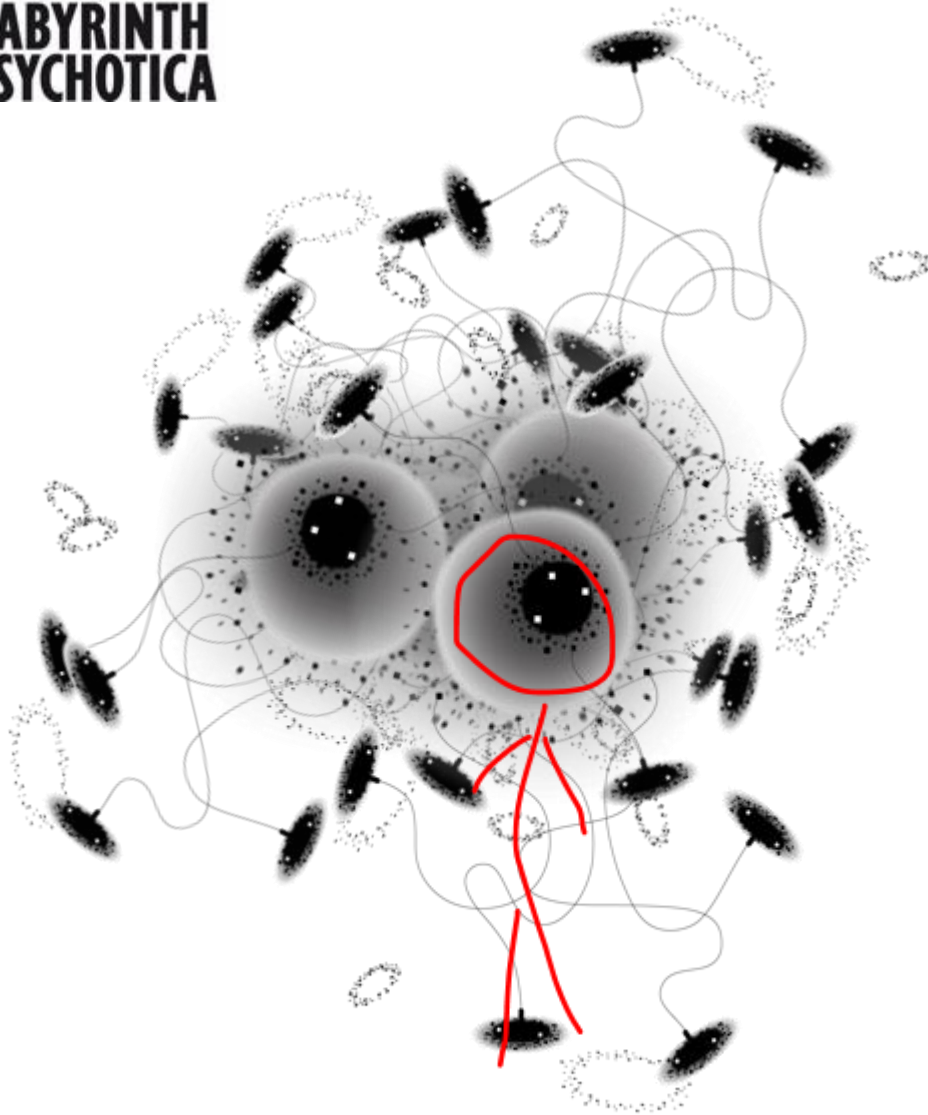
**LETTERLIJK
FIGUURLIJK**



WAKEND DROOM NACHTMERRIE



Waarom naakt?





Jezelf en de ander begrijpen?

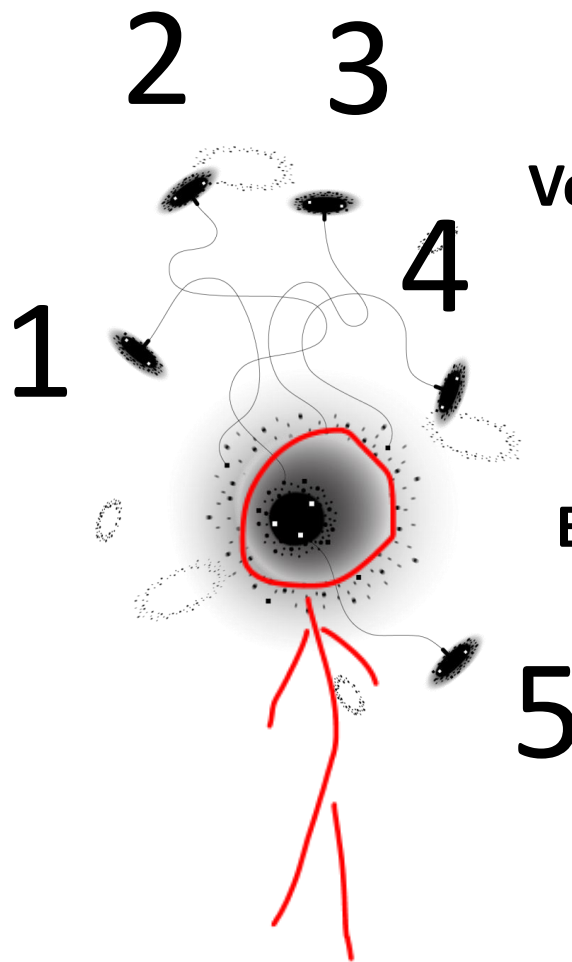
Waarnemingen?

Bio-factoren?

Levenservaringen?

Verhalen?

Behoeften?



SUBJECTIVITEIT

(DEEP) ANOIKSIS

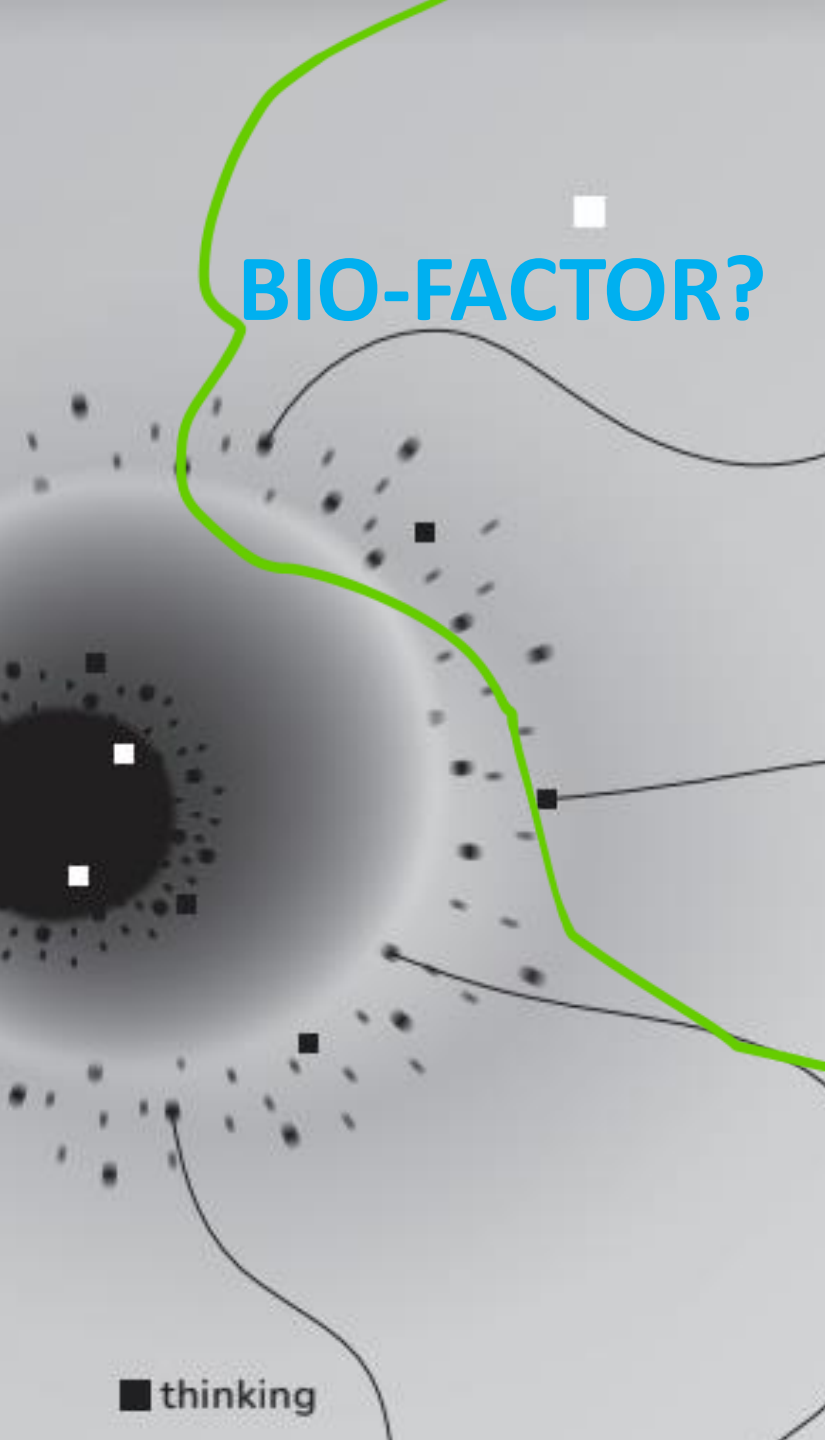
Index Map

VIJF INVLOEDEN

=

VIJF HULPINGANGEN





BIO-FACTOR?

Hoe speelt biologie een rol in de de ervingen? *Hoe kun je een rol spelen in het veranderen van de biologie?*

Korte termijn:

- Eten-drinken aanbieden? (zelf eerst)
- Kauwgom?
- Gapen: Laten gapen?

Lange termijn:

- Ademhaling?
- Medicatie?
- Lichaamsbeweging?
- **Hormonen?**

WHAT SENSE-PERCEPTIONS?

WAARNEMING?

Welke waarnemingen spelen een rol in de ervaringen?

Hoe kun je een rol spelen in het veranderen van de waarneming?

Korte termijn:

- Gordijnen?
- Headphones?
- Pleister over zwart gat voor gevoel van veiligheid?

Lange termijn:

- Medicatie?
- Kunst maken?

VERHAAL?

Welke verhalen spelen een rol in de ervaringen?

Hoe kun je de verhalen die ontstaan horen en zien?

Hoe kun je samen betekenissen veranderen? *Welke verhalen hebben een te grote rol? En welke te klein?*

- Wie zijn de spelers? - Wat is jouw rol? (Held? Redder? Slechterik?)
- Hoe kun je meebewegen/ meespelen?
- Is het verhaal metaforisch?
- Bestaat het verhaal uit uitvergrote letterlijkheden?
- Welke thema's? (Macht-onmacht, veilig-onveilig)

LIFE-EVENTS?

WHAT HAPPENED?

Hoe spelen levenservaringen een rol? *Hoe kun je ruimte vast houden voor levenservaringen die een te grote of te kleine rol spelen?* Kun je een rol spelen in het veranderen van levenservaringen?

- Luisteren?
- Normaliseren?
- Niet oordelen?
- EMDR? CGT?
- Kunst?
- Geld?
- Onderdak?

BEHOEFTE?

WHAT NEEDS?

☐ feeling seen?

☐ money?

☐

Hoe spelen behoeften een rol? *Is er een behoefte die te klein is? Of te groot?* Hoe kun je helpen om in iemands behoeften te voorzien?

- Gezien worden? Of even niet gezien worden?
- Betekenisvol zijn? Of even niet van betekenis hoeven te zijn?
- Controle geven? Of juist sturing geven?
- Creativiteit? Of juist even niets?
- Lichaamsbeweging? Of juist even stilstand?
- Is meer veiligheid, of juist meer onveiligheid gezond?

VOORBEELD UIT DE PRAKTIJK

VERHAAL+ WAARNEMING?: Bekeken worden

Gevaar! Onzichtbare camera's...

BIOLOGIE?: Praten lukt bijna niet zo bang...

BEHOEFTE?: Veiligheid?

HULPINGANG?: Voor de onzichtbare camera's staan (ook al zie jij ze niet). Persoon kon weer praten

Meer tijd? Onderzoek...

BIOLOGIE?: Drugs? Slaaptekort?

LIFE-EVENTS?: Dakloos? Vluchten van iets?

BEHOEFTE?: Onzichtbaar zijn?

Do's en Don'ts

Do's

- Accepteer dat de realiteit voor de ander echt is en maak daar ruimte voor
- Ga uit van het onverwachte - zowel letterlijk als figuurlijk, dingen zijn niet zijn wat ze lijken. Logica werkt compleet anders.
- Waar mogelijk stap in die ruimte en verander die ruimte
- Gebruik je verbeelding en common sense

Do's

- Vertrouw op je intuïtie.
- Wees authentiek, kalm en geduldig. Heb een luisterend oor.
- Creëer niet teveel prikkels door teveel dingen te vragen. Als het ene moment niet lukt om contact te maken, zal dat een ander moment vaak wel kunnen.
- Is er een crisiskaart? Respecteer die wensen
- Zorg altijd voor je eigen veiligheid

Don'ts

- Vat niks persoonlijks op.
- Niet schrikken
- Ontken iemands realiteit niet
- Laat je niet meesleuren in een realiteit (maar je mag er wel in bewegen)
- Praat niet over de persoon alsof die er niet is. De persoon kan vaak juist alles horen, en voelen- alleen vaak niet reageren.



EINDDOEL:

EMPATHIE- SUBJECTIVITEIT





DANK!

Today'sArt²⁰¹³



lokaal
01



Johnson & Johnson





DANK!

S

stimuleringsfonds creatieve industrie



DANK...

