

Februari 2012

Spelen

Gerrit Rietveld Academie

Voorheen Audiovisueel

Lot Hulshof

Inleiding

Door de eeuwen heen zijn vele theorieën en oordelen ontstaan over de waarde en/of functie van kunst. We zijn nu echter in een tijdperk belandt, waarin de postmodernistische opvatting lijkt te heersen dat al deze ideeën niet veel meer zijn dan gebakken lucht. Het idee van waarde, met name op het gebied van kunst, is bijna een leeg begrip geworden. Ik kan niet veel zeggen over wat het begrip betekent op individueel niveau, maar in zijn algemeenheid kan er nog weinig betekenis aan waarde van kunst gehecht worden. Er zijn zo goed als geen voorwaarden meer waaraan een kunstwerk moet voldoen om een kunstwerk, of een goed kunstwerk te kunnen zijn en er zijn zo goed als geen vaardigheden meer die vereist zijn om een kunstenaar te kunnen zijn.

Bestaat kunst dan nu alleen maar in de Chaos? De Chaos, die door de oude Grieken werd beschreven als een duister gat, zonder mogelijkheid tot oriëntatie, zonder waarden, zonder enige vorm van orde, lijkt nu een steeds treffender beschrijving te zijn van hoe de wereld eruit ziet waarin de definitie van kunst zich nu naartoe beweegt. Maar door de Grieken werd het niet beschreven als een einde. Het werd gezien als een begin. Chaos bevatte namelijk de ingrediënten om een wereld te scheppen, een orde.

Ik geloof dat mensen structuur nodig hebben, een houvast. Leven in de chaos is niet te doen. Dit geldt volgens mij ook op het gebied van kunst. Het geldt in ieder geval zeker voor mij. In de jaren dat ik heb gestudeerd aan de Rietveld is het meer en meer tot mij doorgedrongen dat ik niet zonder een zekere structuur kan. Althans, als ik mijzelf niet gek wil draaien heb ik er één nodig. Op z'n minst weten in wat voor veld je staat, helpt niet alleen bij het maken en beschouwen van werk, maar het helpt ook bij het communiceren met andere mensen. Het hebben van een structuur geeft je het gevoel dat het veld waarin je werkt werkelijk bestaat. Er bestaat geen wereld zonder wetten, denk ik. Dit was voor mij genoeg reden om te zoeken in de Chaos en te proberen er een ingrediënt uit te plukken dat mogelijk weer als basis kan dienen voor een nieuwe structuur.

Ik ben op zoek gegaan naar een ingrediënt dat niet meteen door postmodernistisch gedachtegoed wordt opgeheven en dat zelf niet hele takken van kunststromingen betekenisloos maakt. In mijn zoektocht ben ik gestuit op de Homo Ludens van Johan Huizinga en het nauw verwante spelelement van Gadamer. Dit element van spel vond ik heel interessant en ik herkende het als een potentieel ingrediënt om chocola te maken van kunst. In dit essay heb ik mijn pijlers dus gericht op het spel. Kan het principe van de spelende mens als basis gezien worden voor de waarde van kunst?

Het Postmodernisme in de kunst

Lyotard beschrijft postmodernisme als het ongeloof in metaverhalen.¹ Postmodernisten ontkennen dat er één grote waarheid is die alles verklaart. Daarmee vervallen voor de postmodernisten eigenlijk alle theorieën die claimen universeel geldig te zijn. Zo verzetten postmodernisten zich tegen de aanname dat de wetenschap de waarheid zou vertellen en verwerpen zij het idee dat de mensheid vooruitgaat.²

Postmoderne kunstenaars streven niet meer naar ideale kunst. Daardoor gaan de waarde van originaliteit en kritiek op de maatschappij, waarden die in modernistische kunst hoog aangeprezen werden, voor postmodernisten niet zo zeer meer op.³ Waar postmodernisten wel naar streven is niet zo duidelijk. Het is vrij inherent aan postmodernisme dat er binnen het postmodernisme ook geen eenheid te vinden is.

Dit heeft gevolgen voor de waarde en ervaring van kunst. Het gebrek aan een duidelijk ideaal in de kunst is binnen en buiten de kunstwereld goed te merken. Een sticker op een toilet in de UVA illustreert de algemene kritiek op de hedendaagse postmoderne kunst met de tekst "Is het kunst of mag het weg?". De uitspraak laat zien dat er geen duidelijk onderscheid meer is tussen kunst en niet-kunst. De doelstelling van de Gerrit Rietveld Academie verraadt ook een absentie van een ideaal of een definitie van kunst:

"De Gerrit Rietveld Academie wil talentvolle jonge mensen op zo'n manier begeleiden dat ze in staat zijn zelfstandig in de beeldende kunst of vormgeving te functioneren. We willen bereiken dat ze op eigen kracht hun werk gaande kunnen houden en tot de artistieke inspirators van hun vakgebied uitgroeien.

De Rietveld Academie wil de capaciteiten en de creativiteit van het individu optimaal tot ontplooiing brengen. We hebben respect voor het individu en voor zijn vrijheid om een persoonlijke benadering te ontwikkelen en de eigen toekomst te bepalen. We kiezen voor onderzoek, experiment en auteurschap. Daarbij hechten we grote waarde aan een open houding tegenover de omgeving en pleiten voor betrokkenheid bij de ander en de maatschappij. Dit doen wij vanuit onze eigenzinnige visie op wat kunstonderwijs zou moeten zijn.⁴"

¹ Aylesworth, Gary. *Postmodernism*. <http://plato.stanford.edu/entries/postmodernism/>, 2005. 2, The postmodern condition, alinea 3

² Leezenberg, Michiel en Vries, Gerard De. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*. Amsterdam University Press, 2001, pg 199-200

³ Leezenberg, Michiel en Vries, Gerard De. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*. Amsterdam University Press, 2001, pg 200

⁴ Galvez, Joel en Fridriksson, Kjartan en Shoukas, Alexander. *Over*. <http://www.gerritrietveldacademie.nl/nl/over>, 2010, 5e en 6e alinea

In deze doelstelling wordt alleen de houding van de student beschreven. Verwachtingen wat betreft de kwaliteit van het werk van de student blijven geheel onbesproken. Je wordt opgeleid tot een hedendaagse kunstenaar, maar het is onduidelijk wat een hedendaagse kunstenaar doet. Het lijkt erop dat de student zelf mag beslissen wat een hedendaagse kunstenaar doet. Sterker nog, het lijkt erop dat dit precies is wat een postmoderne kunstenaar zou moeten doen: beslissen wat een hedendaagse kunstenaar zou moeten doen. Je zou naar aanleiding hiervan kunnen stellen dat kunst daarom volledig subjectief is en al haar objectieve waarde daardoor verliest. Het is een vrij grove gevolgtrekking, maar volgens mij weerspiegelt dit vrij goed de houding tegenover kunst die ik over het algemeen tegen kom. Je kunt als individu het bijna niet maken om een universele claim over de definitie van kunst te maken. Opmerkingen als “dat is jouw mening” en “over smaak valt niet te twisten” zijn geen zeldzame reacties op dit soort claims. Als die opmerkingen terecht zijn, brengt mij dit terug op het idee van Chaos. Bestaan we nu in een tijdperk waar kunst alleen in Chaos bestaat? Een plek waar geen oriëntatie mogelijk is en waar geen goed of slecht bestaat?

De Homo Ludens

In zijn bekende boek 'Homo Ludens', beschrijft Johan Huizinga het element van spel als een belangrijk grondprincipe van cultuur. Volgens hem is spelen één van de meest karakteristieke eigenschappen van de mens. Hij begint zijn uiteenzetting over spel met de opmerking dat het hem er niet om te doen is om te onderzoeken waarom mensen spelen. Huizinga bestudeert "wat spel op zichzelf is en wat het voor de spelers zelf betekent"⁵. Volgens Huizinga is het begrip van spel onherleidbaar. Het kan logisch noch biologisch noch ethisch gedefinieerd worden. Daarom beperkt hij zijn visie op spel tot het spel van volwassen mensen, omdat hun spel verder ontwikkeld is. Het spel van kleine kinderen en dieren zit te dicht bij de onherleidbare kern van spel om te onderzoeken. Huizinga probeert in 'Homo Ludens' het spel van volwassen mensen, of zoals Huizinga het noemt 'hogere vormen' van spel, zo dicht mogelijk te benaderen en het van andere begrippen te scheiden. Het spel ligt bijvoorbeeld volgens Huizinga buiten de tegenstellingen tussen wijsheid - dwaasheid, waarheid - onwaarheid, goed - slecht, deugd - zonde. Het is een geestesproduct dat buiten het moraal ligt.⁶

Huizinga beschrijft wat volgens hem de twee hoofdkenmerken zijn van spel. Spel is een vrije handeling en spel is niet het 'gewone' leven.

Spel is een vrije handeling omdat er gespeeld wordt omdat er lust voor is. Huizinga koppelt de definitie van vrijheid aan het bevredigen van lust, oftewel vrijheid in de zin van gevoelsmatige vrije tijd. Hiermee omzeilt hij de problemen met de definitie van vrijheid die tot op de dag van vandaag nog bestaan. Deelnemen aan een spel is geen plicht. De enige fysieke noodzaak die de mens tot het spel brengt is de lust ernaar. Zoals Huizinga het zegt: "Het spel is overvloedig"⁷.

Daarnaast is het spel niet het 'gewone' leven. Het spel speelt zich af in een aparte wereld. Dit tweede hoofdkenmerk van het spel staat in nauw verband met het eerste hoofdkenmerk, want het is precies doordat het spel zich afspeelt in een aparte wereld, dat het zich afsluit van het echte, van plichten doordrenkte, leven.

Deze aparte wereld speelt zich af naast het gewone leven. Het heeft een begin en een einde. Het spel wordt dus begrensd door tijd. Daarnaast transformeert het spel, eenmaal gespeeld, zich tot een herinnering. Daardoor wordt het spel herhaalbaar.

Het spel wordt ook begrensd door ruimte, ofwel zijn speelruimte. Dat kan een stoffelijke maar ook geestelijke ruimte zijn, waarbinnen de regels van het spel gelden. Ook scheidt het spel in de speelruimte een eigen orde. Als een van de spelers deze orde niet in acht neemt, kan deze speler de wereld van het spel vernietigen. Juist omdat er geen enkele noodzaak is om de orde van het spel te erkennen,

⁵ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 14

⁶ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 19

⁷ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 20

behalve dan ten behoeve van het bestaan van het spel zelf, is het voor het spel van levensbelang dat de spelers de orde van het spel in acht moeten nemen. Dit principe valt op bij zelfs de meest simpele spelen. Neem bijvoorbeeld ganzenborden. Iemand heeft drie gegooid en zet zijn pion niet drie plaatsen vooruit, maar zet hem drie plaatsen opzij, zodat hij de helft van het bord overslaat. De andere spelers zullen verontwaardigd reageren met “ja maar, dat kan niet!”. Het kan namelijk niet in de orde van het spel. Dat het in de echte wereld wel kan, doet er op dat moment totaal niet toe.

Nog een kenmerk van het spel is zijn uitzonderlijkheid. Doordat het spel zijn eigen wereld creëert wordt die voor de spelers speciaal. Het speciale effect ervan wordt vergroot zodra het spel een geheim wordt voor de buitenwereld. Dit principe is te vinden op verschillende niveaus. Het kan bijvoorbeeld gevonden worden bij studentenverenigingen. De ontgroening is één groot spel, maar moet strikt verborgen worden gehouden voor buitenstaanders. Dat vergroot de opwindning van de ontgroening. Maar Huizinga herkent dit principe ook in religieuze handelingen. Zo kan je een mis in de katholieke kerk ook als een groot spel zien. Binnen de kerk gelden andere regels dan in het gewone leven en er wordt een zekere uitzonderlijkheid aan toegekend. In zulke gevallen hebben we het wel over een spel dat heel serieus wordt genomen. Volgens Huizinga speelt een spel zich dus wel af in een speciale wereld, die niet de gewone wereld is, maar betekent dat niet dat de spelers er niet volledig door in beslag genomen kunnen worden.⁸

Dit volledig in beslag genomen worden door een spel zoals dat van religie, noemt Huizinga de vertonende functie van spel. Volgens Huizinga hebben de hogere vormen van spel grofweg twee verschillende functies: Of het spel is een strijd om iets, of het spel is een vertoning van iets. Misschien dit onderscheid het makkelijkst te illustreren met bijvoorbeeld het verschil tussen sport en theater. In het geval van een kind dat met volle overgave vaders – moeders speelt, noemt Huizinga deze vorm van een spel dat iets vertoont een ‘schijnbaar-verwezenlijken’.⁹ Zonder het bewustzijn van de werkelijke wereld helemaal te verliezen, gaat het kind helemaal op in het doen alsof. In het geval van een heilige vertoning gaat dit een stuk verder. In Huizinga’s woorden: “De heilige vertoning is meer dan een schijnbare verwezenlijking, meer ook dan een symbolische verwezenlijking, zij is een mystieke verwezenlijking. In de vertoning neemt iets onzichtbaars en onuitgedrukt schone, wezenlijke, heilige vorm aan. De deelhebbers in de cultus zijn overtuigd, dat de handeling een zekere heil verwerkelijkt, en een hogere orde van dingen activeert dan waarin zij gewoonlijk leven.”¹⁰ Je zou dus kunnen zeggen dat Huizinga de echte wereld en de wereld van het spel niet absoluut scheidt. Want ondanks dat een heilige vertoning alle kenmerken van het spel in zich draagt is “met het einde van het spel zijn werking niet afgelopen, maar straalt af op de gewone wereld daar buiten,

⁸ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 29

⁹ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 30

¹⁰ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 30

en bewerkt veiligheid, orde, welstand voor de groep, die het feest vierde, totdat het heilige seizoen opnieuw daar is.”¹¹ Bij sommige vertonende spelen blijven de spelers betoverd en zijn deze spelen dus eigenlijk nooit helemaal uitgespeeld.

Volgens Huizinga is spel niet zozeer een onderdeel van cultuur, maar eerder een onmisbare bouwsteen.¹² Overal in cultuur is het spelelement aanwezig. Ook in kunst en dan met name in de dans en de muziek. De orde van het spel heeft volgens Huizinga esthetische waarde. De eigenschappen die we aan schoonheid toeschrijven, zoals bijvoorbeeld spanning, evenwicht en contrast en oplossing zijn ook eigenschappen van het spel. Het spel bestaat, net zoals we schoonheid beschrijven, uit ritme en harmonie. Net als schoonheid, kan spel ons betoveren.¹³

In dans en muziek heeft het spel een grote rol volgens Huizinga. In de beeldende kunst herkent Huizinga het spel echter minder. Dat komt volgens hem doordat beeldende kunst statisch is, terwijl muziek en dans worden uitgevoerd. Muziek en dans zijn levend. Het beeldende werk heeft een gebrek aan leven. Doordat het beeldende werk niet kan worden uitgevoerd, is er voor een ‘ludieke factor’ weinig plaats.¹⁴ Toch vraagt Huizinga zich af “waar het spel rijker bodem (vindt) dan in de verbeelding aangaande de wonderdadige kunstenaar”¹⁵. Het spel is volgens Huizinga ook te vinden in beeldende kunst, maar dan vooral in het hoofd van de kunstenaar.

¹¹ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 31

¹² Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 10

¹³ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 27

¹⁴ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 239

¹⁵ Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008. Pg 243

Het spelelement van Gadamer

In "Truth and Method"¹⁶ stuitte ook Hans-Georg Gadamer op het spelelement. Hij spitst zich in het hoofdstuk 'The Ontology of the Work of Art and its Hermeneutical Significance' toe op het spelelement in kunst. Gadamer wil het concept van spel losmaken van het subjectieve. In plaats van in het subject plaatst hij het spel in het kunstwerk. Wat dat betreft is een kunstwerk spel.

Het concept van spel dat Gadamer omschrijft, heeft veel gemeen met het concept dat Huizinga beschrijft. Gadamer beschrijft spel als een aparte niet-echte wereld die geschepst wordt door de spelers. Ook benadrukt Gadamer het belang van het meedoen van de spelers. Volgens Gadamer kan een spel alleen echt een spel zijn als de spelers zich erin verliezen.¹⁷

Volgens Gadamer bestaat het spel niet in de spelers, maar zijn de spelers het medium waardoor het spel waarneembaar wordt. De spelers zijn voor een groot deel onbewust van het spel. Ze hoeven geen moeite te doen om deel te kunnen nemen. Ze worden als het ware het spel ingezogen. Volgens Gadamer staan de spelers ook niet los van het spel, maar worden ze zelf onderdeel van het spel. Dat geldt ook voor toeschouwers voor het spel en de context waarin het spel zich afspeelt. Het spel is de dynamiek tussen die elementen. Het spel heeft als enige doel die dynamiek of het spel zelf, oftewel zelfrepresentatie, en is gericht op herhaling van zichzelf.

Op een gegeven moment kan de dynamiek van een spel op zichzelf gaan bestaan. Gadamer noemt dit de transformatie naar structuur. Wat als het ware van het spel en zijn spelers overblijft is alleen de structuur van het spel. Dit tot structuur geworden spel noemt Gadamer kunst.¹⁸ Het werk gaat als het ware een eigen leven leiden en het leidt dat leven in zijn eigen wereld. Het laat zich niet vergelijken met de werkelijkheid. Je vraagt je van het werk dus niet af of het 'echt' is: het stijgt boven dat soort toetsing uit. Dit lijkt veel op de eigenschappen die Huizinga aan het spel toebedeelt. Volgens Huizinga golden binnen de ruimte van het spel ook een andere orde en andere regels dan in de echte wereld. Het bestaat als het ware in een andere dimensie. Volgens Huizinga gelden de regels van de echte wereld niet voor het spel. Gadamer gaat echter verder. Volgens hem geldt de waarheid die verkregen wordt in het spel meer dan de waarheid die men in de echte wereld denkt te vinden. Het spel verkrijgt een hogere waarheid.¹⁹ Gadamer beschrijft de transformatie naar structuur ook wel als een transformatie naar het ware. In de representatie van het spel, komt naar voren wat 'is'.

¹⁶ Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008

¹⁷ Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008. Pg 370, k2, r8vo

¹⁸ Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008. Pg 375, k1, r18vb

¹⁹ Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008. Pg 376, k1, rvb

Zodra je een kunstwerk als spel ziet, kan je niet meer denken dat je één correcte interpretatie kan verkrijgen van een werk.²⁰ Aangezien het werk een spel is waar onder andere de toeschouwer ook in verdwijnt kan het werk voor iedereen en op elk moment weer anders zijn. De toeschouwer is zich niet geheel bewust van zijn aandeel in een spel, of kunstwerk. Volgens Gadamer zijn we ons maar bewust van een klein gedeelte van onze esthetische houding. Het meeste doen we onbewust.

²⁰ Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008. Pg 379, k1,3rvo

Mijn spel

Huizinga en Gadamer hebben me ertoe gezet om te bedenken wat mijn interpretatie van het spelelement is, en hoe ik het terug herken in de cultuur. Ik zal beginnen met mijn interpretatie van de spelelementen van Huizinga en Gadamer.

Het valt op dat de beschrijving die Huizinga geeft een stuk letterlijker is dan de beschrijving van Gadamer. Huizinga schrijft in zijn "Homo Ludens" voornamelijk over het spelelement in cultuur en ziet hem minder terug in kunst en dan met name autonome beeldende kunst. Gadamer ziet het spel juist terug in kunst. Toch sluiten de theorieën van Gadamer en Huizinga elkaar niet uit. Ze lijken eerder op elkaar aan te sluiten. Ik denk dat het verschil in de mate van letterlijkheid is. Terwijl voor Huizinga het spel een duidelijk zichtbaar element is (als je eenmaal weet waar je naar zoekt), kan voor Gadamer een spel zich al in een paar seconden ongemerkt afspelen. Ik ben overtuigd dat als Gadamer en Huizinga in gesprek gegaan waren, dat ze het met elkaar, voor zover de hoofdlijnen van hun theorieën, eens geweest zouden zijn. Alleen stipt Huizinga door beeldende kunst te zien als een weinig dynamiek principe, een punt aan waar ik voor mezelf een antwoord kon vinden op de vraag waar ik al vanaf mijn kindertijd mee rondloop: waarom vind ik sommige kunst niet interessant? Daar kom ik in het volgende hoofdstuk op terug.

Er is een punt dat terugkomt in de theorie van zowel Gadamer als Huizinga dat ik heel interessant vind. Het is het punt dat een spel zich zou afspelen in een niet-echte wereld. Laten we het een parallelle wereld noemen, 'niet-echt' klinkt alsof het die niet-echte wereld er ook niet echt toe doet. Dat is niet wat Huizinga of Gadamer ermee bedoelde; de parallelle wereld waarin een spel zich afspeelt kan even belangrijk, dan wel belangrijker zijn dan de 'echte' wereld. Het kan trouwens ook een hele onbenullige en totaal onbelangrijke wereld zijn. Met het idee van Huizinga, dat spel overal in cultuur aanwezig is, in het achterhoofd, kan je je afvragen wat tot de "echte" wereld behoort. Huizinga heeft het over de plichten van het gewone leven. Hij lijkt daarmee te suggereren dat bijvoorbeeld werken een onderdeel is van de echte wereld. Ik ben echter overtuigd dat als je met de beschrijving van het spel kritisch naar de maatschappij kijkt, je het overal in terug ziet. Zou het leven op bijvoorbeeld een kantoor niet juist als een spel kunnen worden begrepen? Misschien dat als een hongerig iemand een appel vindt en die opeet, hij niet op dat moment meedoet aan een spel en even puur in de 'echte' wereld leeft. Maar eet je een boterham, dan kan de manier waarop je de boterham belegd hebt al een klein beetje een spel zijn. Ik denk dat met 'echte' wereld, de natuurwetten bedoeld kunnen worden. Al die dingen en processen, die niet door een levend wezen geïnitieerd hoeven te worden.

In dat geval kan cultuur wellicht bijna als spel gedefinieerd worden. Maar zoals Huizinga zegt, staat spel niet gelijk aan cultuur, maar is het eerder de structuur ervan. Zowel Huizinga als Gadamer echter, beschrijven het spel als doelloos. Althans, ze beweren dat het spel geen doel heeft buiten het spel zelf. Dat roept vragen op, zeker als we het voorbeeld van het taalspel nemen. Taal wordt door Gadamer, maar ook door Ludwig Wittgenstein beschreven als een spel. Wittgenstein beschrijft het spel op een vergelijkbare manier als Gadamer en Huizinga. Alleen beschrijft

Wittgenstein een duidelijk doel van het taalspel, namelijk effectieve communicatie tussen verschillende personen. Het doel is dat persoon a door taal begrijpt wat persoon b over wil brengen²¹. Volgens Huizinga en Gadamer speelde een spel zich af in een eigen wereld en heeft het spel zichzelf als doel. Kunnen we dan concluderen dat taal alleen zichzelf als doel heeft?

Als we kijken naar bijvoorbeeld kletsen, literatuur, poëzië, diepgaande discussies en politieke debatten (;)), dan is het niet zo moeilijk om taal te zien als een spel dat om taal zelf gaat. Het spel houdt in dat je jouw eigen gedachten moet over zien te krijgen naar die andere persoon. Dat is taal en dat is ook het doel van taal. Maar als iemand om hulp roept, lijkt het erop dat je taal gebruikt, niet om zomaar jouw gedachten over te brengen, maar om geholpen te worden. In dat geval zou het doel van taal zeker niet taal zelf zijn.

Ik denk dat bij dit probleem verschillende begrippen door elkaar worden gehaald. Taal *is* niet spel, maar taal *wérkt* als spel. Daar kan je uit concluderen dat je taal op zich voor doeleinden kunt gebruiken, maar dat betekent niet dat taal zich richting die doeleinden ontwikkelt. Volgens Huizinga, Gadamer en inmiddels mijzelf ontwikkelt taal zich ten behoeve van taal, los van haar capabiliteit om te functioneren voor andere doeleinden.

Als je van deze ideeën over het spel uitgaat, dan kan de samenleving uitgelegd worden als een complex geheel aan spellen. Zo kan je de politiek (geen uitleg nodig), zowel als een saaie kantoortaan (pion in een groter spel) en de geneeskunde (sinds wanneer is het noodzakelijk om mensen levend en/of gezond te houden?) uit kunnen leggen in termen van spel. Dit wil niet zeggen dat deze spellen van weinig waarde zijn. Wat het misschien wel wil zeggen is dat waarde niet zozeer verbonden is aan noodzaak. Waarde lijkt dan eerder te ontstaan in de lust naar de spellen en hoe de spellen werken. Ik denk dat noodzaak een veel kleinere rol in de (westerse) samenleving speelt dan mensen vaak willen beweren. Eten, drinken en je lichaam op de juiste temperatuur houden zijn natuurlijk heel belangrijk, maar ik durf te betwijfelen of dat is waar mensen de waarde van hun leven in zien. Die vinden ze volgens mij in de spellen waaraan ze meedoen waar ze lust naar hebben.

De uitspraak van Huizinga, dat de structuur van cultuur spel is, is dus een uitspraak waar ik me zeker in kan vinden. Op één punt wil ik me echter afscheiden van Huizinga en dat is zijn opmerking dat je deelneemt aan een spel omdat je er lust voor hebt. Ik denk dat spellen wel degelijk ontstaan door lust, maar als het spel eenmaal in de cultuur ontstaan is, is het behoorlijk moeilijk om er niet deel aan te nemen. Gadamer ziet lust ook niet als de enige drijfveer om deel te nemen aan een spel. Volgens Gadamer ben je zelfs voor het grootste gedeelte onbewust van de spellen waar je aan deelneemt. Leef je in een cultuur, dan ben je automatisch al een speler.

Dan rest mij nog het idee van waarde in de zin van 'nut'. 'Nut' ben ik niet letterlijk tegengekomen in de teksten van Huizinga en Gadamer, maar ik denk wel dat ik het erin kan passen. Nut of het ontbreken daarvan is een gegeven dat vaak wordt

²¹ Wittgenstein, Ludwig. *Filosofische onderzoekingen*, vertaling en bibliografie van Bakx, Hans W. Boom Meppel, Meppel, 1976. Pg 32 (2), pg 33-34 (6)

gebruikt als argument om waarde aan dingen te geven of te ontnemen. Het lijkt mij daarom belangrijk dat ik nog een uiteenzetting geef over welke plek ik 'nut' geef in de theorie. 'Nut' wordt in het woordenboek²² gedefinieerd als 'voordeel' en 'opbrengst'. 'Nuttig' is een bijvoeglijk naamwoord voor een instrument dat je dichterbij een bepaald doel brengt. Sinds we geen algeheel doel hebben voor de mensheid of het leven (althans, geen unaniem besloten doel), is dat doel niet per definitie bepaald. Daardoor past het begrip 'nut' binnen de speltheorie. Binnen elk spel heeft 'nut' een ander doel, namelijk het doel binnen het spel. Misschien dat een spel zelf ook 'nut' kan hebben, als het spel een subspel is van een weer groter spel. Zoals kunst een rol kan spelen in entertainment en zoals biomedisch onderzoek een rol kan spelen in de geneeskunde.

²² www.vandale.nl

L'art pour quelque chose

Hier denk ik aan te komen bij wat er zo chaotisch lijkt aan kunst. Als ik van de speltheorie uitga dan is kunst een spel. Wat alleen opvalt aan kunst is dat het een spel is dat meer op zichzelf lijkt te staan dan andere spellen. De meeste spellen in de maatschappij zijn naar mijn mening vrij duidelijk een onderdeel van een ander spel. De spellen van de commerciële filmwereld kan je bijvoorbeeld verbinden aan grotere spellen op het gebied van volksvermaak en een studie als kunstgeschiedenis kan je verbinden aan het spel van de wetenschap. Kunst lijkt een beetje te zweven. Ik denk dat de veranderingen op het gebied van kunst ontstaan doordat men kunst een subspel probeert te maken van een groter spel. Zo heeft kunst deel uitgemaakt van het spel van bijvoorbeeld godsdienst, verlichting en vermaak. Maar de dynamiek van het spel kunst zelf laat zich blijkbaar niet permanent vestigen in een groter spel. Blijkbaar is kunst een spel dat zich goed leent als onderdeel van andere spellen, maar kan het ook op zichzelf gespeeld worden. Dat doet meteen denken aan de uitspraak "l'art pour l'art" uit de 19^e eeuw. Op basis van mijn conclusie over kunst als spel dat onderdeel kan zijn van allerlei andere spellen, zou de uitspraak nu moeten gelden: "l'art pour quelque chose".

L'art pour quelque chose is een uitspraak die, naar mijn mening, verdacht goed aansluit bij het postmodernisme. Als je uitgaat van deze theorie kunnen er geen vaste regels bestaan voor kunst en kan er al helemaal geen vaste waarde aan worden gehangen. Alleen kan je nu afvragen of dit postmodernistische beeld ook in het licht van de speltheorie nog als een begrip die kunst van haar waarde ontdoet. Ik denk het niet. Kunst verkrijgt zijn waarde door haar spelers. Als die spelers meer op gaan in een groter spel dan in het spel van de kunst, dan zal hoogst waarschijnlijk kunst voor hen meer waarde verkrijgen als het onderdeel uitmaakt van dat spel. Dan kunnen die spelers er van overtuigd zijn dat kunst als onderdeel van andere spellen nutteloos is.

Nu kom ik terug op mijn vraag over waarom ik sommige kunstwerken interessant vind en andere niet. Ik denk dat ik mijzelf mag rekenen tot de spelers die het spel van kunst al genoeg waarde toekennen om kunst niet perse in dienst van een of ander groter spel te moeten zien om het te kunnen waarderen. Ik denk dat ik hier me op Gadamer ga beroepen, die iets dieper ingaat op de subtielere werking van het spel. Bovendien heeft Gadamer het over het spel met betrekking tot kunst. Volgens Gadamer kan je, zoals beschreven in hoofdstuk dat ik aan hem heb gewijd, geen stabiel oordeel over een kunstwerk hebben, noch stabiele eisen stellen aan een kunstwerk. Gadamer stelt dus geen vaste waarden waaraan kunst moet voldoen, maar beschrijft de structuur waaraan kunst onderhevig is. De enige eis die Gadamer stelt aan het kunstwerk is dat zij een tot structuur geworden spel moet zijn. Een spel dat zijn eigen leven is gaan leiden. Misschien zou je dat kunnen vertalen naar de hedendaagse opmerking over goede kunstwerken, namelijk dat "het werkt". Dus als ik een kunstwerk tegenkom, moet ik eigenlijk opgaan in haar spel om het kunstwerk echt te kunnen ervaren. Gadamer wil zelfs zo ver gaan om te stellen dat als dat niet mogelijk is, opgaan in het spel van het kunstwerk, dat het dan geen kunstwerk is. Als ik dus een kunstwerk niet interessant vind, ben ik dus om één of andere reden niet in staat om deel te nemen aan haar spel. Dat kan komen doordat het dood is; er is

geen spel maar alleen een object. Zoals een grap zonder clue niet meer dan een verzameling zinnen is. Het kan ook komen, en daarmee wijk ik misschien af van Gadamer, dat de dynamiek van het werk zich afspeelt tussen elementen die ik niet ken. Net zoals je een goede grap niet kan vatten, omdat je bijvoorbeeld nooit gehoord hebt van Nazi's of omdat je bijvoorbeeld de taal waarin de grap wordt gemaakt niet voldoende beheerst. Het kan uiteraard ook dat ik wel degelijk alle elementen snap of ken, maar dat de dynamiek gewoon niet interessant is. Zoals bijvoorbeeld een grap die je al duizend keer hebt gehoord. Huizinga zegt dat beeldende kunst simpelweg weinig spel bevat en misschien is dat wel zo. Misschien is het wel veel moeilijker om op te gaan in de dynamiek van beeldend werk, dan bijvoorbeeld van muziek. Muziek is ook over het algemeen een populairder principe.

Met deze theorie heb ik geprobeerd een omschrijving te geven van wanneer ik denk dat een kunstwerk "werkt", maar het geeft geen antwoord op de vraag wat een kunstwerk is en wat niet. Als er een storm is geweest en een paar bomen vallen toevallig in een positie die heel betekenisvol is voor mij en/of anderen, dan kan een zelfde dynamiek ontstaan als bij een goed kunstwerk, maar we zullen het waarschijnlijk toch geen kunstwerk noemen. Althans, we zullen het geen kunstwerk noemen zolang geen kunstenaar het heeft geclaimd. Ik zou nu heel simpel kunnen roepen dat een kunstenaar het werk moet claimen om een kunstwerk te zijn, maar dat roept weer het probleem op van de definitie van een kunstenaar. Deze theorie geeft dus geen 'oplossing' voor de vage definitie van kunst. Maar dat is ook niet de discussie waar ik als kunstenaar geïnteresseerd in ben. Als kunstenaar ben ik geïnteresseerd in waarom en wanneer een kunstwerk "werkt" en basis te vinden voor de waarde van kunst. Ik ben ervan overtuigd dat het principe van het spel laat zien dat de vage omschrijving van het begrip kunst, geen destructief effect hoeft te hebben op de waarde van kunst.

Wat dat betreft is het niet zo gek dat de Rietveld geen duidelijk doel voorschrijft. Dat zou namelijk suggereren dat de Rietveld maar één kunstspel onderwijst. Als ik de doelstelling van de Rietveld zou vertalen naar mijn speltheorie zou ik zeggen dat de Rietveld laat zien hoe je een goede speler kan zijn in kunstspellen over het algemeen en niet perse in welk specifieke spel.

Conclusie

Johan Huizinga zag het spel als de structuur van onze cultuur en als één van de meest essentiële eigenschappen van de mens. Volgens Huizinga speelt het spel zich af in zijn eigen speelwereld met eigen regels en met als doel het spel zelf. Gadamer wijkt zijn idee van het spelelement niet veel af van Huizinga. Hij spitst het echter toe op kunst en beschrijft een kunstwerk als een spel op zich. De wisselwerking die ontstaat door de combinatie van eigenschappen van het werk, de kunstenaar, de omgeving waar het werk staat en de toeschouwers, kan zich tot een spel vormen dat een eigen leven gaat leiden.

Aan de hand van de theorieën van Huizinga en Gadamer heb ik een eigen interpretatie gemaakt van het spelelement. Die interpretatie die ik erop nahoudt verschilt weinig van die van Gadamer. Van Huizinga scheidt ik me af op het gebied dat je als een spel meedoet omdat je er zin in hebt. Ik denk, en daarin ga ik mee met Gadamer, dat in veel gevallen je onbewust meedoet met een spel of geen keuze hebt. Ik ben namelijk overtuigd dat de cultuur bestaat uit grotere en kleinere spellen. Spellens als het taalspel zijn geen spellen waaraan je je kunt onttrekken. Aangezien waarde aan de hand van mijn speltheorie binnen een spel bestaat, kan waarde geen vast begrip meer zijn. Binnen elk spel is dat anders.

Dit sluit aan bij postmodernistische gedachten die het idee van een metaverhaal verwerpen. De speltheorie laat echter zien dat je geen metaverhaal nodig hebt om ergens waarde aan te hechten. Waarde kan bestaan binnen een spel. Sommige spellen lijken ook waarde te hebben binnen andere grotere spellen. Volgens mij is kunst een spel dat vaak waarde verkrijgt via een ander spel, maar ook op zichzelf gespeeld kan worden. De conclusie die vaak over kunst wordt getrokken aan de hand van postmodern gedachtegoed, namelijk dat aan kunst geen touw meer vast te knopen is, is daarom naar mijn mening niet terecht. Er kunnen meerdere touwen aan vast worden geknoopt en voor sommige mensen heeft kunst niet eens een touw nodig. Als een spel werkt, dan werkt het.

Ik denk dus niet dat kunst nu in een tijdperk van Chaos bestaat. Misschien lijkt kunst nergens meer op te slaan, omdat er waarschijnlijk geen metaverhaal te vinden is waaraan goede kunst altijd antwoordt. Hoe dan ook, volgens mij halen wij waarde uit het leven door deel te nemen aan spellen. Die spellen hebben wel degelijk een structuur en inherent aan die structuur een doel en dus hebben die spellen een waardesysteem. Dat geldt ook voor het spel van kunst. Ook al kan het spelelement geen bevredigend antwoord geven op de vraag wat precies kunst is en wat niet, denk ik wel dat het duidelijker beeld kan geven over waarom en hoe een kunstwerk wel degelijk waarde kan hebben. Daarom denk ik dat het spel wel degelijk als basis kan worden gebruikt voor de waarde van kunst.

Literatuurlijst

Huizinga, Johan. *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press, 2008.

Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method* in: Cahn, Steven M en Meskin, Aaron. *Aesthetics, a comprehensive anthology*. Blackwell Publishing Ltd, 2008

Leezenberg, Michiel en Vries, Gerard De. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*. Amsterdam University Press, 2001

Wittgenstein, Ludwig. *Filosofische onderzoekingen*, vertaling en bibliografie van Bakx, Hans W. Boom Meppel, Meppel, 1976.

Aylesworth, Gary. *Postmodernism*.
<http://plato.stanford.edu/entries/postmodernism/>, 2005

Mulder, Jos. *Homo Ludens 2.0*,
http://intra.iam.hva.nl/content/1011/propedeuse/projectwerk_team//intro-en-materiaal/Volkskrant-27-11.pdf, 2011

Galvez, Joel en Fridriksson, Kjartan en Shoukas, Alexander. *Over*.
<http://www.gerritrietveldacademie.nl/nl/over>, 2010

www.strandbeest.com

Birds in little sweaters: Annette Messenger's "Le Repos des Pensionnaires",
<http://ridiculouslyinteresting.wordpress.com/2011/08/01/birds-in-little-sweaters-annette-messagers-le-repos-des-pensionnaires-1971-72/>, 2011

johncage.org, 2010

www.yveskleinarchives.org