

over kinderen en kolderschijven

paper antropologie

Toen ik nog weinig jaren telde en nog geen woord Engels sprak, woonde ik een tijdje in Egypte. We woonden met mijn ouders in een hut zonder dak met als plaatselijke huisdieren kameleons en dergelijke reptielen.

Aan de zee kwamen mijn zus en ik altijd samen met de kinderen van de andere hutten. We speelden daar allerlei spelletjes, wij hadden bijvoorbeeld Uno mee, en hoewel de andere kinderen vaak vals speelden door de kaarten in het zand te begraven (wij wisten dat maar al te goed maar waren te verlegen om er iets van te zeggen), speelden we dat iedere dag.

Zij leerden ons ook dingen zoals macramé en het woord “*tomorrow*” en ook een spelletje dat ik nooit zal vergeten. Dit was eigenlijk een klassiek tikkertje, waarbij de tikkers allemaal een naald in hun handen kregen. Als je gepakt werd dan werd je geprikt en werd je één van hen. Mijn zus en ik waren doodsbang voor dit spel, telkens als iemand het voorstelde probeerden we hen er uit te praten, maar tevergeefs, ons Engels bleek te gebrekkig en we speelden het spel vaak meer dan één keer.

Als het startschot gegeven werd, waren wij de eersten die vluchtten naar de hoogste duinen, en daar met een bang hartje wachtten. Ik herinner mij het geluid van ons ademen als twee dorstige honden in de woestijn.

Wanneer we geprikt werden deed het altijd minder pijn dan verwacht en de opluchting van het kleine druppeltje bloed was een symbool van macht.

In dit voorbeeld kan ik duidelijk stellen dat spel niet altijd uit vrije wil is. Onze inzet was onze reputatie, we wilden erbij horen, we wilden dit spel niet spelen maar we wilden wel het resultaat van meespelen.

Spelen is een manier van communiceren, wij kwamen op hun terrein, en ze moesten ons eerst testen voordat we konden geaccepteerd worden in hun groep. Op een manier was het heel dierlijk hoe we met elkaar omgingen, zonder taal, enkel in beweging konden wij verstaan wat er gebeurde. Het spel dat we speelden was een initiatie tot de bende, en we faalden steeds opnieuw. Maar naarmate de tijd vorderde werden we zelfverzekerder, we begonnen de tikkers uit de dagen, we creëerden onze eigen

naalden uit haarspelden en oorbellen en begonnen zo de tikkers te prikken. Als we tikkers waren tikten we diegenen die ons hadden getikt. De controle over het spel was verloren en wij wisten dat we erkend waren.

Ik ben naar de tentoonstelling in **Kanal** Brussel geweest, ik was nog nooit in dit gebouw geweest, een oude Citroën garage met enorm veel ruimte, een rustieke, kille sfeer die een grote invloed had op de ervaring van de werken. De tentoonstellingen omvatten verschillende thema's, verschillende artiesten, meestal maar één enkel werk per kunstenaar. Om van de ene naar de andere tentoonstelling te gaan was vaak langer wandelen dan in een ander museum, wat de klassieke museumsfeer van stiltes, witte ruimtes en isolatie doorbrak.

Ik koos deze tentoonstelling om dat er een paar kunstenaars exposeerden die ik al kenden van andere musea, hun thema's leken mij te overlappen met een paar concepten in de cursus die me interesseerden.

Children's games is een serie korte in 1999 opgestarte reeks video's van **Francis Alys**. Ze verkent de praktijk van kinderspelletjes als een visueel inventaris.

De video's zijn vanuit een standpunt dichtbij de kinderen gefilmd, wat de film als een omgeving doet lijken. Elke video heeft één of een aantal kinderen die een vorm van spel spelen, stenen kaatsen, vissen, voetballen,... allemaal erg herkenbare dingen. De video's zijn elk heel onschuldig en vluchtig, een korte greep uit het leven van de kinderen.

Alys geeft weer hoe verschillende kinderspelen in de wereld zoveel gelijkenissen hebben in regels, tijd, herbeleving, ruimte en ervaring.

De films zijn allemaal gedraaid in omgevingen van ontheemding, het geeft een soort dwalende sfeer. Kinderen die spelen met wat ze vinden en elkaar ontmoeten op straat. Hij combineert een poëtische opvatting van het nostalgische gebied, maar ook een politieke opinie dringt door.

Ook erg opvallend in de verschillende video's is het ritme en herhaling van elk spel, vaak om beter te worden of in competitie, telkens opnieuw een bepaalde actie uitvoeren. Dit is een fenomeen dat overal ter wereld terugkeert in het spel.

Als ik kijk naar andere werken van deze kunstenaar kan ik stellen dat het thema 'spelen' bijna in elk werk in een andere vorm terugkeert. Hij brengt mensen samen om volgens bepaalde regels samen acties uit te voeren (een duin verplaatsen, een filmrol uitrollen doorheen een stad,...).

Er blijft altijd een bewustzijn van zichzelf binnen het spelen, maar 'het is maar een spel' is soms moeilijk om zich te herinneren in de adrenaline die er door je lijf stroomt bij het weglopen van de boeman. Nu nog heb ik persoonlijk moeite met het onderscheiden van spel en realiteit, als kind is spel als een manier van leven.

'*Spel*' is vaak een ludiek en eigenaardig woord voor iets dat zoveel variaties vertegenwoordigt. ik kan wel duizenden vormen van spel opnoemen in verschillende omstandigheden. Het meest vertrouwde is het spel van het kind, het kind dat eigenlijk geen einde kent.

Volwassenen benaderen kinderen in spel, niet alleen in het 'doen alsof' (met een hoog stemmetje praten, een rol spelen,...) maar ook hoe dat men met hen omgaat is altijd in de vorm van spelen, het is de enige manier waarop ze aangesproken worden en zodus ook het enige wat ze kennen.

paper antropologie

Spel als communicatievorm lijkt verloren te gaan naarmate we ouder worden. Kleine kinderen van totaal verschillende achtergronden en elkaar voor het eerst ontmoeten kunnen toch nog met elkaar spelen, omdat spelen hun taal is. De taal waarin zij de sterksten zijn en waarschijnlijk ook de enigen. Als volwassenen proberen we vaak te kruipen in het hoofd van het kind, waardoor voor ons spelen met een kind ‘gespeeld spelen’ is en het erg veel van zijn waarde verliest voor onszelf ten gevolge dat wij spelen rapper beu zijn.

Neem het voorbeeld van mijn hond. Naxos komt vaak janken met haar flos in haar mond. Ik neem dan even pauze om mee te trekken en te gooien. Na een paar minuten, als het al niet korter is, word ik het beu en houd ik mij terug bezig met boeken lezen of surfen, volwassen dingen. Ik doe dat voor haar, niet voor mezelf. Ik zou nooit een flos van de grond rapen om daar zelf even mee te spelen, of te vragen aan een vriend om even mee te trekken aan de flos. Ik zou zelfs geen flos in huis hebben.

Dit werk van Francis Alys was enkel maar een klein deel van de gehele tentoonstelling. Omdat dit werk een voor de hand liggend voorbeeld is van ‘spelen’ wil ik toch nog een ander werk van Kanal even aankaarten. Als ik denk aan een typische vorm van spel in het leven van een volwassen mens, denk ik meteen aan dingen als theater, dans, performance,... Werkelijk vele kunstvormen, maar om het toch even specifiek te stellen, improvisatietheater, waarbij het toneelspelen volledig uit het moment vloeit, onvoorbereid en vanuit de mens zijn fantasie en verbeelding stroomt. Met een paar op voorhand vastgelegde regels creëren de acteurs een schouwspel. Een goed voorbeeld hiervan is één van de bronnen van deze methode: Commedia dell’Arte.

Een imposant werk representeert een Commedia Dell’Arte masker gecreëerd door **Xavier Boussiron** en **Sophie Perez**, twee theatermakers, die de moderne beweging van theater weten te combineren met oude stijlen als het Italiaanse schouwspel in een erg dramatische vorm van acteren. Ongegeneerd flauwvallen als een elegante rariteit of tranen storten met luid gekrijs in een barok decor met buitengewone klederdracht en buitensporige maquillage. Een verheerlijking en dramatisering van een imitatie van realistische relaties, verhalen en reacties. Hun theaterstukken zijn vaak rebellerend zowel tegen de theater wereld als politiek, vanuit de intentie het verharde weefsel van het theater te verbrijzelen creëren ze een gevarieerd repertoire vol chaos en ambitie in verschillende vormen, De titel luidt *boboourg-la-reine*.

Dit bombastische werk was eigenlijk een omhulsel van een doos met een video-installatie waarin zich performances en concerten vertoonden. Deze doos verbergt een kleine veelzijdige scène waarin enkele uitvoeringen voor een kleine tribune worden gebracht, een paar rariteiten als backstage scenes van vorige projecten, flamboyante parades, naaktmodellen of een paardenlijk. De link tussen de werken lijkt me de extreme expressiviteit, de intieme sentimentaliteit, de drama, de show, de spanning tussen komedie en ernst, de waarde die ze aan zichzelf en hun werk hechten en de links naar cultus en mysterie.

Maar ondanks dat deze video-installatie een paar rakende elementen had met wat de antropologie ons in al zijn tijden en thema’s probeert te vertellen, leek het koepel masker me boeiender om dieper op in te gaan.

paper antropologie

Het masker heeft een gezichtsuitdrukking die wat mislukt lijkt, net als in het theater waar ik het over heb is het een representatie van een gezicht maar men ziet dat er iets niet klopt, dat het niet spreekt. Het is bedoeld onrealistisch te zijn, wat het gelaat erg symbolisch maakt.

De rauwe stijl van dit masker is in feite in gevecht met de stijl van het excentrieke Commedia dell'Arte, dit geeft een zicht op hoe deze kunstenaars toneel creëren, door het bepaalde, extravagante genre terug te trekken tot iets primitief en van daar terug op te bouwen naar een geheel ander beest van werk, nog steeds een chaos van excentriciteit maar met een diepere kern en proces waarin het 'doen alsof' eerder ontspruit in een soort fetisj, een escapisme. Escapisme lijkt voor mij een overkoepelend begrip als we het over spel hebben in onze realiteit.

Dit is een oerbeeld van het spelen van de mens, waar het 'doen alsof' zo amusant wordt, dat we vergeten dat we aan het spelen zijn, dat we het niet beu worden (waar ik het eerder over had) en dat het pretenderen minder pretenderen wordt als de intentie had voorgeschreven.

Luka Ver Elst
Grafiek 2BA
10-10-2019