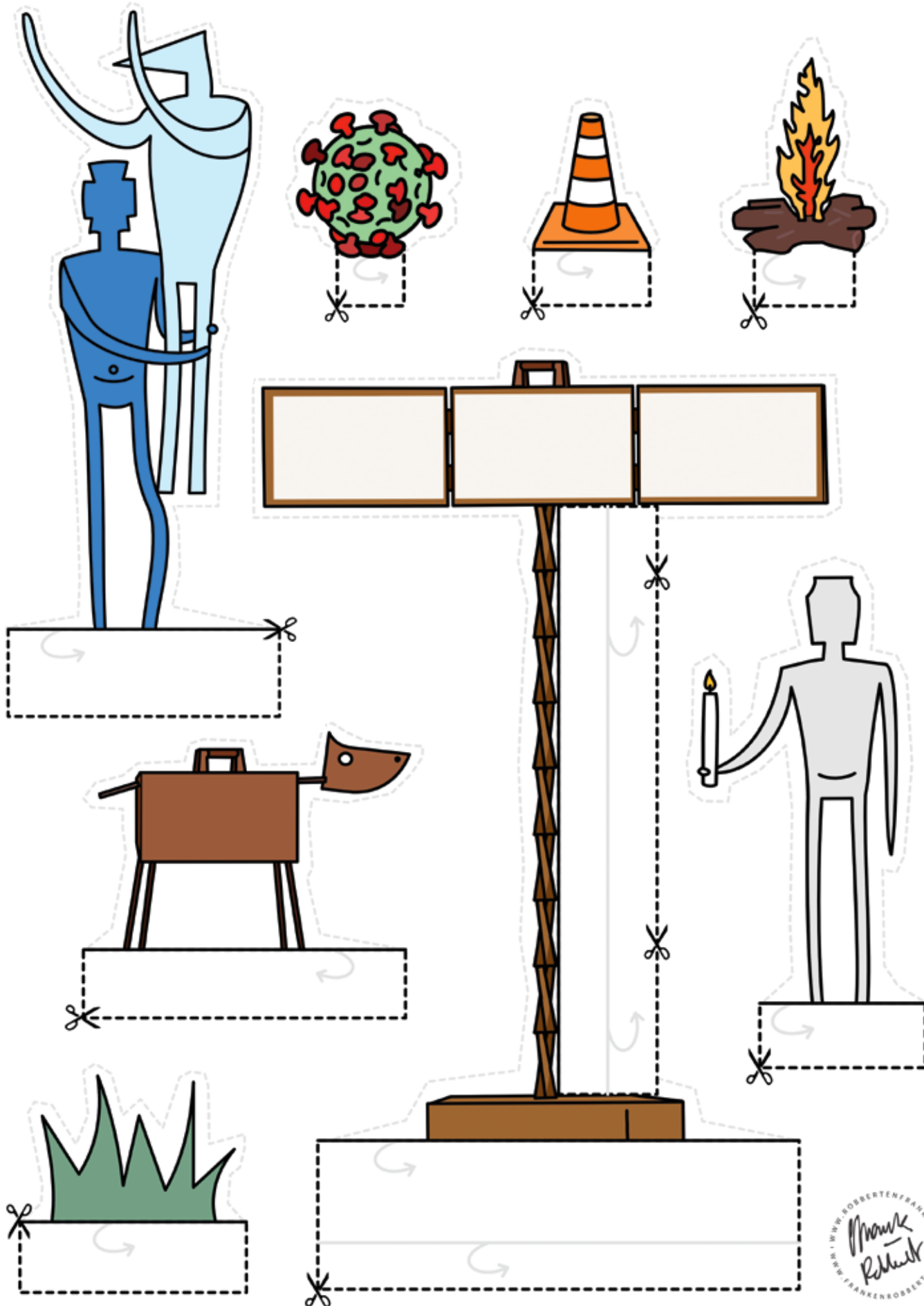


Frank&Robbert Robbert&Frank Speel- & vouwpagina → Druk → fotokopieer → dupliceer deze pagina op verhard papier, snij de figuren zorgvuldig uit en creër je eigen speel- en vouwset. Deze speelset stelt je in staat om je eigen kleine kunstwerkwereld te bouwen. Op de lege panelen van het uitklapbare koffertje kun je je eigen boodschap schrijven. Oorspronkelijk schrijven de kunstenaars er een variatie op van hun mantra 'GA WEG LEED VAN DE WERELD' in de lokale taal waar ze op dat ogenblik hun kunstwerk presenteren.



Kunstenaars duo, Multimediaal collectief Beeldend kunstenaars

DE hedendaagse wereld is *gegameficeerd*. We volgen en worden gevolgd door apps. Hierdoor tellen we onze stappen, jagen we op onzichtbare Pokémons, en leren spelenderwijs vreemde talen. De spelvorm die de wereld voor dit doel aanneemt, lijkt ons eenvoudig en spontaan, zonder sturing aan te moedigen om het leven als een fysieke en grappige vorm van *Monopoly* te zien, maar niets is minder waar.

Die onschuldige appjes doen onze telefoons buzzen en trillen. Ieder vrij ogenblik, ieder moment van verwondering wordt onderbroken. We moeten weer beginnen te stappen, we moeten rechtstaan, we kunnen de *augmented reality*-zombie die op ons afkomt – nu – uitschakelen.

Misschien verklaart die doorgedreven gamificatie wel het succes van series als *Squid Game*. Hier wordt mensen de kans gegeven om een gigantische som geld te winnen, als ze een reeks kinderspelletjes tot een goed einde kunnen brengen. De inzet is hun leven. Het leven is een spel. Wie verliest, sterft.

De spelende mens is eigenlijk een filosofisch begrip. Het is de mens in zijn meest pure vorm, ontkoppeld van verplichtingen zoals eten zoeken, bescherming bouwen, rekeningen beheren, leningen afbetalen, jagen, enzovoort. De spelende mens speelt. En dat is dat.

De spelende mens of de *homo ludens* is een kernbegrip in de activiteit van Robbert&Frank Frank&Robbert. Voor ons, als kunstenaars, zijn twee begrippen van tel: enerzijds het begrip 'spelen' en anderzijds het begrip 'mens': Spelen is tweeledig. We associëren spel vaak met de afwezigheid van *werken*. Als een kind zich zomaar bezighoudt met eender wat benoemen volwassenen dat vaak als *spelen*.

Maar dat spelen is fundamenteel anders dan het spelen zoals we dat kennen in een spel. Een spel heeft spelregels. En die moet je volgen. Binnen de regels zijn we zagezegd *vrij*. Buiten de regels kunnen we niet ageren. Een spel *an sich* is dus veel minder vrij dan het associatieve spelen van een kind. Als we het spel met de regels extrapoleren naar het dagelijks leven zien we parallellen. De echte wereld heeft ook regels. We zijn vrij, maar binnen bepaalde beperkingen. De wereld is dus een spel.

Een tweede aspect van het kindertijke *spelen* is de afwezigheid van een finaal doel. Het spelen is een actie op zich. Het doel zit in het spel. Er is met andere woorden geen einddoel, geen resultaat, geen winnaar. Dat staat haaks op het spelen zoals wij dat als volwassenen kennen. We spelen om te winnen ('*The Winner Takes It All*'). Ook in de dagelijkse wereld kan je het 'goed' of 'minder goed' doen. En in onze kapitalistische maatschappij goochele we hierdoor constant met termen als winst en verlies.

De druk om te winnen veroorzaakt, net als bij de buzzende appjes, een constante alertheid – een constant stress. Het lijkt helemaal niet op het ontspannende en ogeenschijnlijke doellose spel van het kind. Maar waardoor lijkt het spel van het kind ontspannend en zonder weerstand? Als we kinderen observeren, zien we vaak dat op zichzelf betekenisloze zaken en objecten worden overladen met betekenis. Er vindt een vorm van transformatie plaats. De wereld krijgt door het spelen een extra laagje. En hierdoor overstijgen zowel de spelers als de objecten (in het perspectief van de spelers) zichzelf.

Ze worden met andere woorden iets meer dan zichzelf. Er wordt iets bijzonders gecreëerd. En dit bijzondere is onzichtbaar, onmeetbaar en toch duidelijk voelbaar. Beeldhouwer Alberto Giacometti zei dat het doel van kunst niet is om de werkelijkheid te reproduceren, maar om een nieuwe realiteit te creëren met dezelfde intensiteit. Dat lijkt op het spel van het spelende kind: een tak van een boom wordt een raket, een steen is een slapend haloumikaasje dat wacht op zijn ontwakking... Het spel spelen is een magische daad. Magie is betekenis geven aan de wereld.

Het maken van een kunstwerk lijkt dus sterk op het spelen van het kind. Dingen groeien en transformeren. Ieder sterk kunstwerk heeft een dergelijke dynamiek in zich. Vaak eindigt de dynamiek bij de voltooiing van het kunstwerk. Daarom is het maakproces zo belangrijk. Tijdens de creatie wordt het spel gespeeld en kan de transformatie plaatsvinden. Kunstenaar Bruce Nauman gaf in zijn neon sculptuur aan dat iedere ware kunstenaar de wereld helpt door mystieke waarheden bloot te leggen. Dat is zo'n waarheid. Met Robbert&Frank Frank&Robbert maken we klei-tabletten, muurtekeningen, draagbare houten koffertjes. Ieder aspect van deze kunstpraktijk kan je activeren. Het zijn speelstukken, bedoeld om mee te spelen. Een van onze acties, een handeling die we vaak uitvoeren, is het uitklappen van een klein houten koffertje. Dat uitklappen is in feite een bezwering. Hierdoor proberen we het leed te verdrijven. Met deze knip- en vouwpagina nodigen we de lezers uit om zelf met onze kunstpraktijk aan de slag te gaan, zelf te spelen.

COLLECTIEF, BEELDEND KUNSTENAARS, Theatermakers, Hedendaagse magiërs