

Kunstenaars & Wetenschappers als *Homo Ludens*

Wetenschap en kunst zijn *serious business*. Toch is deze editie van het Magazine van de Jonge Academie een ode aan de *Homo ludens* – de spelende mens – en dat menen we serieus. We houden een pleidooi voor meer speelruimte in het wetenschappelijk en artistiek proces met minder druk voor onmiddellijk resultaat. We roepen op tot spel: niet uit frivoliteit, maar uit noodzaak. Niet alleen om het plezier in ons werk te vergroten, maar vooral omdat het institutioneel niet langer rationeel en houdbaar is om wetenschap en kunst te organiseren als een planbare economie met vooraf voorspelbare resultaten.

De relatie tussen wetenschap, kunst en spel situeert zich op verschillende niveaus. Net zoals een spel verloopt het wetenschappelijk of artistiek proces volgens een **aantal spelregels**, vooraf impliciet of expliciet gemaakte afspraken die het verloop structureren en het proces transparant maken. In het beste geval bieden spelregels leidraden om tot weldoordachte oplossingen te komen, en dagen ze uit tot creativiteit en innovatie. Als diezelfde regels te strak worden, kunnen ze het onderzoek fnuiken. De doorgedreven bureaucratisering en het resultaatgericht financieringsmodel laten weinig ruimte voor toevalsvondsten, tijdrovend of risicovol onderzoek, of afwijkingen van het vooraf bepaalde artistieke of wetenschappelijke traject.

De metafoor van het spel laat tegelijk toe de **sociale rollen** en verwachtingen van het wetenschappelijk en artistiek bedrijf beter te begrijpen. Academici en kunstenaars combineren vaak een verscheidenheid aan rollen: lesgever, onderzoeker, coach, manager, enzovoort. Socioloog Ervin Goffman gebruikte de metafoor van theater om sociale interacties te duiden. Afhankelijk van de context volgen we het voorgeschreven script en passen we net als een acteur ons gedrag aan de verwachtingen van het publiek aan. Wetenschap is het spel spelen zoals het verwacht wordt. De vele regels en protocollen zijn dan spelregels voor het verwachte scenario. Ook de kunstenaar speelt graag een rollenspel en zal afhankelijk van de context (zoals tijdens een repetitie, een première of vernissage) een ander sociaal script volgen.

De relatie tussen spel, wetenschap en kunst is niet alleen metaforisch. We pleiten ook voor het belang van de **wetenschapper en kunstenaar als Homo ludens: of het omarmen van de spelimpuls** in elk van ons. Opnieuw is de analogie met de theateracteur verhelderend, zoals theaterwetenschapper Kurt Vanhoutte in zijn bijdrage illustreert. Een 'echte speler' is een koorddanser tussen overgave en discipline, iemand die zichzelf 'op het spel' durft te zetten. Dat veronderstelt de inachtnaam van de regels en de discipline, maar ook de roes van de overgave. Het is

een beschrijving waarin ook een gepassioneerde wetenschapper zichzelf kan herkennen.

Het is niet moeilijk om in de geschiedenis van kunst en wetenschap voorbeelden aan te wijzen van unieke vondsten en creaties die niet gepland, maar wel baanbrekend waren. Deze worden vaak geromantiseerd, maar toch vertelt dat volgens Lieke van Deinsen en Joris Vandendriessche iets over de houding van wetenschappers tegenover het onverwachte en de mate waarin serendipiteit gecultiveerd wordt binnen hun werkomgeving.

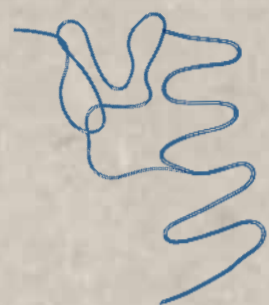
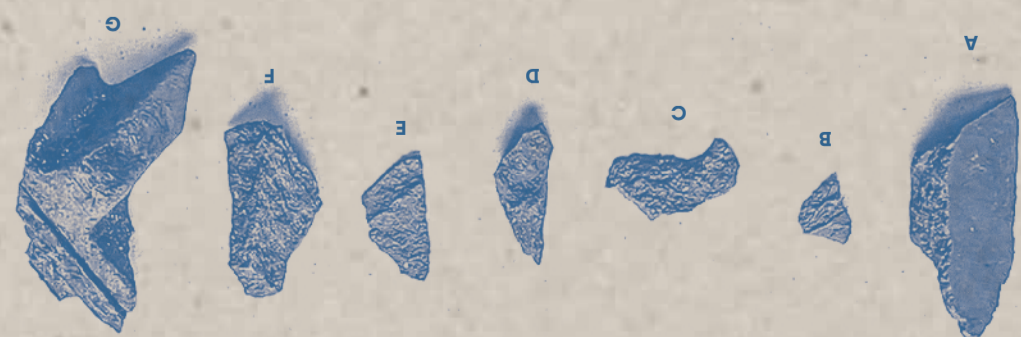
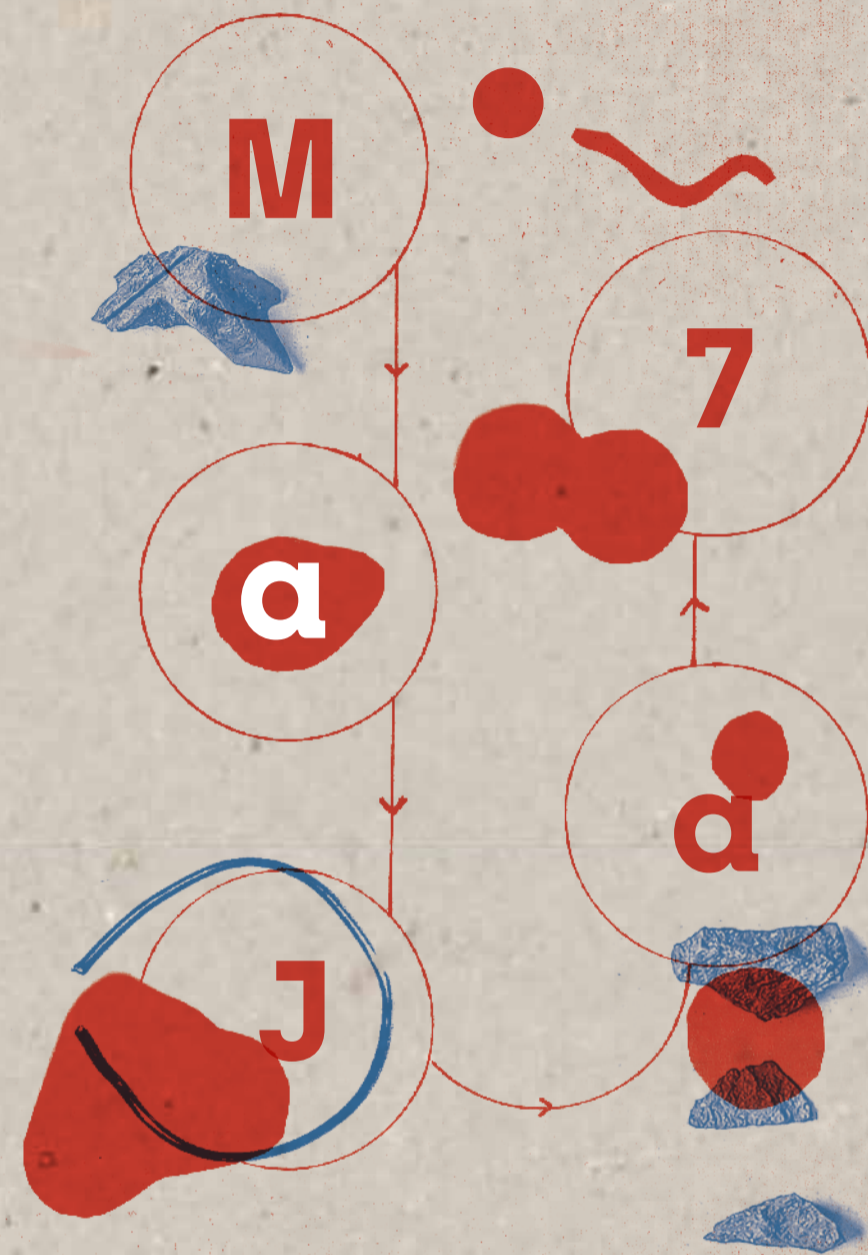
De Engelse taal kent bovendien het verschil tussen *game* en *play*, en dat verschil in betekenis maken we niet in het Nederlands. Dat kan tot spraakverwarring leiden, schrijft kunstenaar Lodewijk Heylen. Een *game* is een veld of bord, met een start en finish waartussen de regels glashelder zijn. Binnen dat kader kunnen problemen gedefinieerd worden, en er is een zekere creativiteit vereist om het spel te kunnen spelen. Met de term *play* verwijst hij naar een andere vorm van creativiteit, in de warboel van het leven, buiten de regels. Zoals het spel van kinderen: ongepland en ongestructureerd.

De link tussen spel en kinderen wordt vaak gemaakt. Toch lijkt het minder evident om spel ook toe te laten in educatie. Dat is de insteek van de bijdrage van wijsgerig pedagoog Joris Vlieghe en ook van het educatieve spel Expeditie Moendoes waarvan de Jonge Academie een digitale editie lanceert. Bio-ethica Kristien Hens benadrukt op haar beurt het belang van spel voor haar discipline en innovatie-econoom Reinhilde Veugelers evalueert of risicovol onderzoek voldoende ondersteund wordt binnen de huidige financieringsmodellen voor wetenschap. In een parallel interview reflecteren galeriehouder Stella Lohaus en Elisabeth Monard, voormalig secretaris-generaal van het FWO over de spanning tussen spel, risico en resultaat binnen hun domein.

Deze Maja bevat ook een kunstenaarsbijdrage van het duo R&F F&R: in zijn speelse DIY-stijl ontwierp het een knip- en vouwpagina waarmee de lezer een eigen kunstwerk kan maken om er vervolgens mee te spelen. Beeldhouwer Nicolas Baeyens las het boek *Opstand van de homo ludens* van Constant Nieuwenhuijs uit 1969 en maakte er een eigenzinnige boekrecensie van. Het nummer bevat ten slotte ook een reeks getuigenissen van JA-leden over toeval en spel in hun werk en leven.

Voor dit nummer nodigde de redactie vormgever Pieter Willems uit als speldirecteur. Zijn ontwerp bureau PJOTR was van bij aanvang betrokken in het proces en bij de redactievergaderingen en heeft het spel tussen vorm en inhoud begeleid, en uitgedaagd. Samen met hem nodigen we alle kunstenaars en wetenschappers uit de joker in zichzelf wat vaker vrij spel te geven.

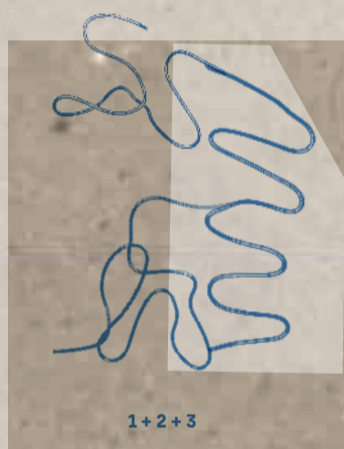
Homo Ludens



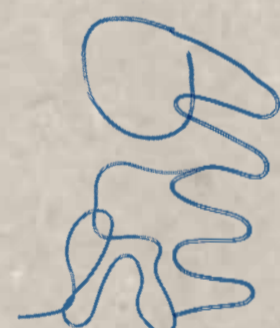
1+3



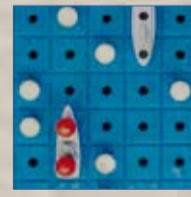
2+4



1+2+3



1+2+4



Biblio- grafische referenties

Zijn voor academici vaak een plezier om in te graven. Ze verhelderen, verdiepen of zetten aan tot nieuwe denkpluizen. Niet zelden durven ze ook losse eindjes en dode sporen te openbaren. In deze MaJa dagen we de lezer uit om spelenderwijs te

ontdekken waarheen de referenties leiden. De QR-zeeslag¹ coördinaten zijn evenwel niet door de auteurs zelf geplaatst maar door een andere lezer die er intuïtief eigen verwijzingen naar online teksten, video's, podcasts en comics aan toevoegde.

Zo creëerde deze lezer een extra speelse laag die af en toe verduldiging zoekt maar net zo goed vrij associeert of zich laat afleiden. Nieuwsgierig? Zoek de letter- en cijfercombinaties op in dit rooster en scan de code met een QR-lezer.

H**I****Q****T****E****D****C****B****A****1****2****3****4****5****6****7****8****9****10****1****2****3****4****5****6****7****8****9****10**