

Frans Strijards

*De utopie van de spelende mens is een industrie geworden.*

Toen ik vijftien jaar was, en middelbare scholier, was er dat verplichte museumbezoek. We bezochten de tentoonstelling Nieuw Babylon van de beeldend kunstenaar Constant Nieuwenhuis. Denkt u niet dat wij, scholieren, het museum in brand staken: sommigen van ons namen de expositie serieus. Om die reden kan ik de herinnering eraan ophalen. Ik plaats hem nu in een curieus verband.

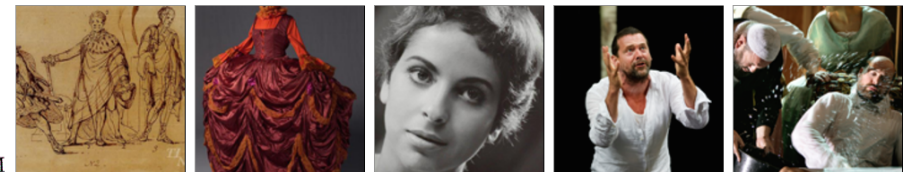
Nieuw Babylon was een gigantische maquette van een stad van de toekomst. Een toekomst waarin ons meer dan ooit vrije tijd vergund zou zijn. Vele jaren daarvoor had de historicus Huizinga al een visioen geschetst van de spelende mens. Dat visioen had hij genoemd: de Homo Ludens. Van dat woord Ludens was het woord ludiek afgeleid. En als vijftien jarigen wisten we meteen waar we dat begrip moesten zoeken. Dat woonde bij het woord creativiteit om de hoek. De artistiekelingen onder ons waren gewonnen. Je zou je binnenkort spelenderwijs door het leven kunnen begeven, zoals Marx of Engels de mens alleen nog in de ochtenduren zagen werken zodat ze des- middags konden gaan vissen. Er was ook een plaats voor de spontane impuls.

Onze toekomst was een spel, een speels gebeuren. Speelser dan het verleden van onze ouders. Dat was nogal grimmig, met een oorlog enzo.

Thomas Moore, raadsheer van Henrik viii had al een boek Utopia geschreven, rond 1515. Hij leert ons dat dat woord utopia voortkomt uit een samentrekking van twee begrippen: a- topia, de plaats die niet kan bestaan, de niet bestaande plek, en eu-topia, denk aan eu-forie: de plaats waarnaar we verlangen, waar we naartoe gedreven worden. Beloofd land. Uit die onbestaanbare samentrekking komt de gedachte aan utopia voort. Thomas Moore wilde een staat die niet door koninklijke willekeur beheerst werd, maar door een gemeenschapszin. Hij kon dat overigens niet hardop zeggen.

In 1968 had ik van dat alles geen flauw idee. Ik zag een maquette, hoorde het woord ludiek, kreeg een visioen. Dat visioen was artistiek gekleurd en mijn kompasnaald wees me de richting. Toneel en letteren werd mijn toekomst.

Wij allen hier zijn het spel en de spelers toegedaan. We verdienen ons brood ermee. Dat is ons vak. Sommigen onder ons zijn zelfs speler van beroep. Zij zijn de ware bewoners van New Babylon, veronderstel ik. Spelers spreken tot de verbeelding.



Er is grote kans dat zelfontplooiing en zelfontdekking en de belofte van creatieve impulsen hen hebben geïnspireerd. Zo was de verwachting: een stad die geplaveid is met vrije tijd zou het aanzicht van een speeltuin krijgen.

Loop door de stad, houdt de gedachte aan de speeltuin Nieuw Babylon in het achterhoofd, en zie jezelf ravotten in de hangende tuinen van de waanzin.

In dezelfde periode dat Constant Nieuwenhuis zijn Utopia in elkaar knutselde woedde de koude oorlog. Er was in die dagen ook in Amerika een plek waar men zich wijdde aan het spel: een laboratorium. Wiskundigen ontwikkelden de “speltheorie”. Menselijk gedrag bleek berekenbaar en aan wetten gebonden. De mens blonk immers uit als “het rationele dier”. Door die speltheorie kwamen er nieuwe spellen op de markt. Gezelschapsspellen. Oorlogsspellen. Economische spellen. Computer spellen. En we leerden al doende heel wat over onszelf. Over onze beslissingen en onze onderhandelingsstrategie leerden we. En over onze spelinstincten. Onze allereerste baby instincten worden gevoed door een afgunst jegens onze rivalen. Aanvankelijk zijn het onze broers en zussen, met wie we om de moederlijke aandacht strijden. Dat onstilbare verlangen naar aandacht blijkt een enorme motor. Elk spel wordt gekleurd door wedijver. Elke gunst bevochten onder het mom van spel. Het strijdperk wordt verlegd naarmate we ouder

worden. Het gezin wordt een school. Een school een beroep. Onverdeelde aandacht is schaars. Aan aandacht is enorme behoefte. Al is er volop aandacht, er is nooit aandacht genoeg. Inderdaad: het leven is een spel in de vorm van competitie. De utopie is een arena geworden.

De spelende mens zocht een doelgroep. En werd zelf een doelgroep. In plaats van te spelen wordt er met ons gespeeld. We zijn niet die rationele wezens. Al worden er bewuste keuzes van ons verlangt en ons ingeprent dat we verantwoordelijke wezens zijn: we blijven hunkeren. Die onwezenlijke aanspraak op publieke aandacht, dat is de brandstof waarmee een industrie zich het woord “spelen” en “speels” heeft toegeëigend. De hevig gewenste maar nimmer geoorloofde vernietiging van je rivaal, dat is het thema waar menig amusement in de kern om draait.

Overal worden selectie methodes bedacht. Met behulp van een stenigend jargon. Naar welke verten neemt het ons mee? Wat is dat voor toekomst? Wat was dat ook weer; een gezelschapsspel?

Ik heb een robot stofzuigertje dat zuigt stof, rijdt op wieltes en het ding heeft iets van een kruipende kleuter. Het doet niet wat ik als groot mens zou doen en is hardnekkig in die “gewoonte”.



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM



Vanmorgen zat hij onder een kast. Zijn rotatie-reflexen waren zodanig afgesteld dat hij er niet meer onder vandaan kon. Hij kon geen oplossing bedenken, had geen inzicht en geen plan; hij was geprogrammeerd en telkens wanneer hij met zijn neus de goede kant op stond en alleen maar voorwaarts hoefde te rijden, dan kreeg hij een impuls uit zijn binnenste – die hem precies de verkeerde beweging liet maken: als door een blinde reflex. Het zag er panisch uit en o zo menselijk. Je zag een mens die door een onhandige programmering van reflexen geen idee had van een oplossing voor een situatie die eenvoudig op te lossen was.

Ik moet zeggen dat ik in een paar maanden tijd veel menselijk gedrag heb gezien dat me aan dat stofzuigertje doet denken. Het was erg weinig speels. En ik werk nog wel in de artistieke sector.

Als je een ongeluk meemaakt dan verheug je je over het feit dat er verkeersregels zijn. Verkeersregels bewijzen zo hun zin, want ze gaan ongelukken tegen. Wanneer je in de culturele sector een geslaagd evenement bijwoont – het tegendeel van een ongeluk dus – dan overtuigt mij dat geenszins van de zin van cultuur omdat ik weet dat die culturele bedrijvigheid bestaat uit een aaneenschakeling van wanhoop, vergissing, mistaxatie en misverstand. Het wezen van cultuur is dat het zelf een ongeluk is, een

bedrijfsongeval van menselijke organisatiekunde. Een spel met een onberekenbare afloop.

Het is tijdverdrijf. We moeten het kwijt. Men amuseert zich. Vroeger zocht men troost. Nu zijn er de verhalen over succes of falen. We herhalen ze en klampen ons er aan vast. Winnaars zijn we immers. En toch? Staat er dan echt wat op het spel? Bijeenkomsten als deze, met al die intelligente mensen die vol speelse en spitsvondige culturele scepsis een vage onderstroom van onvrede voelbaar willen maken, ze zijn met elkaar een stilstaand water zonder onderstroom. Geen kolkend water waaruit lispelende stemmen opstijgen die een beklemmend verhaal vertellen over verdrongen mensen of anderen die het spel zochten en het ongeluk vonden. We weten niet wat we hebben gewonnen. En zijn daar toch weer ongelukkig onder.

