

speelse plastiek:

KONTEMPORÊRE JUWELIERSWARE AS BRICOLAGE

'n praktyk-gebaseerde ondersoek

Elizabeth Jacomina Labuschagne

Tesis ingelewer ter gedeeltelike voltooiing aan die vereistes vir die graad van
Magister in Visuele Kunste

Departement Visuele Kunste
Universiteit van Stellenbosch



Studieleier (Prakties): Carine Terreblanche
Studieleier (Teorie): Marthie Kaden
April 2014

Verklaring

Ek, die ondertekende, verklaar hiermee dat die werk in die tesis vervat, my eie oorspronklike werk is en dat ek dit nie vantevore, in die geheel of gedeeltelik, by enige universiteit ter verkryging van 'n graad voorgelê het nie.

Maart 2014

Bedankings

Opregte dankie aan elkeen wat gehelp het om die werkstuk in 'n werklikheid te verander.

Marthie Kaden: jy is vir my die toonbeeld van 'n ewige student. By jou het ek geleer dat kortpaadjies nie werk nie, maar jou meeewing gedurende die reis was van onskatbare waarde.

Carine Terreblanche: Dankie vir jou aanmoediging en vertroue in my vermoëns.
Die baie saamspeel-sessies sal nog lank onthou word.

My medestudente: dankie vir jul insette, ondersteuning en vele ure in die biblioteek.

Johan en Marianne Labuschagne: jul wysheid en liefde daag my altyd uit om meer te groei.

The Malans: you were the perfect support at the right time.
Thank you for endless meals, stofies and cups of tea.

Amy-Jean Prentice: you understand me as a friend and designer.
Thank you for turning my thoughts into a beautiful layout.

Nanine Steenkamp: vir flink en effektiewe redigering.

Dit beteken so baie vir my.

Hierdie tesis handel oor volwassenes wat speel. Deur my ondersoek ontdek ek dat spel vir volwassenes nie afleiding of 'n mors van tyd is soos algemeen aanvaar word nie. Dit is 'n behoefte en noodsaaklik vir oorlewing. Alhoewel daar verskillende vorme van spel is, soos byvoorbeeld sportkragmetings, stokperdjies en dobbelary, fokus ek spesifiek op spel waar objekte gemaak word. Dié tipe spel is inherent kreatief en stimuleer laterale denke.

In spel is daar is 'n vryheid en veilige ruimte wat nie met die werklikheid verenig hoef te word nie, maar terselfdertyd is dit 'n self-refleksiewe ontdekkingsproses wat breinaktiwiteite verhoog. In my praktyk maak ek gebruik van plastieksakke as toeganklike en vervormbare materiaal om kontemporêre juweliersware te ontwerp en te maak. Dit is 'n manier om as 'n aktiewe agent in die wêreld op te tree, eerder as 'n passiewe verbruiker. Die bespreking van my kunswerke vorm die primêre navorsing van die tesis en word ondersteun deur teoretiese navorsing.

In die maakproses word daar 'n dieper begrip en kennis ontgin wat vasgelê kan word deur rituele spel. Nuwe konneksies word in die brein gevorm en kontrasterende idees kan verbind word wat nie andersins sou plaasvind nie. Spel is waardevol omdat dit nie net in die 'spel toestand' bly nie. Dit kan oorspoel na die konfrontasie, bevraagtekening en vereniging van sosiologiese, ekonomiese, kulturele en politiese kontraste in my onmiddellike Suid-Afrikaanse omgewing. Gevolglik dra spel by tot ons vermoë om aan te pas, alledaagse teenstrydighede (soos sosiale ongelykheid) te verwerk en kreatiewe oplossings te vind. Dit besit verder die potensiaal om by te dra tot ons sosiale welstand, gelukkigheid, vertroue, die wil om te deel en empaties te lewe.

opsomming

This thesis investigates adults who play. Through my investigation, I discovered that play for adults is not a distraction or a waste of time as is generally accepted. It is a basic need and necessary for survival. Although there are different forms of play, such as sport matches, hobbies and gambling, I specifically focus on play where objects can be created. This type of play is inherently more creative and stimulates lateral thinking.

In play there is freedom and safe environment which is not necessarily tied to reality. At the same time it is a self-reflective discovery process which stimulates brain activity. In my practice I use plastic bags as an accessible and malleable material to design and make contemporary jewellery. It is a way to act as an active agent in the world, rather than a passive consumer. The discussion of my art pieces forms the primary research of the thesis and is supported by theoretical research.

In the process of making a deeper understanding and knowledge is extracted, which can be established through ritual play. New connections are formed in the brain and contrasting ideas can be linked which would otherwise not have happened. Play has value because it does not only stay in the 'play state'. It can spill over to the confrontation, questioning and uniting of sociological, economical, cultural and political contrasts in my immediate South African environment. Consequently play contributes to our ability to adapt, process everyday contradictions (such as social inequality) and find creative solutions. Furthermore, it possesses the potential to contribute to our social wellbeing, happiness, trust, the will to share and to live empathetically.

abstract



inhoud

VOORWOORD	
INLEIDING	1
1 SPEL AS BRICOLAGE	12
2 SPEL AS PARODIE	42
3 SPEL AS ASSEMBLAGE	78
GEVOLGTREKKING	116
BRONNELYS	118
LYS VAN ILLUSTRASIES	126



Figuur 1-5.

Jacomien Labuschagne,
Blown away (2009).
Ballonne, silwer, plastiek,
ametrien, akwamaryn,
peridot, sin. sitrien, sin.
kubiese sirkonia, sin.
robyn.

voorwoord

Hierdie Magister in Visuele Kunste (MAVK) studie is 'n voortsetting van my voorgraadse studies. Dit behels die ondersoek van spelteorie en die gebruik van alternatiewe materiale soos rubber en plastiek wat algemeen aangetref word in kontemporêre juweliersware. Die grense, beperkinge en moontlikhede daarvan, spesifiek as juweliersmateriaal, word ondersoek. Voorheen het ek ballonne gebruik om eienskappe van dié materiaal op verskeie informele wyses te beproef deur die rubber heel te hou, te strek, te knip, te weef, toe te draai en op te stop. Die speelse, intuïtiewe ontwerpproses word vergesel deur my formele metaalopleiding wat die gebruik en montering van edelstene insluit. Rubber en waardevolle elemente van edelstene en silwer word verenig.

Ek studeer in 'n uiters goed-toegeruste omgewing, werk met luukse materiale en besit die vryheid om te kan speel. Terselfdertyd kan ek net huis toe ry en gekonfronteer word met die sigbare teenstrydighede omdat ek in 'n sekuriteitskompleks woon tussen twee voorheen-benadeelde gebiede. Ek vind dit moeilik om die daaglikse teenstrydighede met mekaar te verenig terwyl ek graag wil uitreik na hierdie gemeenskappe om die voorregte waartoe ek toegang het te deel. Die vereniging van materiale in my juweliersware verwys na hierdie etniese, kulturele en politiese teenstrydighede vanuit my onmiddellike omgewing wat ek probeer oorbrug in my juweliersware.

inleiding

AGTERGROND EN ONDERWERP

Hierdie tesis handel oor volwassenes wat speel. Sedert my voorgraadse studies in kontemporêre juweliersware is ek geïnteresseerd in spel omdat dit gedurende die 'spel toestand' is waar my ontwerpe op die natuurlikste wyse ontwikkel. Behalwe dat die proses plesier verskaf vir my as individu, kon ek agterkom dat dit ook betekenisvol is. Ek was nuuskierig om uit te vind oor die moontlike waarde wat daaragter skuil. Alhoewel ek dit aanvanklik ervaar het as blote pret, het dit tog op 'n onverklaarbare rede gevoel asof ek besig is met iets belangrik. Soos baie ander juwelierskunstenaars is ek behep met die waarde of betekenis wat my juweliersware besit en soek alternatiewe strategieë om die publiek te betrek (Den Besten 2011:122). Ek is nie geïnteresseerd in die kommersiële versiering nie en plaas my fokus op die sosiale waarde van juweliersware.

Die navorsingsrigting is verken deur te peuter met materiale (hoofsaaklik plastieksakke) wat in geheel of gedeeltelik byderhand was. Met die afloop van urelange se spel, rondsnuffel, rangskikking en herrangskikking, het my ontwerpproses dié van 'n bricoleur aangeneem. Die woord 'bricoleur' is 'n Franse leenwoord, 'n persoonsnaam afkomstig van die werkwoord 'bricoler' wat beteken 'om te peuter' en self te doen (Macey 2000:52). Die bricoleur maak gebruik van enige materiale wat byderhand is wat nie noodwendig geassosieer word met die projek waarmee hy besig is nie. Gevolglik is sy verskeidenheid van materiale beperk en dikwels kontrasterend (Lévi-Strauss 1966:17, 19). Die rede waarom ek alledaagse materiale gebruik, is nie net omdat dit goedkoop is nie, maar ook omdat dit die potensiaal besit om verder te strek

as my eie praktyk. My hoop is dat enige persoon by my navorsing kan baat omdat hulle maklik daarmee kan assosieer.

NAVORSINGSVRAAG EN DOELSTELLINGS

Die navorsing poog om 'n akademiese bydrae te lewer tot die veld van kontemporêre juweliersware. Dié tesis berus hoofsaaklik op my praktyk as juweelkunstenaar wat uit 'n teoretiese en 'n praktiese komponent bestaan. My eie kunswerke en reekse word as die primêre voorbeelde geanaliseer in hierdie tesis. Praktiese navorsing vorm die basis omtrent die struktuur, uitleg en studie. Dit gee ook aanleiding tot die teoretiese navorsing. Gesamentlik vorm die teoretiese en praktiese navorsing 'n geïntegreerde eenheid as 'n praktyk-gebaseerde ondersoek.

My navorsingsvraag is:

Kan die gebrek aan volwassenes wat speel, 'n effek hê op die wyse waarop mense aanpas, kommunikeer, vertrou, deel en empatie toon?

Die volgende doelwitte is gestel om:

- aan te dui dat spel nie net noodsaaklik vir kinders is nie, maar ook vir volwassenes;
- te illustreer dat spel 'n manier is om as 'n aktiewe agent in die wêreld te wees, eerder as 'n passiewe verbruiker;
- te ondersoek of spel 'n rol kan speel om alledaagse sosiologiese, politiese, kulturele en ekonomiese kwessies te kan help verwerk;
- te bestudeer hoe nuwe konneksies en transformasies wat in spel ontstaan, vasgelê kan word deur rituele spel;
- te bewys dat spel as 'n self-refleksiewe proses dien wat breinaktiwiteit verhoog en 'n dieper begrip en kennis kan ontlok;
- aan te toon hoe spel bydra tot mense se tevredenheid en algemene gelukkigheid;
- te ondersoek of sosiale vaardighede (soos kommunikasie, empatie, vertrou, omgee en die wil om te deel) bevorder word deur spel.

LITERATUUROORSIG

My studie is hoofsaaklik gegrond in spelteorie. Om spel te omskryf is glibberig. Dié onstandvastigheid word gesien in die wyse waarop spel teoreties ontwikkel is. Die ontwikkeling van spelteorie is interdisiplinêr ondersoek deur kenners van verskeie vakgebiede: van wetenskaplikes tot filosowe, dierkundiges tot sosioloë. Evolusionêre bioloë en sielkundiges se definisies van spel gaan hoofsaaklik met die gebruikswaarde van spel gepaard (Gordon 2009:2). Alhoewel sekere teoretici die aard van spel wil vasvang, neig meeste om die verskillende karaktertrekke van spel te beskryf; soos vrywillig, pret, totaal absorberend, intuïtief en ligsinnig. Huizinga se radikale definisie in *Homo Ludens* (1938) beskou spel as 'n aktiwiteit met die volgende eienskappe: vrywillig, 'n kombinasie van ordelikheid en chaos, dit besit elemente van onsekerheid, behels 'n sin van illusie of oordrywing en bestaan afsonderlik van realiteit¹. Ek ondersoek die waarde van spel oor drie hoofstukke wat elkeen 'n verskillende waarde van spel bespreek.

Waarde 1: Volwassenes se alledaagse kreatiwiteit

Die eerste hoofstuk behandel die waarde van volwassenes se alledaagse kreatiwiteit in spel. Ek verduidelik dat studies meer onlangs gewy word aan die rol wat volwassenes speel in kontras met studies wat slegs op kinders uitgevoer is. Dit word hoofsaaklik ondersteun deur die ondersoek van Stuart Brown se *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul* (2009). Alhoewel volwassenes die behoefte om te speel kan ontsê, is Brown (2009:11) bereid om te argumenteer dat spel noodsaaklik is vir oorlewing. Hy staaf sy argument deur bewyse vanaf neurowetenskaplikes en dierkundiges.

Volgens David Winnicott (1971:57) is spel nie net 'n basiese vorm van bestaan nie, maar inherent kreatief. Vanuit die uitgangspunt bespreek ek David Gauntlett se boek, *Making is Connecting* (2011:19), wat argumenteer dat alledaagse kreatiwiteit ons help om aktiewe agente in die wêreld te wees, eerder as passiewe verbruikers. Die kreatiewe aksie is nie betekenisloos nie, maar polities omdat dit geleë is in sosiale en ekonomiese kwessies.

¹ Huizinga se uitkyk het sedertdien verder verander, maar meeste navorsers stem steeds saam dat spel plaasvind in 'n ruimte wat verwyder is van realiteit.

Die filosoof Ivan Illich (1973) verduidelik dat indien ons as aktiewe, kreatiewe agente optree, word verbruikerswese teëgewerk. Die alledaagse word verder gevoer deur Henri Lefebvre (1984) wat behep is met die detail van die alledaagse en veral die handelsartikels wat deel vorm van 'n verbruikerskultuur wil transformeer. Ben Highmore (2002:23) neem waar dat die meeste aspekte van die alledaagse ongesiens verbygaan en daarom maak hy dit sy taak om dit opsigtelik te maak.

Walter Benjamin (1999) verduidelik hoe die “ragpicker” rommel as ongesiene alledaagse materiale sigbaar maak deur dit te versamel en in bruikbare objekte omskep. Lévi-Strauss (1966:17) noem dit bricolage. Bricolage skep iets nuuts uit materiale as beperkte hulpbronne. Drie aspekte van die bricoleur staan vir my uit, naamlik spel in die verbeelding, die vindingryke aanwending van materiale en die verskeie konneksies wat in die brein gestimuleer word. Alhoewel bricolage oorspronklik na fisiese objekte verwys, kan dit ook emosionele of abstrakte herwinning van idees insluit.

Waarde 2: Verhoogde breinaktiwiteit en gelukkigheid

In postmodernisme is Derrida (1978) se dekonstruksie (van bricolage) van belang omdat hy dui op die talryke betekenis wat 'n produk (van bricolage) kan oplewer. Daarom verwys ek na Edelman (1994) se neurologiese navorsing wat verduidelik dat ons persepsie van 'n ervaring in verspreide kaarte gekodeer is, elkeen met sy eie komplekse netwerk van gekonnekteerde neurons. Dit stem ooreen met Deleuze en Guattari (1987) se ‘oop’-sisteem van nie-verteenwoordige ontologie wat my help om die verbindings, gesprekke en konneksies in die brein ‘oop’ te maak, eerder as af te sluit. Hul beskrywing van die risoom word 'n metafoor vir spel wat 'n vaste betekenis ontwikkel, maar die verhoudings tussen die verskillende uitgangspunte in die reis ontdek (1987:12).

Brian Sutton-Smith word beskou as die vader van spelteorie. In sy bekende *The Ambiguity of Play* (1997) verduidelik hy dat spel inherent dubbelsinnig is en noem verskillende tipes spel wat aangetref kan word. Hy sinspeel op sewe retorieke wat hy identifiseer, naamlik spel as: krag, die self, identiteit, ligsinnig, progressie, die verbeelding en die noodlot. Ek vereenselwig my met Gordon (2009:2) se omskrywing van spel omdat sy voortbou op Sutton-Smith. Sy erken

dieselfde teenstrydighede, maar voeg by dat spel die ruimte skep waarin dié spanning tussen die kontraste op 'n aangename en dikwels onverwagse wyse verlos kan word.

Dié ‘ruimte’ (wat nie na 'n fisiese ruimte verwys nie, maar emosioneel) noem Brown (2009) die “state of play” (of ‘spel toestand’) en Csikzentmihalyi (2002) noem dit “flow”. Dit is verwyderd van tyd en gefokus op die huidige oomblik. Dit is die area waar spel natuurlik voortvloei en vrye assosiasies plaasvind sonder hindernisse. Die persoon is betrokke met 'n diep, maar moeitelose aktiwiteit wat die bewustheid van enige bekommernis en frustrasies van die alledaagse lewe verwyder. “Flow” (of ‘vloei’) beskik oor die potensiaal om mense se lewens ryker, intens en betekenisvol te maak omdat dit die krag en kompleksiteit van die self verhoog (2002:70). Dit is juis wanneer kunstenaars in hierdie ‘toestand’ verkeer waar groot uitdagings vorendag kom, maar ook vreugde geput kan word. Gedurende die laaste dekade is daar 'n verhoogde belangstelling in gelukkigheidsstudies omdat skoliere besef dat indien mense en gemeenskappe gelukkig is, die politikus se dilemmas aangespreek word. Dit hou verband met elke sosiale probleem (Gauntlett 2009:116).

Vanuit die “science of happiness” is verdere studies gedoen oor wat mense gelukkig maak. Layard (2006) beskryf die sewe groot faktore wat bydra tot gelukkigheid, naamlik: familieverhoudings, finansiële situasie, werk, gemeenskap en vriende, gesondheid, persoonlike vryheid en persoonlike waardes. Vanuit die sewe faktore is net twee van toepassing op eksterne faktore en vyf gefokus op verhoudings en die sosiale (Layard 2006:63). Daarom ondersoek ek hoe die waarde van spel sosiaal kan funksioneer.

Waarde 3: Sosiaal

In postmodernisme is daar 'n sosiaal-ingestelde uitkyk wat al meer weg beweeg van die modernistiese wyse waarop die kunstenaar alleenreg besit oor die konsep en ontwerp van 'n kunswerk. Dit word ondersteun deur Barthes se artikel “The Death of the Author” (1977) en Bourriaud se *Relational Aesthetics* (2002) wat verduidelik dat kuns nog altyd ‘in verhouding’ geskep is. Gablik se artikel “Connective Aesthetics”

(1992) glo dat idees en mense met mekaar verbind moet word om in gemeenskap die kompleksiteit van sosiale en omgewingsbehoefte op 'n sensitiewe wyse aan te spreek. Die idee van sosiale kapitaal word hiermee verbind.

Die konsep van sosiale kapitaal is ontwikkel deur verskillende teoretici; van Hanifan (1916) wat eerste die term gebruik het tot Bourdieu (1984), Coleman (1988), Putnam (2001), Fukuyama (2001) en Field (2008). Oor die algemeen kan sosiale kapitaal beskou word as 'n hulpbron wat mense kan gebruik in samewerking met hul eie vaardighede en ervarings. Dit word gedryf deur welwillendheid, kameraadskap, wederkerige simpatie en sosiale omgang. 'Netwerk bricolage', soos getiteld deur Baker en Nelson (2005), is soortgelyk aan die verduideliking van sosiale kapitaal. Dit erken die verbinding tussen individue soos vriende en kontakte as 'n hulpbron wat 'byderhand' is en gebruik kan word. In sosiale kapitaal en 'netwerk bricolage' kan dié hulpbron egter nie gekoop of verkoop word nie, dit vereis bestaande, gevestigde verhoudings wat tyd en moeite neem omdat dit gebaseer is op vertroue en gedeelde waardes. Putnam (2002:20) verduidelik dat netwerke of gemeenskapsbetrokkenheid wederkerigheid bevorder en Field (2008) dui moontlike gevare aan soos georganiseerde misdaad en sosiale ongelykheid.

In verwante kuns is daar geleentheid vir gesprekvoering wat kan voortvloei. In Kester se *Conversation Pieces* (2004:1-2) bespreek hy intervensies wat gelei het tot nuwe maniere waarop kwessies in sosiale omgewings aangespreek word deur die fasilitering van dialoog en uitruiling. Martha C. Nussbaum (1997:65) ondersoek in *Cultivating Humanity* hoe empatie en 'n meelewing ontgin kan word gedurende spel, die verbeelding en kreatiewe praktyke. Sy stel voor dat die kunste hier 'n baie belangrike rol speel: "cultivating powers of imagination that are essential to citizenship".

Laastens bespreek ek kortliks geskenkteorie wat aanleiding gee tot wederkerigheid en die begeerte om te deel. Dit behels die integrasie van intieme of betekenisvolle konneksies wat tussen vreemdelinge plaasvind en fokus op die inhoud van die verbindings. Marcel Mauss (1970) beskryf geskenk-ekonomie as die geleentheid waar jy iets van jouself gee. Mauss (1970:ix) beskou geskenke as 'n morele transaksie wat persoonlike verhoudings tussen individue en groepe kan vestig. In geskenk-ekonomie, net soos met sosiale kapitaal,

word daar oorwegend gefokus op die positiewe aspekte, maar dit kan 'n verpligte wederkerigheid impliseer in die gee, ontvang en terugbetaling van geskenke.

Daar is verskeie teoretici soos Den Besten, Dewald en Harrod wat vanuit verskillende rigtings na geskenk-ekonomie kyk in die versameling van artikels *Gift – Papers and Exhibitions* (2006). Vriendelike sosiale verhoudings, kommunikasie, samewerking en gedeelde projekte is noodsaaklik vir 'n persoon se welstand en gelukkigheid. Dit dra verder by tot 'n gesonde, betroubare, veilige en waardige gemeenskap (Gauntlett 2011:161). Tog is dit belangrik om bewus te wees van die waarde en gevare van geskenke en sosiale kapitaal wat sosiale spel beïnvloed.

TEORETIESE RAAMWERK EN UITEENSETTING VAN INHOUD

Die hoofstukke is as volg uitgelê:

Hoofstuk een, *Spel as bricolage*, word ingelei met die belangrikheid van spel vir volwassenes as 'n basiese vorm van lewe. Daarna word die ontwikkeling van kontemporêre juweliersware as 'n volwasse veld verduidelik waar juweliers aanhou om aanvaarde norme uit te daag en konseptueel benader word. Alhoewel konsepte en idees belangriker is as die materiale en tegnieke, word die materiële beskou as 'n medium waardeur die boodskap oorgedra word.

Deur gebruik te maak van alternatiewe en tweedehandse materiale, verwys ek na die "ragpicker", die alledaagse en bricolage. Ek bespreek Verena Sieber-Fuchs se *Apart-heid* (1988), Shari Pierce se *Cardboard Democracy* (2007-2010) asook my eie reeks getiteld *Liggewig*. Elkeen se vindingryke kombinasie van herwinde of gevonde verbruikersitems lewer kommentaar op ons sosio-politiese en ekonomiese stand in Suid-Afrika. Deur as aktiewe agente op te tree verdiep elkeen hulself in die alledaagse uitdagings.

Gedurende die 'spel toestand' word nuwe verbindings in die brein gevorm wat kan help om kreatiewe oplossings te vind om beter aan te pas en alledaagse kwessies te verwerk. Spel kan verder die verbeelding stimuleer en die geleentheid bied om jou in iemand anders se situasie in te dink. Sodoende kan die speler meer empaties

wees omdat jy bewus word van jou eie kwesbaarheid. Die nuwe konnotasies kan bevestig word deur 'n rituele skeppingsproses of mitiese spel. Deur herhaaldelik dieselfde hande-aksies uit te voer, argumenteer ek dat daar 'n verhouding is tussen die hand en die nuwe konneksies wat herhaaldelik in die brein, emosies en gedagtes afspeel.

In Hoofstuk twee, *Spel as parodie*, ondersoek ek spel as postmoderne strategie wat kontraste kan dekonstrueer deur middel van spel. Deur spel te konfronteer en bevraagteken, verenig ek die teenstrydighede wat kan help om 'n dieper begrip en kennis te ontgin. Dekonstruksie word bespreek in my eie reeks *Rêrig-êrig* en *Rol 'n bol* wat in konsep en materiale van kontrasterende elemente gebruik maak. Ses kontrasterende temas word hier bespreek:

- In *Waardevolle gemors* word my kombinasie van plastiek en edelstene ondersteun deur Barthes se twee artikels “Plastic” (1957) en “From Gemstones to Jewellery” (2006) wat elke materiaal van nader aanskou. Ek verwys na Emiko Oye se *My First Royal Jewels* wat van Lego gemaak word en Karl Fritsch se edelsteen belaaide juweliersware. Hier kom ek tot die gevolgtrekking dat daar geen neutrale materiaal is nie. Elke materiaal besit sy eie teenstrydighede en gesamentlik kan dit die bevraagtekening van waarde en sosiale ongelykheid simboliseer.
- In *Kritiese woordspel* word 'n ligte aanslag gebruik om iemand op beide intellektuele vlak en deur humor te betrek. My argument word ondersteun deur Derrida (1978) se “play of signifiers” wat gegrond is in literêre tekste.
- *Los verbindings* verduidelik hoe Edelman (1994:85-89) se neurologiese breintoetse en Deleuze en Guattari se risoom beide ooreenstemminge het met verbindings wat in die brein gemaak word. Spel besit die vermoë om boodskappe, ervarings en objekte vanuit hul oorspronklike konteks te neem en te verskuif na 'n area waar dit meer ruimte laat vir vryheid en kreatiewe moontlikhede (Gordon en Esbjörn-Hargens 2007:216).
- *Destruktiewe skepping* verwys na die fisiese manipulerings van materiale. Ek verwys na Winnicott (1971) se voorwerp-identifikasie tot voorwerp-verbruiking waar verwoesting van die objek plaasvind. Die verlies van strukture lei tot die skepping van nuwe strukture wat 'n politieke aspek besit omdat dit die worsteling van onderdrukte klasse kan voorstel.
- *Mislukte sukses* behandel die vrylating van menslike kreatiwiteit, risiko's en foute omdat

dit die rykdom van menslikheid uitgedruk kan word (Ruskin 1985:92). Dit fokus nie net op die finale uitkoms nie, maar op die proses, ontwikkeling en kritiese ondersoek. Alledaagse kreatiwiteit en handgemaakte imperfeksie word gevier omdat ons aktiewe agente en nie masjiene is nie (Ruskin 1985:84). Die kreatiwiteit steun nie op hiërargieë nie.

- *Werkende plesier* bespreek die emosies en gevoelens wat met 'n spesifieke projek gepaard gaan. Dit verwys na gelukkigheidsstudies en Czikszentmihalyi se ‘vloei’ beginsel. Die afbreek tussen werk en plesier verskaf 'n gevoel van vreugde of, as dit ontbreek, depressie. Gelukkigheid word geskep deur kreatiwiteit en ‘vloei’.
- In die dekonstruksie van teenstrydighede word onverwagshede, soos pastiche, parodie en ironie, dikwels ontbloot. Dié teenstrydighede kan moontlik lei tot transformasie van huidige grense in juweliersware, maar ook 'n dieper begrip, kennis en transformasie van persepsies inhou.

In Hoofstuk drie, *Spel as assemblage*, ondersoek ek hoe spel kan aanleiding gee tot sosiale vaardighede soos kommunikasie, empatie, vertroue, omgee en die wil om te deel in gemeenskappe. Hier word verwys na die wegdoening van die kunstenaar as alleen-outeur en fokus op sosiale kunspraktyke. Daar word gestreef na 'n sin van gemeenskap in verwante estetika, verwante kuns, en dialogiese kuns. Vanuit 'n reeks sosiale eksperimente wat ek gedoen het in die Stellenbosch en omliggende gebiede (sentraal Stellenbosch, in Kayamandi, Cloeteville en gedurende transpartytyes) bespreek ek hoe spel as katalisator vir sosiale verhoudings kan dien. Dit is gebaseer op Yuka Oyama se projek *Schmuck Quickies* (2003-2005). Ek bespreek dit onder vyf temas, naamlik:

- *Gesprekvoering* waar empatie uitgelok kan word;
- In *Spel as oorlewingsstrategie* word die voor- en nadele van sosiale kapitaal bespreek;
- *Spel as identiteit* verwys na een van Sutton-Smith se sewe spelretoriese waar sosiale feeste as 'n vorm van gemeenskapsidentiteit beskou kan word;

- Die *'spel toestand'* is die area waar spel vryelik en boeiend kan plaasvind in sosiale kontekste;
- Die *Wil om te gee* word bespreek in verhouding tot geskenkteorie.

Ten slotte vorm die teoretiese komponent van dié tesis 'n intellektuele bricolage of assemblage wat verskillende idees vanuit verskeie bronne en outeurs saamvoeg en rangskik om nuwe betekenis te genereer.

KONTEMPORÊRE
JUWELIERSWARE

BASIESE VORM
VAN LEWE

AKTIEWE
AGENT

DIE
ALLEDAAGSE

VOLWASSE
SPEL

BRICOLAGE

1. spel as bricolage

In hierdie hoofstuk bespreek ek hoe volwassenes as aktiewe agente optree indien hulle toegee aan hul natuurlike dryf om te speel en te maak. Hier beskou ek spel as 'n oop ruimte waar alledaagse sosiale, kulturele, ekonomiese en politiese uitdagings in 'n Suid-Afrikaanse konteks bevraagteken kan word. Ek ondersoek of spel ons help aanpas en 'n algemene weerstand opbou. Ek bespreek die werk van drie kontemporêre juweliers wat as aktiewe agente optree om politiese boodskappe oor te dra, naamlik Ester Knobel se *The Mind and the Hand* (2007), Verena Sieber-Fuchs se *Apart-heid* (1988) en Shari Pierce se *Cardboard Democracy* (2007-2010). Daarna behandel ek my eie reeks getiteld *Liggewig* (2011). Die tema wat bespreek word, is die spel van die verbeelding wat gesien word in die wyse waarmee daar met die alledaagse omgegaan word in 'n bricolage-proses.

VOLWASSE SPEL

In Westerse gemeenskappe word aangeneem dat spel vir kinders bedoel is, maar nie vir volwassenes nie (Sutton-Smith 1997:7). Dit word algemeen aanvaar dat spel belangrik is vir kinders se ontwikkeling, maar vir volwassenes is dit afleiding of 'n mors van tyd (Sutton-Smith 1997:7). Gevolglik fokus die meerderheid spelteoretici op die rol van spel in kinders en nie volwassenes nie. Piaget² (1962) is die eerste om die kognitiewe strukture wat onderliggend aan elke fase van kinderontwikkeling is, te illustreer. Millar (1968:13,18-20) dui aan dat Plato van

² Hy glo dat kinders nie nuwe kognitiewe strukture in spel ontwikkel nie, maar deur nuwe spel ervarings leer hulle wat hulle reeds weet.

die eerstes is wat die praktiese waarde van spel identifiseer deur appels aan jong seuns uit te deel om rekeningkunde te verstaan. Sy verwys ook na Aristoteles wat glo dat kinders dit wat hulle as volwassenes moet leer gedurende spel kan aanleer.

Freud (2005) en Winnicott (1971) gebruik spel as terapie³ afkomstig van psigoanalise wat hulle hoofsaaklik op kinders toepas. Kant (1914) en Schiller (1965) erken die belangrikheid van spel by volwassenes, alhoewel dit as sekondêre kennis beskou word. Vir die eerste keer in Westerse gemeenskappe word spel as noodsaaklik beskou in verhouding tot estetika gedurende die romantiese periode. Kant (1914:64) glo estetiese genot is afkomstig van 'vrye spel' wat 'n ongebonde ruimte tussen die verbeelding en die verstand inneem as daar na 'n objek gekyk word. Schiller (1965:77) veronderstel ware estetiese vryheid word in spel (of die "play drive", soos hy dit noem) gevind. Sy bekende frase lui: "Man plays only when he is in the full sense of the word a man, and he is only wholly a Man when he is playing" (1965:80). Die aanhaling van Schiller dui op 'n basiese behoefte om te speel. Winnicott (1971:56) bevestig in *Playing and Reality* dat spel universeel is en daarom die natuurlike ding is om te doen. Nou word dit al meer algemeen aanvaar dat spel 'n basiese vorm van bestaan is, ook vir volwassenes.

BASIESE VORM VAN LEWE

Dit is eers onlangs dat spel in meer diepte by volwassenes ondersoek word deur teoretici soos Sutton-Smith (1997), Gordon (2007, 2009) en Brown (2009). In *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul* argumenteer Brown (2009:42) dat spel 'n biologiese dryfveer is. Tog dra alle dryfvere nie dieselfde gewig nie, soos algemeen aanvaar word in "Maslow Need's Theory". Maslow (1943:394) verduidelik dat mense oor vyf hoofdryfvere beskik (van belangrik tot minder belangrik): ons primêre behoefte fisiologies om te oorleef (kos, asemhaling, slaap), daarna veiligheid (gesondheid, familie, hulpbronne), liefde (vriendskappe, familie), waardering (selfvertroue, respek van ander) en selfverwesenliking (kreatiwiteit, spontaniteit, probleemoplossing). Die minder belangrike behoeftes word dikwels oorgesien of vergeet, maar indien die belangrikste behoeftes bevredig is, sal die volgende 'hoër'

³ Speltherapie kan beskryf word as 'n vorm van berading of psigo terapie wat gebruik word as 'n medium om probleme te diagnoseer of op te los. Winnicott bou voort op die werk van Melanie Klein, afkomstig van die "Object-Relations" skool, waar speltherapie ontwikkel is. Dit is gebaseer op kinders se vrye assosiasies wat gemaak word tydens spel wat toegang tot hul onderbewussyn verskaf en dit sigbaar maak vir volwassenes. Na aanleiding daarvan kan spel as terapie gebruik word omdat dit volgens hulle 'n funksionele rol besit (Winnicott 1971:53).

vlak na vore kom (1943:395). As ons byvoorbeeld in gevaar is, sal spel wegval, maar navorsing bewys dat as ons gevoed, veilig en uitgerus is, mense - soos soogdiere - spontaan sal speel (Brown 2009:42).

Spel ontstaan in die diepste sentrum van ons brein waar aksies en aktiwiteite hul oorsprong het. Brown (2009:61) vertel dat as ons speel ons brein aktief skep wat ons bevoordeel omdat dit ons basiese, kinderlike behoefte bevredig. Winnicott (1971:57) bevestig: "...playing is an experience, always a creative experience, and it is an experience in the space-time continuum, a basic form of living". Die waarde van spel hou nie op by oorlewing of aanpassing nie, maar neig om verder kreatief te wees, soos Winnicott (1971:57), Brown (2009:61) en Gauntlett (2011:25) ook bevestig.

As kind is die dryfveer om te speel baie sterk omdat dit die vinnig-ontwikkelende brein help ontwikkel. 'n Volwassene se brein ontwikkel nie meer so vinnig nie, so ons kan maklik vir 'n ruk lank sonder spel klaarkom. Verantwoordelikhede en werk vereis dikwels dat spel eenkant toe geskuif word, maar as ons oor 'n lang tydperk nie speel nie, word ons gemoed aangetas. Deur nie te speel nie, verloor ons 'n sin van optimisme en word ons in onself vasgekeer (Brown 2009:126). Dit maak dit dan nog moeiliker om empaties te wees teenoor ander as jy gekonfronteer word met jou eie swaarkry en omstandighede.

As ons as volwassenes vir 'n lang ruk nie speel nie, voel ons 'n meer intense begeerte om wel te speel (Brown 2009:43). Daarom sê Brown (2009:11) dat spel nie onderhandelbaar is nie: "I don't think it is too much to say that play can save your life... Life without play is a grinding, mechanical existence organized around doing the things necessary for survival". Brown (2009:43) maak dit duidelik dat indien volwassenes nie speel nie, hulle die nagevolge sosiaal, fisies, emosioneel en kognitief⁴ sal manifesteer. Deur die biologiese drang om te speel te respekteer, kan dit ons positief omskep (Brown 2009:127). Ons sal meer optimisties en kreatief wees en ons breine sal beter funksioneer (Brown 2009:43).

⁴ Brown poog om die voordele van spel vir volwassenes wetenskaplik te staaf deur verdere studies van neurowetenskaplikes en dierkundiges wat in Hoofstuk twee bespreek word.

AKTIEWE AGENTE

Nes spel dubbelsinnig is, kan kreatiwiteit ligsinnig én ernstig wees, omdat dit in die verbeelding plaasvind, maar tog in die realiteit gegrond is (Brown 2009:136). In Gauntlett se *Making is Connecting* (2011:19) voer hy aan dat dit dikwels kan voorkom dat die blote maak van objekte nie direk politieke en sosiale kwessies aanspreek nie en gevolglik irrelevant is. Hierom ondersoek hy die belangrikheid van alledaagse kreatiwiteit. Gauntlett (2011:19) is oortuig daarvan dat die keuse wat iemand uitoefen om sêf iets te maak eerder as om 'n verbruiker te wees, betekenisvol is. Ons kan 'n dieper begrip en kennis ontvang indien ons iets maak. Gevolglik maak jy die wêreld jou eie deur jou stempel af te druk (2011:217-218). Gauntlett (2011:238) stel voor:

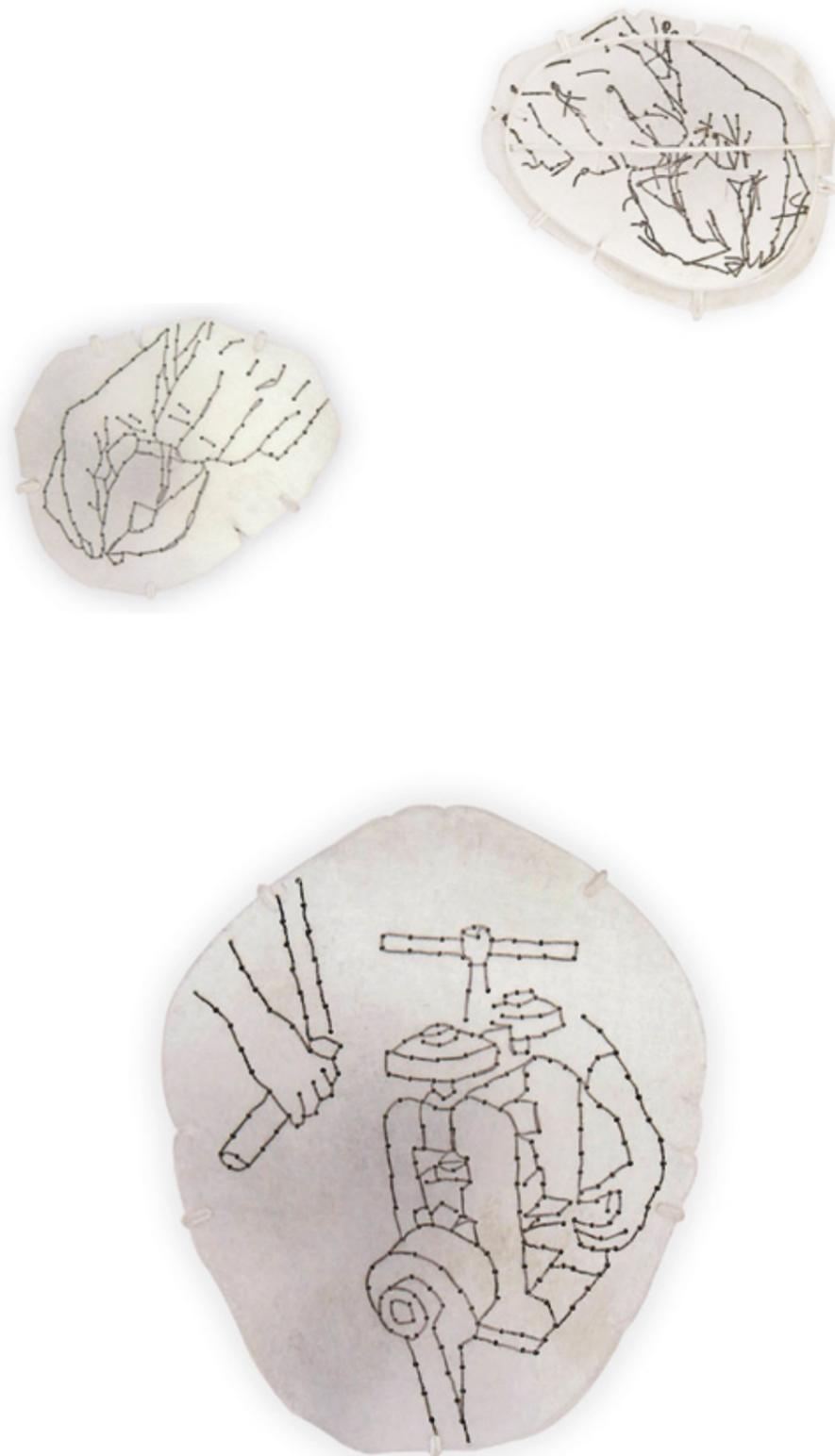
Tinkering with things is a way of learning. They have imagination, which is grounded by reason, thoughtfulness, and the ability to plan. They have the virtue of sociability, which means they know how to make use of the potent social space of learning. Finally, they are reflective, and are aware of their own strengths and weaknesses in the learning process.

Indien 'n persoon iets maak, dink hy nie afsonderlik daaroor en produseer dit dan meganies nie; die denk- en maakproses is geïntegreerd, dit is 'n vorm van probleemoplossing (Sennett 2008:7).

Esther Knobel: *The Mind in the Hand*

Esther Knobel se reeks *The Mind in the Hand* bestaan uit 'n verskeidenheid borsspelde met illustrasies van werkende hande. Sy maak gaatjies in silwer metaal en borduur dit met staaldraad (Knobel 2008:XXIV). Party hande borduur waar ander 'n juweliersroller hanteer (Figuur 6-8). Knobel maak in die reeks van goedkoop materiale gebruik en die tegnieke is eenvoudig. Dit skep die indruk dat enige iemand dit kan vervaardig. Sy is van die opinie dat tegniese vaardigheid 'n verantwoordelikheid raak omdat dit die proses meganies en steriel maak. Dit is verwyderd van die direkte, persoonlike interaksie wat tot 'n laer vlak van kreatiwiteit kan lei (Knobel 2008:XXIII).

Die reeks beeld die ineenskakeling tussen die hand- en die denkproses uit. Sennett (2008:11) verstrek dat daar 'n eenheid is tussen die liggaam en die verstand, veral as die hande gebruik word om te skep. Hy beskou die maak-aksie as 'n vorm van self-identiteit en agentskap. Knobel voer aan: "I also had to address my own need to define that evasive and obsessive mental state of creative process, wherein your thoughts drive you to act, and the act pushes you to



Figuur 6-8.

Esther Knobel,
The Mind in the Hand (2007).
Silwermetaaldraad.

think” (2008:XXIII). Ek dink Knobel se werk is krities teenoor ons kultuur waar ons so behep kan raak met tegnieke en materiale. Dit stem ooreen met Brown (2001:16) wat aanvoer dat ons dikwels “goed”⁵ wil hê voor idees of voor teorie, maar dit blyk om altyd objekte vooruit te gaan. Die reeks is kultureel en persoonlik omdat sy selfrefleksief na haar eie werk kyk. Knobel lewer kommentaar oor haar frustrasie met teorie:

I'm bothered by the fact that theoretical commentary is left to theoreticians who control the words, whereas the artists themselves tend to be inarticulate, locking themselves up in their mute fortresses. But despite the muteness embedded in us, I feel that we have a duty and responsibility to think, to formulate, to teach (2008:XXIII).

Die kreatiewe handeling om iets te maak is nie net 'n blote aksie nie, maar polities, omdat dit gesitueer is in sosiale en ekonomiese kwessies. Daarom sê Den Besten van Knobel se reeks: “On the body they can be read as a political badge” (2011:103). Gauntlett (2011:233) voel ook dat indien objekte gemaak en gedeel word, dit reeds polities is. In kunsjuweliersware word sosiale veranderinge aangespreek of konfronteer, omdat dit 'n oorwegende kritiese praktyk is. Knobel is al vir meer as dertig jaar deel van die kontemporêre juweliersware beweging waar verskillende idees, materiale en tegnieke gebruik word (Derrez 2008:XXVIII).

KONTEMPORÊRE JUWELIERSWARE

Kontemporêre juweliersware is 'n konseptuele benadering tot juweliersontwerp (Lignel 2006:n. pag.) wat geken word aan die verskuiwing van grense. Die beweging spruit vanuit verskeie komplekse agtergronde waarteen dit ontwikkel het. Algemene teenstrydighede waarmee kontemporêre juweliers gekonfronteer word, behels die onderskeid tussen hoë en lae kuns, skone- of toegepaste kuns, die verskil tussen kuns, kunsvlyt en ontwerp (asook ander dissiplines; van ruimtetegnoloë tot produk ontwerpers, beeldhouers, ingenieurs en skilders wat in die ontwikkeling beïnvloed het). In kontemporêre juweliersware is grense tussen die private en die publieke, waardevol en waardeloos asook grense in persepsies wat algemeen aan juweliersware geassosieer word soos rykdom en status verdof. Den Besten (2011:10) uiter dat dié wat juweliersware as 'n medium vir kunssinnige uitdrukking gebruik, moet steeds baie vooropgestelde idees beveg, soos dat juweliersware aanvullend, oppervlakkige en vroulik is. In 'n Westerse kontekse is dit alles negatiewe assosiasies, veral as dit gekombineer word.

⁵ Die woord “goed” is die vertaling vir “thing” vanaf Bill Brown se artikel “Thing Theory” (2001).

Juweliersware is gevestig as 'n kunsvorm met innoverende eksperimentering, dit oorvleuel met ander dissiplines, daar is vryheid van die liggaam, maar ook verwysing na die liggaam se verhouding met sy sosiale en politieke omstandighede. Die belangrikste is egter die verwelkoming van die konseptuele (Van der Merwe 2011:24-25). Huidiglik is die kontemporêre juwelierswarebeweging steeds gewortel in 'n kritiese praktyk. Lignel (2010:59-60) verskaf 'n moontlike omskrywing:

Possibly because of our godmothers, or the difficulty contemporary jewellery has of establishing itself as a legitimate creative domain, or the rich inspiration it finds in traditional jewellery's long history (viz. Its list of clients: the taste, the crown, the church, and the army; you, me, our parents and our children), the relatively short history of contemporary jewellery has been a roller coaster ride of experiments in semantic deconstruction, taking signs apart and rebuilding them as one would with building blocks (Can this be made in paper? Can I wear a car, a dick, a pig's heart? Can I design a divorce ring? A diamond ring without a diamond?). Those questions -or the ability to ask them- is at the heart of our practice and means that our micro-profession is, at once, part of the ongoing history of jewellery and a means to deconstruct it, comment on it, embrace or reject it.

Kontemporêre juweliersware vereis dus om intellektueel benader te word. Kontemporêre juweliersware kan standaard norme aanvaar of teengaan en is bewus van sosiale veranderinge (Turner 1996:8).

Verena Sieber-Fuchs. *Apart-heid*

Die Switserse juwelier, Verena Sieber-Fuchs, maak in die 1980's gebruik van plastiek weggooimateriale wat sy aanmekaar sit. In *Apart-heid* (Figuur 9) weef sy fyn gefragmenteerde vrugtesakkies aan mekaar. Dié plastieksakkies is afkomstig van arbeiders wat vrugte daarin moet pak. Hierdie konseptuele stuk lewer kommentaar op die uitbuiting van arbeiders gedurende die tagtigerjare in die Suid-Afrikaanse Apartheidsregering. Die nekstuk is veertien jaar voor die afskaffing van Apartheid gemaak. Hierdeur bevraagteken sy heersende sisteme en forseer die kyker om na te dink oor die onetiese sosio-ekonomiese situasie van uitbuiting in Suid-Afrika gedurende die tydperk.

Hierdie stuk dien as 'n protes teen die heersende regering van die tyd, maar lok ook empatie uit teenoor die slagoffers. Die manier waarmee Sieber-Fuchs die fyn plastieksakkies delikaat aanmekaar weef spreek van 'n sensitiwiteit wat sy openbaar teenoor die materiaal, maar ook 'n menslikheid wat sy erken. Met deurdagte gebruikmaking van gevonde materiale, word Sieber-Fuchs se politiese bevraagtekening as aktueel beskou wat die kyker kan aanraak.

Künzli (1991:9) sê: “There is no doubt that the artist has a special role to play in this history of material things: Artistic inventions change human sensitivity”. Sieber-Fuchs poog om ’n empatiese verbeelding te stimuleer en doen dit deur gebruik te maak van tweedehandse- of afvalmateriale wat elkeen op vindingryke maniere aanwend. In “trash aesthetics” word dit wat eens as waardevol geag is, nou verlos of herwin om nuwe ervarings en betekenis te teweeg te bring (Highmore 2002:65). Dit is alles produkte wat deel vorm van die alledaagse.

DIE ALLEDAAGSE

Rommel, maar ook juweliersware is gegrond in die alledaagse. “Jewellery is part of this world of everyday objects” (Den Besten 2011:121). Daar is ’n verskeidenheid teoretici wat skryf oor die alledaagse en kreatiwiteit soos Henri Lefebvre (1984), Walter Benjamin (1999), Michel de Certeau (1997) en Ben Highmore (2002). Lefebvre (1984) is behep met die detail van die alledaagse, veral die handelsartikels wat deel vorm van ’n verbruikerskultuur. As ’n Marxist beskou Lefebvre die alledaagse as gekontroleerd en onderdrukkend, maar as ’n romantikus soek hy energie in die alledaagse om dit te transformeer (1984:106): “Let everyday life be a work of art? Let every technical means be employed for the transformation of everyday life!” (1984:204). Hy bevoordeel kreatiwiteit deur weg te doen met verveeldheid en roetine in die alledaagse (Highmore 2002:144). Highmore (2002:1) verduidelik dat die alledaagse die herhaalde dag tot dag aksies insluit: “It might be, precisely, the unnoticed, the inconspicuous, the unobtrusive”. Die meeste aspekte van die alledaagse gaan ongesiens verby. Ons eerste taak is dan om dit merkbaar te maak (Highmore 2002:23).

Shari Pierce: *Cardboard Democracy*

Die meeste van die materiale wat Shari Pierce gebruik in haar *Cardboard Democracy* (Figuur 10-15) is gevonde objekte of objekte wat aan haar gegee is (kartonbokse, ou blikkies, verf, metaalkettinge en ou kostuumjuwele). Pierce konfronteer die geskiedenis van uitbuiting en sosiale ongelykheid. Sy verwys na politieke onstabiele state wat klem lê op hul demokrasie, maar in die praktyk is hulle oortrek met korruptheid en dwangmaatreëls. Sy plaas ’n nuwe fokus op alledaagse kartonbokse wat dikwels ongesiens verbygaan in die alledaagse om politiese kritiek te lewer. Die eeu-oue doel van die avant-garde word hier bereik deur die samesmelting van kuns en die lewe (Del Real 2008:83). Dit poog om dit wat alledaags



Figuur 9.

Verena Sieber Fuchs,
Apart-heid (nekstuk),
(1988). Vruchte verpakking
tissue papier en draad.
40.6 x 40.6 x 12.7 cm
(Ilse-Neuman 2009:119).



Figuur 10-15.

Shari Pierce, *Cardboard Democracy* (2007-2010).
Karton, Gevonde/oorskiet
verf, valsgoud, silwer
ketting.
(<http://klint02.net/jewellers/shari-pierce>).

en familiêr is, onfamiliêr te maak sodat ons tot nuwe insigte kan kom: “It is then that consciousness of alienation – that strange awareness of the strange – liberates us, or begins to liberate us, from alienation (Lefebvre 1991:20). As ons dit wat familiêr is, onfamiliêr maak, word die vervreemding in die alledaagse raakgesien (Highmore 2002:143).

Pierce maak gebruik van materiale wat bekombaar is sonder die opsie om nuwe materiale aan te koop of aan te vra: “Starting with a cardboard box, sometimes found while walking down the street... begging to be taken home” (Cheung [et al.] 2006:140). Pierce kan beskou word as ’n vodderaper omdat sy slegs tweedehandse materiale gebruik. Benjamin (2003:48) omskryf iemand wat ’n ongemaklike verhouding met die alledaagse lewe van moderniteit het as ’n “ragpicker” of vodderaper. Hy verduidelik dat vodderapers sukkel om te oorleef en vind waarde in tweedehandse objekte en rommel wat nie meer vir hul oorspronklike eienaars van waarde is nie (Benjamin 1999: 349-350). Die oneindigende hoeveelheid gemors word radikaal en krities aangespreek in Pierce se werk. Dit vestig nuwe aandag op mense wat in plakkerskampe woon of op straat leef soos gesien word in Figuur 10-15. Highmore (2002:63) sê: “Ragpicking is the ‘career’ of those who have been remaindered by capitalist modernization, or impoverished aristocrats, or the present-day homeless”.

Pierce se uitbeelding besit ’n gelaagde betekenis. Tussen die voue van die karton word versteekte boodskappe herhaaldelik gekonstrueer en geherkonstrueer (Cheung [et al.] 2006:140). Die teerheid waarmee Pierce dit uitbeeld in die materiale wat sy gebruik verwys moontlik in die titel na demokrasie as ’n gekonstrueerde ideologie. Die onafgerondheid van die nederige materiale lok verder empatie uit omdat dit iemand se swaarkry kan aandui. Nussbaum (1997:92) verduidelik dat die kunste ’n baie belangrike rol speel om aktiewe en empatieke burgers te help ontwikkel: “cultivating powers of imagination that are essential to citizenship”. Indien iemand ’n goeie opvoeding ontvang is dit moeilik om die siek, arm en lede van die laer klas te ontken (Rousseau in Nussbaum 1997:92). Alhoewel ons nie ons ras en geslag kan verander nie, kan die verbeelding help om onself in iemand anders se posisie in te dink (Nussbaum 1997:92). Sodoende kan ons met ander handel omdat ons verskille erken, maar ook ooreenkomste raaksien (1997:69).

Die karton (en plakkershuise) verskaf 'n alternatief vir huisloses, maar kan ook objekte van bekoring word vir die bourgeois. Die plakkerskamp word beskou as 'n seerplek in stedelike patrone, maar terselfde tyd raak dit verlore in 'n formele stad omdat dit 'n sin van plek of woning skep. Dit is so maklik om vanuit die gemak van ons omgewing slegs die puin waar te neem en gerieflik te verlaat om terug te keer na 'n veilige, steriele omgewing. Dit spreek van die faalbaarheid van stedelike infrastruktuur vir water, elektrisiteit en rioolvullis, om die bewoners van plakkerskampe met die nodige dienste van 'n moderne stedelike lewenswyse te verskaf (Del Real 2008:83). Nussbaum (1997:85) stel voor dat 'n simpatieke verbeelding gekultiveer moet word sodat ons ander se motiewe en keuses beter kan verstaan en hulle nie as uitheems beskou nie, maar raaksien dat ons probleme en moontlikhede deel. Hierom beskou ek Pierce se *Cardboard Democracy* as 'n vorm van sosiale aktivisme.

Die juweliersstukke bring 'n dubbelsinnigheid na vore: "...we see these boxes discarded in heaps at the supermarket; but equally, they can be "temporary houses for our most important memories and possessions", and in the hands of a child; become a vehicle for imagination, with the "limitless uses" – a fort, a castle, a car" (Cheung [et.al]. 2006:140). Die dubbelsinnigheid word gesien in die manier waarop die rommel verwys na werklike probleme in ons samelewing, maar ook hoe die mens die puin optimaal gebruik en die verbeelding vier. Alhoewel Pierce krities is teenoor die sogenaamde demokratiese staat, kan ons die argitektuur van plakkerskampe as 'n triomf van menslike kreatiwiteit teen teëspoed vier. In Pierce se werk, asook haar verwysing tot plakkerskambewoners, word daar 'n tipe vindingrykheid aangetref in die wyse waarop hulle materiale aanwend. Pierce se stukke bied hierdie oorlewing uit; die karton word met verf bedek wat dit beskerm en vervrolik, maar dit verbeter nie die basiese konstruksie nie.

Die dubbelsinnighede word uitgebeeld in die manier waarop die juwele wat tradisioneel vir generasies behoue kan bly, nou kortstondig is omdat die karton maklik kan breek of verweer. Die materiale wat van tydelike verpakking gemaak is, kan 'n vorm behou, maar sal beskadig word as dit gedra word. Die materiale wat sy gebruik vorm deel van 'n landskap van vergete objekte en onstabiele karton konstruksies wat bymekaar gehou word deur metaal en verf. In Pierce se juweliersware is objekte gemaak wat nie vir selfbevrediging as luukse items te dien

nie. Dit is meer effektief deur boodskappe op die liggaam te dra, te hang en vas te steek, soos Del Real (2008:99) bevestig: "...bourgeois living needs ever-stronger forms of 'real' life." Die vermenging van materiale en boodskap daag die kyker uit om sy eie persepsies rondom demokrasie, sosio-ekonomiese en sosio-politiese klimaat te evalueer en herevalueer. "For a world that sees bricolage simply as the commerce of contemplative experiences or as a tool for critique, the stench of the slums has to be excised" (Del Real 2008:99). Del Real bring my by die idee van bricolage.

BRICOLAGE

In *The Savage Mind* (1966) verduidelik Lévi-Strauss dat die bricoleur iets nuuts skep met materiale binne 'n beperkte ruimte: "the rules of the game are always to make do with 'whatever is at hand'" (1966:17). Die bricoleur is iemand wat óf los werkies aanneem en iets van alles behartig óf 'n tipe professionele doen-dit-self man wat met 'n handwerker vergelyk kan word. Lévi-Strauss (1966:17) plaas die bricoleur as primitiewe denker in teenstelling met die ingenieur wat die gevorderde Westerse denker voorstel. Die bricoleur skep betekenis vanuit 'n reeks semi-gedefinieerde elemente in teenstelling met die ingenieur wat nuwe gereedskap en materiale kan skep vir bestaande projekte.

Liggewig reeks

Aan die begin van my meesterstudie het ek met die naaste alternatiewe materiaal, naamlik verskillende plastieksakke begin eksperimenteer. Ander materiale wat tot my beskikking was, is die laaie en bakke vol ou juwele van vorige projekte, ou silwer en ander alternatiewe materiale wat aan my geskenk is. Nes die bricoleur is materiale vooraf vergader in die hoop om op 'n stadium hergebruik te word (Lévi-Strauss 1966:18). Bricolage is gegrond in die konkrete werklikheid en onafskeidbaar van die proses om materiële objekte te maak, anders bekend as die "science of the concrete" (Lévi-Strauss 1966:16). Dit is nie aanvanklik beplan om 'n hele reeks werke uit plastiekrommel te produseer nie, maar siende dat die materiaal byderhand is, het dit die geleentheid geskep om as bricoleur op te tree met die reeds bestaande materiale vanuit my onmiddellike omgewing. Die bricoleur reageer waarop hy beleef of mee gekonfronteer word en herdefinieer dit wat hy reeds het (Lévi-Strauss 1966:17-18). Vanuit 'n versameling van objekte, volg die redding van wat eens geëlimineer of uitgegooi is. Die bricoleur aanvaar

die beperkinge en uitdagings vanuit sy werkruimtes en gevolglik pas hy aan en vind (tydelike) kreatiewe oplossings.

Die wil om te skep en te speel, besit die gevoel dat jy besig is met iets van waarde wat soms moeilik is om in woorde om te sit. Ivan Illich (1973:20) verhaal in *Tools for Conviviality* dat as mense se aktiwiteite kreatief is, dit nie net blote plesier is wat ervaar word nie, maar vreugde. Illich dui aan dat produksie, tegnologie en masjinerie toeneem en gevolglik word meer mense verlaag tot verbruikers (1973:11). Illich verduidelik dat indien ons as aktiewe, kreatiewe agente optree, word verbruikerswese teëgewerk. Sodoende vind daar omgang plaas tussen mense en hul omgewings eerder as om slegs op die eise van die alledaagse te reageer (1973:11). Illich moedig mense aan om intens en lewendig betrokke te wees in verhoudings en die maak van hul eie objekte en wêreld:

People need not only to obtain things, they need above all the freedom to make things among which they can live, to give shape to them according to their own tastes, and to put them to use in caring for and about others (1973:11).

Vir Illich is dit belangrik dat ons beseft dat indien ons iets maak wat ons self gekies het om te maak, daar 'n transformasie in jouself plaasvind, maar ook die geleentheid skep om dit te kan deel met ander. Deur te eksperimenteer met die plastieksak as 'n algemene verbruikersitem kon ek as aktiewe agent en bricoleur optree. Ek wil nie voorgee dat dit 'n eenvoudige taak is om 'n verbruikerskultuur wat verkies om terug te sit en vertel te word, in 'n 'maak en doen' kultuur te omskep in 'n klomp aktiewe agente nie. Ons kultuur is gesitueer in neo-liberalisme en sluit verbruikerswese in (Gauntlett 2011:230). Indien ons slegs as verbruikers optree, kies ons om 'n blinde oog te gooi en apaties op te tree. Del Real (in Dezeuze 2008:37) demonstreer dat “contemporary bricolage practices can only escape the totalizing drive of capitalism by rejecting oppositional models of criticality in favor of a Derridean “free-play” resisting productivity and homogenization” (Del Real in Dezeuze 2008:37). Om goed te maak wys dat ons kragtige en kreatiewe agente is. Dit dui aan dat ons die vermoë besit om iets te maak wat ander kan sien, geniet of selfs uitdaag. Meer inspanning (deur spel) lei tot 'n groter selfvullende beloning in my eie praktyk. Daarom poog die konseptuele kunstenaar om die kunsobjek as 'n kommoditeit te dematerialiseer.



Figuur 16-18.

Jacomien Labuschagne,
Liggewig (2011).
Gebakte plastiek.

Figuur 19-22.

Jacomien Labuschagne,
Liggewig (2011).
 Plastiek, silwer,
 kostuumjuweliersware.



Die uitdaging wat ek aan myself gestel het, is om juweliersware van plastieksakke te maak. Die materiaal is tegnies 'n uitdaging omdat dit sag, asook esteties is en daar assosiasies met rommel aangetref word. Spel en bricolage besit albei 'n mate van kreatiwiteit. Kreatiwiteit help ons om 'n weerstand of elasticiteit te ontwikkel asook 'n kreatiewe kapasiteit om uitdagings te hanteer. Alledaagse uitdagings is onvermydelik, maar mense is kreatief en indien hulle goed saamwerk, kan ons die uitdagings oorbrug (Gauntlett 2011:20). Le Loarne (2005:16) veronderstel in "Bricolage Versus Creativity: What's The Difference?" dat bricolage nie inherent gelykstaan aan die konsep van kreatiwiteit nie. Bricolage is volgens haar 'n tipe kreatiwiteit wat bestaan uit 'n proses en 'n resultaat wat afkomstig is vanuit 'n situasie waar probleemoplossing nodig is. Kreatiwiteit word volgens Le Loarne as 'n meer stabiele konsep beskou. Bricolage kan 'n area van kreatiwiteit uitlig wat nog onontdek is: as die verhouding tussen die kreatiewe individue, werkverrigting en die wyse waarop hulpbronne vergader word.

Kreatiwiteit in 'n spesifieke konteks dien as 'n vorm van probleemoplossing. In die aanvanklike ontwerpe is dun plastiekrepe geknoop en verbind wat delikate ontwerpe tot gevolg het in *Liggewig* (Figuur 16-18). Alhoewel die eerste paar stukke nie soos tradisionele juweliersware lyk of dra nie, het dit 'n verwysing tot juweliersware soos 'n armband of 'n nekstuk. Dit maak juweliersware verstaanbaar as 'n taal en is die effek van 'n self-refleksiewe, post-studio praktyk (Den Besten 2011:114).

Ek bak die sakke vir 'n paar minute in 'n gewone huishoudelike oond waarna dit inkrimp en meer kompakt word. Elke eksperiment wat uitgevoer is met verskillende plastieke sou anders reageer in die oond en dikwels tot verbasende gevolge lei. Nes spel, beklemtoon Lévi-Strauss (1966:29) dat bricolage toegewy is aan toevalligheid. Die proses kan nie vooraf beplan word nie, maar put die meeste uit die situasie en die omliggende hulpbronne wat reeds daar is. In die bricoleur se praktyk dien spel as 'n informele, gemaklike aksie waar improvisasie plaasvind, dikwels deur 'n skynbaar lukrake proses van chaotiese gebeure. Spel en bricolage skep 'n ruimte waar idees kan groei, dikwels vanuit 'n spontane proses wat probeerslae, foute en los idees insluit. Spel behels 'n gebrek daaraan om voorspellings te maak wat verder nie hoef te voldoen aan voorsiene uitkomstes nie. Sim (2006:178) beweer: "The sense of improvisation that bricolage carries appeal to the postmodern theorist, since it suggests an arbitrary,



Figuur 23.

Jacomien Labuschagne,
Liggewig (2011).
 Plastiek, silwer, topaas.

undetermined quality to creative activity in which the end is not specified in advance". Spel bevat elemente van onsekerheid wat ooreen stem met die bricoleur wat instinktief reageer op die omgewing en sodoende vind improvisasie plaas.

Ek gebruik slegs gedeeltes van plastieksakke op 'n slag. Dit bevestig die postmoderne eienskap van die fragmentêre wat glo dat kennis ook gefragmenteerd eerder as gestruktureerd is (Malpas & Wake 2006:157). Die sak verloor sy funksionele kwaliteit aangesien die gedeelte waarin objekte of inkopies gedra word, afgesny is. Die funksionaliteit is verwyder omdat die boodskap wat oorgedra word van groter belang is. Beide die fisiese en die simboliese gebruikmaking van reeds-bestaande sak verwys na toeëiening wat plaasvind. Die groen sak word op nuwe maniere benut wat kontroversiële boodskappe kan uitstuur, soos ook gesien word in "appropriation art"⁶ of punk subkulture⁷. Bricolage kan as 'n metode dien waarby subkulture bestaande sosiale simbole toeëien of selfs omverwerp deur anargie voor te stel. Hier word herhaling bo oorspronklikheid gekies en die beslag wat gelê word op elemente dra meer gewig as die skeppende. Dit kan letterlik gesien word as diefstal of meer ordentlik beskryf word as toeëiening.

Daar kan na my bricolage-benadering verwys word as herwinning, 'groen', 'eko-' of 'volhoubaar' omdat ek tweedehandse materiale op 'n nuwe manier hergebruik en waarde toevoeg tot materiale wat as rommel beskou was. Ek fokus eerder op 'n holistiese perspektief wat empatie en 'n meelewing teenoor die sosiale, politiese, ekonomiese en die omgewing insluit. In my praktyk word die plastieksakke vanuit hul lewelose toestand geruk na 'n nuwe orde wat lewe skenk. Dit is juis polities omdat die bricoleur 'n weersin toon en veg om nie 'n instrument van die heersende sisteme te wees nie. In plaas van 'n praktiese sak wat gedra word in die hand, is daar nou 'n estetiese objek wat funksionaliteit, plastiek as materiaal en waarde in juweliersware bevraagteken of uitdaag. Dit kan gesien word in Figuur 19 waar daar gebruik gemaak word

6 Vanuit 'n postmoderne konteks word toeëiening raakgesien in "appropriation art" wat kunstenaars soos Barbara Kruger, Sherrie Levine en Cindy Sherman se werk beskryf. Hulle neem reeds-bestaande beelde van die wêreld en kontemporêre sosiale lewe en gebruik dit deur aan hulleself toe te eien (Sim 2005:160).

7 Dick Hebdige identifiseer styl as 'n bricolage deur sy verwysing na Punk subkulture in *Subculture: The Meaning of Style* (1979). Hulle steun op verbruikersitems soos haakspelde en plastieksakke om hulle as 'n gemeenskap te identifiseer. Sodoende rebelleer hulle teen hoofstroom modegiere deur ondermynende betekenis by die items te voeg in die manier waarop dit gedra word as juweliersware, oorbelle of ander liggaamsversierings (1979:123).



Figuur 24-26.

Jacomien Labuschagne,
Liggewig (2011).
Plastiek, silwer, topaas.



van voorafbestaande kostuumjuwele en plastiek. Deur plastiekbolletjies in plaas van edelstene in die monterings te plaas, bevraagteken ek die huidige kwessies wat met myn wese gepaard gaan, soos etiek, slawerny, oorlog, besmetting van die omgewing en vergiftiging van die mense wat in die onmiddellike omgewing van die myne woon.

Ek speel met die twyfelagtigheid van die materiale en konstruksietegnieke wat 'n effek op die visuele gewig van die stuk het. Deur verskillende knooptegnieke uit te toets in samewerking met die oond se hitte word die materiaal versterk. Die repies gebakte plastiek kan egter steeds maklik breek as dit te veel hanteer word. Die broosheid van die plastiek daag tradisionele idees van drabaarheid uit omdat dit enige tyd kan skeur en nie meer funksioneel is nie. Daarom is die konstruksies 'n illusie van funksionaliteit, eerder as funksioneel. Netso is daar nie noodwendig 'n eenvoudige oplossing vir sosiale ongelykheid nie, maar ek beskou dit as 'n sensitiewe saak wat met sorg hanteer en oordink moet word. Van daar af is die titel, *Liggewig* ontgin; ek beskou dit as 'n gewigtige saak, maar konfronteer dit op 'n ligte, speelse wyse. Ek beklemtoon die twyfelagtigheid van die hegtegnieke deur die swakpunte en dunheid van die konneksies bekend te maak. Die konstruksies lok 'n sensitiwiteit uit van die kyker of draer om dit versigtig te hanteer. Ek hoop dat die kyker gekonfronteer sal word met die sensitiewe en komplekse aard van sosiale ongelykheid. Persoonlik lok die ontwerpe 'n deernis uit wat my bewus maak van my eie kwesbaarheid en ongeluk (Naussbaum 1997:91).

In Figuur 24-26 is 'n sistematiese werkswyse aangeneem wat na simmetrie en eweredigheid poog. Figuur 23 bestaan uit hordes blou stringe geknoopte plastiek. Daar is 'n tipe ritme in die verspreiding en organisasie van die spasies tussen die repe teenwoordig. Die ritme is afkomstig van die herhalende aksie wat die geknoop- en gebakte plastiekrepe ondergaan. Marais (2008:28) glo dat mens 'n materiaal eers tegnies moet verken sodat idees vrylik voortgebring kan word, want: "Wanneer 'n materiaal 'bemeester' is, kan 'n mens deur gereelde hantering van en interaksie met die materiaal tot gewaardwording kom". Marais sê dat daar deur rituele hantering of altans rituele spel kan help om die moontlikhede en beperkinge van 'n materiaal te leerken en sodoende tot nuwe insigte te kom deur die repetisie. Ritueel is 'n transformerende proses, 'n sikliese kreatiewe proses. Tog is dit nie-linieêr. Selfs deur rituele vind die transformasieproses nie altyd op dieselfde wyse plaas nie. In Figuur 24-26 is dieselfde

Figuur 27-29.

Jacomien Labuschagne,
Liggewig (2011).
Plastiek, silwer, granate.



blou geknopte plastiekstringe afsonderlik gebruik in 'n borsspeld, ring en nekstuk.

Deur die werkswyse van 'n bricoleur aan te neem is kreatiewe oplossings gevind vir 'n praktiese uitdaging om juweliersware te maak van plastieksakke. Deur te speel en te eksperimenteer is resultate uniek en onvoorspelbaar; die oorspronklike funksie van die materiaal word aangepas omdat die bricoleur prakties en anders-denkend is. Deur herhaaldelik te speel met die plastieksakke, is ontdek dat indien dit geknoop en gebak word, die tegniese- en estetiese uitdagings tot 'n mate opgelos is en nuwe verbindings in die brein gemaak word wat kwessies rondom die alledaagse bedink. Alhoewel dit algemeen aanvaar word dat die konsep en idees van kontemporêre juweliersware belangriker is as die materiaal waarvan dit gemaak is, sê Bertomeu en Caballero (n.d: [intyds]): "The best jewel to shine with is idea synthesised through matter." Die bricoleur praat nie net met sy materiale nie, maar deur sy materiale (Louridas 1999:520). Die fisiese kwaliteite van materiale word gebruik as 'n medium om konseptuele idees oor te dra. Brown (2001:3) som dit goed op: "Things are what we encounter, ideas are what we project".

Hierdie self-refleksiewe, rituele ontdekkingsproses besin herhaaldelik oor alledaagse sensitiwiteite en teenstrydighede waarmee ek gekonfronteer word; die hoeveelheid rommel en veral sosiale ongelykheid. Rituele spel kan verder dien as 'n transformerende opvoering waar nuwe realiteite kan insink. Dit behels 'n herhaalde aksie wat gepaard gaan met terapie (soos Winnicott aanvoer), asook meditasie. Die ritueel is eers suksesvol as die nuwe realiteit volkome ingesink het, anders moet die proses herhaal of verander word. Rituele, herhaalde arbeid inspireer refleksie oor die samelewing en oor die mens self. Deur die rituele knope wat gemaak word in die dun plastiekrepe word die realiteit van sosiale ongelyktheid in Suid-Afrika herhaaldelik in my brein afgespeel. Daarmee saam versinnebeeld die poëtiese illustrasies 'n geïdealiseerde werklikheid wat ek projekteer. Ek dink die nuwe verbindinge wat gemaak word in spel (soos verder verduidelik word in Hoofstuk twee se *Los Verbindings*), kan vasgelê word deur rituele- of mitiese spel. Deur die konneksies oor en oor te herhaal deur dieselfde aksie uit te voer, word dit inge oefen en makliker om te onthou omdat die verbinding in die brein nou vasgelê word⁸.

⁸ Daar is 'n fyn lyn tussen vaslegging deur rituele spel en roetine. In 'n roetine kan die aksie gou vervelig raak indien dit nie aangepas word nie. Layard (2006:68) dui die gevaar van roetine aan: "...among British civil servants of any given grade, those who do the most routine work experience the most rapid clogging of the arteries". Te veel roetine, is nie goed vir algemene gesondheid nie en verval terug in 'n verbruikermentaliteit wat later nie meer hoef te dink nie.

Sulke transformerende aksies kan beskou word as 'n metafoor vir die transformasie wat die persoon ondergaan. Die transformasie van die mens vind hoofsaaklik in die bewussyn plaas. As dit nie moontlik is om die wêreld te verander nie, is dit tog moontlik om jou persepsies van die wêreld te verander en sodoende verander jy in effek as te ware jou ervaring van die realiteit (Marais 2008:100). Spel help om ons van een konteks na 'n ander te neem (Gordon 2007:216). Sodoende kan ons in die werklikheid met uitdagings gekonfronteer word, maar deur spel kan ons in 'n teenoorgestelde konteks wees vry van enige kommer. Die verbeelding is dus kragtig om ons te verplaas en gevolglik 'n beter realiteit in te dink. Sutton-Smith (2008:118) noem:

Put more simply, play as we know it is primarily a fortification against the disabilities of life. It transcends all life's distresses and boredoms and, in general, allows the individual or the group to substitute their own enjoyable, fun-filled, theatrics for other representations of reality in a tacit attempt to feel that life is worth living. That is what we call earlier play viability. In many cases as well, play lets us exercise physical or mental or social adaptations that translate – directly or indirectly – into ordinary life adjustments.

Brown (2009:197) deel in Sutton-Smith en Gauntlett se belange dat spel 'n vorm van hoop vir swaarkry, wraak, armoede en rampe is omdat dit ons leer om aan te pas, probleme op te los en onverwagse situasies te hanteer.

SLOT

Volwasseenes besit 'n inherente dryf om te speel en te maak. Dit is 'n basiese vorm van lewe en 'n strategie om te oorleef. In 'n kommersieel-gedrewe westerse kultuur heers 'n denkwysse dat alles wat ons nodig het, aangekoop moet of kan word en ons gereduseer word tot slegs passiewe verbruikers. Deur te speel en rommel te transformeer poog ek om dié gedagte te ondermyn. Bricolage as 'n doen-dit-self benadering bevorder aktiewe agente omdat dit die vindingryke aanwending van beskikbare hulpbronne insluit wat laterale denke stimuleer. Om te maak, is om te dink. Spel help om 'n aanpasbaarheid te kweek teen sosiale, kulturele, ekonomiese en politiese teenstrydighede en 'n optimisme bou wat hoop verskaf. Mense is geneig om meer begaan te wees oor hul plaaslike en globale omgewings as hulle as aktiewe agente optree en hulself in die wêreld verdiep. Dit lei tot meer empatiese verteenwoordigers (Gauntlett 2011:244).

In Hoofstuk twee word alledaagse dubbelsinnighede in spel gedekonstrueer om 'n vorm van balans te bring en teenstrydighede te oorkom. In Hoofstuk drie bestudeer ek of ander sosiale vaardighede soos die wil om te deel, vertrouwe en kommunikasie in sosiale kontekste uitgelok kan word deur spel.

**SPEL,
BRICOLAGE EN
DEKONSTRUKSIE**



2. spel as parodie

In hierdie hoofstuk ondersoek ek hoe spel kan help om alledaagse teenstrydighede te verwerk en dieper insigte na vore te bring. In spel word laterale denke gestimuleer wat dubbelsinnighede konfronteer, bevraagteken en verenig. Deur die vryheid in spel kan nuwe konneksies tussen kontraste in die brein gemaak word wat nie andersins sou plaasvind nie. In my *Rêrig-êrig* reeks maak ek gebruik van waardevolle (edelstene) en nie-waardevolle (plastiek) materiale wat saamgesmelt word om metafories die sosiale ongelykheid in Suid-Afrika uit te beeld. Deur nadere ondersoek van die onderskeie materiale word hul eie dubbelsinnighede ontdek wat ek vergelyk met die werk van juweelkunstenaars Emiko Oye en Karl Fritsch. Dit kan lei tot die dekonstruksie van huidige idees en persepsies omdat teenstrydighede op 'n gelyke vlak geplaas word. In my *Rol 'n bol* reeks fokus ek op ander kontraste in my werk soos die verhouding tussen kritiek en woordspel, skepping en vernietiging, mislukking en sukses, werk en plesier.

SPEL, BRICOLAGE EN DEKONSTRUKSIE

In Hoofstuk een is daar aangedui dat die bricoleur materiale wat byderhand is gebruik om nuwe objekte te vorm. In die ou sin van die woord, verwys 'bricoleur' na 'n werkwoord wat gebruik is om skielike veranderinge in beweging te beskryf soos 'n bal wat bons in balsporte of 'n hond wat afdwaal gedurende 'n jagtog (Lévi-Strauss 1966:16). Afwyking, verandering, toevalligheid, willekeurigheid, verdraaiing, omkering, spontaniteit en wysiging is alles sinonieme vir spel. In beide strukturaliste en postmoderniste se verduidelikings verwys bricolage na 'n alternatiewe gang van gebeurtenisse wat afwyk van 'n normale tendens.

Derrida (1978:285) voer egter 'n dekonstruktiewe⁹ aksie op Lévi-Strauss se teenoorstaande bricoleur en die ingenieur uit in die artikel *Structure, Sign and Play* (1978). Hy bevrage teken Lévi-Strauss se motief van binêre teenstrydighede. Derrida (1978:285) glo nie dat die ingenieur iets van nuuts af kan skep nie, en sê eerder die ingenieur is 'n mite: "A subject who supposedly would be the absolute origin of his own discourse and supposedly would construct it "out of nothing," "out of whole cloth," would be the creator of the verb, the verb itself". Die ingenieur besit dieselfde ongelyksoortige repertoire en moet ook binne grense funksioneer. Hy argumenteer dat wetenskaplikes en ingenieurs eintlik albei bricoleurs is, omdat nie een van die twee werklik met nuwe en oorspronklike idees vorendag kan kom nie (1978:285). Gevolglik is die onderskeiding tussen die bricoleur en die ingenieur nie meer van toepassing nie, aangesien dekonstruksie intree, wat verskille erken, maar teenstrydighede vernietig deur die grense te verdof. Bricolage is 'n model wat oop sisteme met nuwe verbintenisse tussen kuns en die alledaagse artikuleer. Na aanleiding hiervan neem ek aan dat alle vorms van kennis, hetsy wetenskaplik of kunstig, primitief of Westers, produkte van bricolage is. Dit blyk om die punt van die postmoderne benadering te wees: om nuwe maniere te vind om die wêreld te aanskou wat nie gebonde is aan 'n spesifieke sisteem nie, maar konstant kan verander en beweeg omdat dit gewortel is in spel.

DUBBELSINNIGE SPEL

Die idee van spel is 'n eienskap wat die postmoderne denker verwelkom; die doel van spel kan uiteindelik gevind word in die paradokse (Henig 2008). Sutton-Smith dui in *The Ambiguity of Play* (1997) daarop dat spel inherent dubbelsinnig is. Hy (1997:vii-viii) poog om die wetenskap agter spel te identifiseer en terselfdertyd spel te vier vir wat dit is. Sutton-Smith (1997:9-12) sinspeel op sewe retorieke wat hy identifiseer, naamlik spel as: progressie (kinderspel as kognitiewe ontwikkeling), noodlot (soos dobbelary), krag (sport kragmetings), identiteit (gemeenskapsviering of feeste), die verbeelding (improvisasie en die stimulering van

⁹ Postmodernisme spruit uit 'n reaksie teen die voormalige orde, rede en rasionaliteit van die modernistiese periode. Sonder om postmodernisme te probeer reduseer tot 'n spesifieke verduideliking, word eerder gepoog om van die hooftrekke en strategieë uit te lig, soos Linda Hutcheon sê in *The Routledge Companion to Critical Theory* (2006): "...if modernism stood for form, purpose and hierarchy, postmodernism represented anti-form, play and anarchy" (Hassan aangehaal in Hutcheon 2006:118). Daar is 'n oorbrugging tussen sogenaamde hoë kuns en populêre kultuur, wit en swart, ontwerp en toeval, doel en spel. Dit behels nie 'n onkritiese viering van enige twee teenstrydighede nie, maar eerder 'n kritiese konfrontasie met die aannames en assosiasies wat onderliggend in elkeen van die konsepte voorkom (Hutcheon 2006:116). Een manier om die kontraste te oorskry, is deur die proses van dekonstruksie soos deur Derrida beskryf.

kreatiwiteit), die self (stokperdjies en ontspanning) en ligsinnig (verspote of lawwe optrede). Sutton-Smith probeer orde bring na die chaotiese aard van spel, al is hy nie tevrede met enige van die retorieke as die beste benadering om spel beter te verstaan nie. Tog openbaar die retorieke sekere waarhede oor spel omdat hy die leser bewus maak van die onderliggende ideologiese aannemings hierin vervat. Elke retoriek stam kultureel af met 'n intrinsieke dubbelsinnigheid waarop ek uitbrei. Die teenstrydige retorieke van spel kan teenoor mekaar geplaas word, maar deur dekonstruksie vind 'n oorbrugging tussen hulle plaas wat albei erken, maar gesamentlik kan lei tot transformasie. Gordon (2009:12) som dit goed op:

Play is the voluntary movement across boundaries, opening with total absorption into a highly flexible field, releasing tension in ways that are pleasurable, exposing players to the unexpected and making transformation possible.

In die res van die hoofstuk fokus ek op die manier waarop die kontraste in spel en bricolage kan aanleiding gee tot alternatiewe (speels, dog kritiese) denkwyses en persepsies.

WAARDEVOLLE GEMORS

Die waarde van kontemporêre juweliersware word konstant herevalueer en herdefinieer binne verskillende kontekste, tye en kulture – so ook in my *Rêrig-êrig* reeks (Figuur 30,41). Jivan Astfalck beweer in *New Directions in Jewellery* (2005:22): "The investigation of the status and value of objects is a concern shared by most jewellery artists." Tradisioneel word daar verwys na die intrinsieke waarde van sekere materiale soos goud of silwer na aanleiding van die fisiese kwaliteite, skaarsheid en duursaamheid. Om juweliersware in verhouding tot geld, tyd en arbeid te beskou, maak die konsep meer konkreet. Marx (1976:126-128) verduidelik hoe waarde en menslike arbeid as 'n kommoditeit beskou wat in geld gemeet kan word. Die manier maak nie voorsiening vir die konsep of betekenis van die juweliersstuk nie.

Die Nederlandse kontemporêre juwelier, Ted Noten, lewer kommentaar op die oppervlakkige benadering van monetêre waarde in juweliersware. Hy was uitgenooi om 'n uitstalling in Amsterdam te hou. Gedurende die uitstalling het hy 'n tafel met 'n blok silwer geïnstalleer en dit *The Silver Dinner Project* genoem. Hy het die blok silwer opgesny en in verskillende groottes en vorms verkoop na aanleiding van die gewig. Mense is uitgenooi om deel te vorm van die geleentheid en weegskale is gebruik om die prys akkuraat te bepaal. In die konteks

van 'n kontemporêre juweliersuitstalling weet ons dat die fokus op die konseptuele (eerder as tradisionele waardes soos geld) geplaas word. Daarom is die projek so ironies. Stel jou voor Duchamp se *Fountain* word uit die museum konteks gehaal en teruggeplaas in 'n badkamer om weer gebruik te word as 'n alledaagse objek. Dit sal van voor af weer opspraak verwek. Dit is wat Noten hier doen. Die waarde van juweliersware word so letterlik geïnterpreteer dit maak die publiek op 'n nuwe manier bewus van die wyse waarop juweliersware gemaak, gekies, gekoop en verkoop word (Den Besten 2011:112). Die projek is natuurlik spottenderwys aangepak, maar dui op 'n alternatiewe wyse die oppervlakkigheid van monetêre waarde aan.



Figuur 30.

Jacomien Labuschagne,
Rêrig-êrig (2011-2012).
Plastiek, rookkwarts,
sintetiese robyn, topaas,
sintetiese sitrien, geel-
groen kwarts, almandien,
granate.

Rêrig-êrig

Een manier om die waardigheid van 'n produk te bevraagteken is om erkende waardevolle materiale met nie-waardevolle materiale te kombineer. In my reeks *Rêrig-êrig* (Figuur 30 en 41) word die konsep van waarde omver gegooi deur plastieksakke en edelstene te kombineer. In hierdie reeks besit elke materiaal sy eie konnotasies. Deur twee kontrasterende elemente en hul assosiasies met mekaar saam te smelt tree die afsonderlike assosiasies met mekaar in werking. Aan die een kant is daar 'n weersin om plastieksakke te gebruik in my eie praktyk, na aanleiding van die gevoel wat met rommel, vuil, iets sinteties en goedkoop geassosieer word. Ek maak doelbewus gebruik van tweedehandse plastieksakke vanuit verskeie bronne om die assosiasies te versterk. In kontras hiermee word edelstene bygevoeg wat as 'n stabiele, natuurlike, waardige materiaal beskou word wat met rykdom en status geassosieer word na aanleiding van die kleur, glans en dispersie. Die kontras tussen die twee materiale in voorkoms en waarde was 'n opwindende estetiese keuse. So word sekere teenstrydighede met mekaar verenig en waarde word as 'n subjektiewe samestelling bevraagteken en uitgedaag. Die konsep van waarde is egter abstrak en kan verwys na verskillende tipes waardes, soos intrinsieke, funksionele, sentimentele en finansiële waarde. Bourdieu (1984) ontwikkel die model van kulturele, sosiale en ekonomiese kapitaal wat dominante klasseverskille in 'n gemeenskap aandui. Sy analise is behep met hiërargieë en verduidelik dat middel- tot hoër klasse seker maak dat hulle eksklusief bly. Dus wys Bourdieu dat sosiale kapitaal gebruik word om ongelykheid te bevestig of teen te werk. Die sosio-ekonomiese ongelykheid in Suid-Afrika kan vergelyk word met die onderskeid tussen die kontrasterende edelstene en plastiek as materiale, tussen hoër- en lae klas, ryk en arm.

Deur die materiale in 'n spanning langs mekaar te plaas as gelyke vennote, word die hiërgargieë tussen materiale afgebreek: harde en sagte materiaal, waardevol en waardeloosheid, organies en rigied, verganklikheid en duursaamheid. Deur die materiale saam te voeg vind transformasie plaas. Die nederige plastiek word verhoog tot op die vlak van stabiele edelstene na aanleiding van die vereniging tussen hulle. Dit herinner aan die alchemiste van ouds wat ambisieus gepoog het om algemene materiale in goud te verander. Op 'n soortgelyke manier streef ek daarna om plastiek as 'n algemene materiaal in 'n kosbare objek met oorspronklike ontwerp te transformeer. My alchemie bou voort op die transformasieproses wat 'n katalisator is vir metamorfose en ontbloot die waardigheid van die element. Die edelstene se kleur, dispersie en glans laat die plastiek 'ryk' en 'waardevol' voorkom. Die aanvaarde edelmateriaal se waarde word oorgedra na die plastiek. Die plastiek se onvoorspelbaarheid en veranderlikheid laat verder die 'waardevolle' materiale meer 'nederig' en toeganklik voorkom met kleure wat verband hou met Pop Kuns. Die kombinasie van materiale in voorkoms en konsep daag die idee van waarde uit wat geassosieer word met die diskoerse teenwoordig in kontemporêre juweliersware. Soos vroeër genoem, neem Derrida dit wat as 'n teenstrydig of hiërgargies beskou word en dekonstrueer dit (Hutcheon 2006:116):

The postmodern way of thinking – which many see as paradoxical – can be characterized as displaying a 'both/and' kind of logic. Making distinctions but not making choices (which would be an 'either/or' kind of logic) between the popular and the elite, the postmodern offered instead a model that would force us to undo or to 'deconstruct' the seemingly opposition between its two terms.

Die kombinasie van edelstene en plastiek se effek kan as 'n wedersydse aksie van waarde uitruiling beskou word. Van ver af, is dit die onderskeid en vereniging van twee kontrasterende materiale gedekonstrueer, maar daar is kompleksiteit en verskille in elkeen van die afsonderlike materiale wat op die oomblik net as edelstene (waardevol) en plastiek (nie-waardevol) geklassifiseer is. Deur elke materiaal, sy verlede en sy konnotasies van nader te bestudeer, word verdere dubbelsinnighede, verskille, maar ook ooreenstemminge tussen die materiale ontbloot. 'n Ander manier om die waardigheid van 'n produk te staaf is om 'waardevolle' materiale met ander 'waardevolle' materiale te vergelyk, asook 'nie-waardevolle' elemente met ander 'nie-waardevolle' materiale. Roland Barthes het 'n artikel oor plastiek geskryf in *Mythologies* (1957) en 'n ander artikel wat handel oor edelstene en goud in *The Language of Fashion* (2004). Deur die twee artikels en materiale verder te bestudeer word

verskillende plastieke en edelstene onderskeidelik met mekaar vergelyk.

Plastiek

Barthes (1957:98) beskryf plastiek as 'n verlaagde of nie-waardevolle materiaal in vergelyking met rubber se poëtiese gevoel of die hardheid en duursaamheid van metale. Dit blyk om minderwaardig of ondergeskik aan sekere natuurlike materiale te wees (Meikle 1995:8). Die assosiasies met plastieksakke gaan nie gepaard met status en rykdom nie, maar eerder met 'n sogenaamde 'herwinnings-estetika', omdat ek rommel gebruik. Gevolglik moes ek die plastiek só verander dat dit vir estetiese doeleindes amper onherkenbaar as plastieksakke ('n verlaagde materiaal) is. Dié waardes of assosiasies moet herskep en herdink word om plek te maak vir 'n nuwe waardesisteem.

Tog is plastiek een van die algemeenste materiale wat in kontemporêre juweliersware gebruik word. Grassetto (2007:[intyds]) bevestig in die artikel "Plastic. Contemporary gold": "the greatest achievement in contemporary jewellery – was the discovery of plastic" en Le Van (2009:ix) som een-en-twintigste-eeuse kontemporêre juweliersware op in een woord naamlik, "plastic". Hier is die eerste grens tussen wat as waardevol en waardeloos beskou word geadresseer deur die inkorporering van plastiek in soveel verskillende juweliers se werk. Plastiek is 'n omvattende term wat verskeie sintetiese stowwe insluit. Dit behels verskillende vorms, fisiese hardheid, teksture, digthede, weerstand en kleure. Die eerste produsente van sintetiese plastiek het dit bakeliet genoem, omdat dit beskryf is as "the material with a thousand uses" (Meikle 1995:1).

Barthes (1957:97-99) beskryf plastiek as 'n mite in die Franse kultuur gedurende die vyftigerjare. Dit is vervormbaar en veranderlik: "plastic is the very idea of its infinite transformation¹⁰... the quick change of artistry of plastic is absolute: it can become buckets as well as jewels" (Barthes 1957:97). Daarmee saam kan plastiek(sakke) in die rykste huise of vuilste strate aangetref word, dit is 'n item wat almal kan gebruik en maklik verkrygbaar is. Dit is 'n materiaal in transito of oorgang.

¹⁰ Daarom is die wiskundige simbool van oneindig as 'n handelsmerk aan plastiek toegeskryf (Meikle 1995:1).

Figuur 31-32.

Emiko Oye,
The Duchess 2 (2008).
My First Royal Jewels
Jewellery Collection.
Nekstuk: LEGO, rubber
koord, silwer (geïnspireer
deur Cartier smarag,
diamant en platinum
nekstuk, 1960 en Harry
Winston smarag, diamant
en platinum hangertjie,
1960).
(<http://www.rewarestyle.com/art/>).



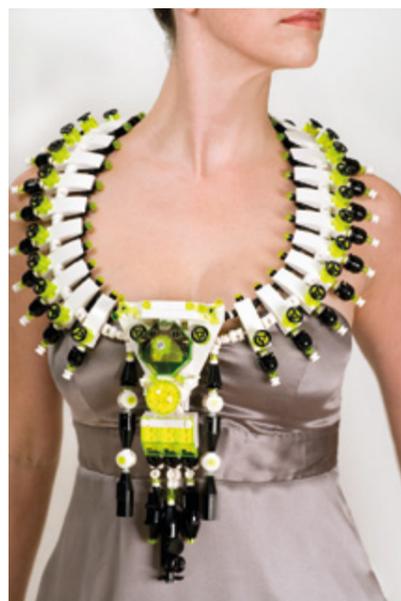
Figuur 33-34.

Emiko Oye,
Cartier Blanc (2008).
Nekstuk: LEGO, rubber
koord, silwer My First
Royal Jewels Jewellery
Collection (geïnspireer
deur Cartier, Parys, robyn,
diamant en platinum
nekstuk, 1922).
(<http://www.rewarestyle.com/art/>).



Figuur 35-36.

Emiko Oye,
Maharajah's 6th (2008).
Nekstuk:LEGO, rubber
koord, silwer. My First
Royal Jewels Jewellery
Collection (geïnspireer
deur Boucheron smarag,
diamant en platinum
nekstuk, 1928).
(<http://www.rewarestyle.com/art/>).



Plastiek se betekenis word veral geken aan sy vorige gebruike of anders gestel, deur die reeks van transformasies wat plaasvind. Barthes (1957:97) verduidelik: "Plastic ... is less a thing than the trace of a movement". Die ontwikkeling van my reekse simboliseer dié verandering van beweging, vorige gebruike en uiteindelik die transformasie van die sêlf. Die reeds-bestaande plastieksakke het verwysing tot sy vorige spore en gebruike. In *Rêrig-êrig* is verskillende gekleurde plastieke afkomstig van verskeie winkels wat opsigself gelaai is met betekenis. Die geel is van Shoprite Checkers ('n middelklas kruidenierswinkel); groen van Woolworths ('n middel- tot hoë klas kruidenierswinkel); donkerblou van die Friendly Farmer ('n plaaslike groentewinkel); rooi van Woolworths se "Valentine's Day limited edition"; en bruin vanaf 'n drankwinkel. Sekere van die gekleurde plastieke kan maklik geassosieer word met die winkel waar dit vandaan kom, veral die geel van Checkers en die groen van Woolworths. Daar is 'n aanwesigheid van elke materiaal se verlede gebruike of oorsprong¹¹, hetsy die kyker dit weet al dan nie.

Alhoewel die plastieke vervorm en verander is, kan dit steeds met die oorsprong, die onderskeie kettingwinkels geassosieer word. Emiko Oye se *Royal Jewellery* (Figuur 31-38) maak op 'n ander manier gebruik van plastiek as sy vorige gebruike. Sy bou gesofistikeerde juweliersware wat ware kroonjuweliersware namaak uit LEGO. Sy neem speelgoed vanuit sy oorspronklike konteks wat met kinders geassosieer word en verander dit in 'n ernstige, dog speelse wyse in kontemporêre juweliersware. Dit dui steeds duidelik terug na sy vorige gebruike en kan verander of vervorm word indien nodig.

Die toeëiening van die onderskeie winkels se plastieksakke in my *Rêrig-êrig* reeks bevraagteken en ondermyn sekere kommersiële bedrywighede. Beide Woolworths (wat assosiasies van algemeen duurder geprysde produkte verkoop) en Shoprite (wat assosiasies van algemeen goedkoper produkte verkoop) kruidenierswaresakke word gesmelt en as gelyk hanteer in die reeks. Hierdie openbaar 'n oppervlakkigheid wat ironies is omdat al die plastieke steeds sinteties, amorf, goedkoop en veranderlik is en meestal as rommel opeindig. Terselfdertyd word teenstrydige assosiasies soos ryk en arm, hiërgargie en anargie, elite en algemeen op 'n ander

¹¹ Die winkels word nie as die vaste sentrum of oorsprong beskou nie. Dit is slegs een aspek in die ketting van betekenis. Die ketting kan verder terug aanskou word. Voor die winkel was dit in 'n fabriek gemaak; voor dit was dit poli-etileenmolekules; voor dit was dit olie en voor dit minerale in die grond, ensovoorts.

wyse bestry. Die materiaal ontbloot sy eie kompleksiteit en interne spanning. Dit is juis om hierdie rede dat plastiek soos 'n kanaal of teoretiese medium wat konvensionele denkwyses, sosiale kwessies en kommentaar oor die samelewing lewer kan dien (Boezaart 1999:25). Deur plastiek te transformeer kan 'n veranderlikheid oorgedra word na die maker toe wat moontlik sy persepsies, gedagtes en idees rondom die materiaal kan wysig.

Edelstene

Daar is verdere kontraste te sien deur 'waardevolle' materiale met ander 'waardevolle' materiale te vergelyk in die onderskeie edelstene vanuit die *Rêrig-êrig* reeks. Edelstene is 'n teenstrydige materiaal soos Barthes (2006) in die artikel "From Gemstones to Jewellery" aandui. Edelstene blyk om glansryk en waardevol te wees. As 'n diamant reg geslyp is, kan dit alle lig intern weerkaats wat dit 'n besondere hoë 'vuur', dispersie of glinstering veroorsaak. Daarmee saam is 'n diamant altyd koud as jy daaraan vat, "it is nothing but fire and yet nothing but ice" (Barthes 2006:60). Hy beskryf edelstene as 'n harde, genadelose en onmenslike materiaal omdat dit leweloos en onveranderlik is, maar terselfde tyd is dit 'n natuurlike skat. Barthes (2006:59) sê die edelsteen is bewegingloos omdat dit vanuit diep onder die grond gedelf word "where humanity's mythic imagination stored its dead, its damned and its treasures in the same place" (2006:59). Die edelstene is betowerend, dog onderwêreldse en mistieke objekte.

Edelstene word algemeen gemeet in terme van sy prys en skaarsheid, maar dit is ook 'n teken van magiese, of simboliese krag. Edelstene is vroeër geassosieer met bygelowe soos om bose geeste af te weer of te glo dat indien 'n ametis gedra word, dit die draer keer om dronk te word. Hedendaagse simboliese interpretasies van edelstene simboliseer die twaalf sterretekens of geboortestene vir elke maand van die jaar (Schumann 2013:285-286). Edelstene word ook dikwels vir medisinale doeleindes gebruik om fisiese en emosionele genesing te bevorder (Schumann 2013:288-292) en in toorkuns word die geestelike krag van edelstene aangewend om towerspreuke mee te beoefen (Dunwich 2003:16). Daar is verdere onlangse opnames van edelstene wat op onverklaarbare redes "uit die hemel" val in kerkdienste, geestelike samekomste en in mense se huise verskyn wat beskryf word as God wat boodskappe aan mense wil gee (Trask 2009:15-16).

In kontras met die geestelike aspekte van edelstene is die monetêre krag eeue lank gebruik as 'n kommoditeit vir finansiële uitruiling. Dit is algemeen dat vrouens met edelstene geassosieer word wat dit gebruik om te betower of as 'n bewys van hul man se rykdom te dien. Deesdae word duur juweliersware hoofsaaklik op spesiale geleenthede gedra en meeste van die tyd agter slot en grendel in 'n kluis gebêre (Barthes 2006:61). Edelstene se monetêre waarde besit die vermoë om boosheid uit te lok. Die mens se gierigheid word gesien as duur edelstene gesteel word, maar daar is ook ander kwessies wat edelstene direk beïnvloed. Dit is eers redelik onlangs dat die myn van edelstene problematies is na aanleiding van die etiese, slawerny, oorlog, besoedeling van die omgewing en die vergiftiging van myners, om nie eers na 'bloed' of konflik-edelstene te verwys nie (Den Besten 2011:17). Die onderlinge dog dramatiese verskillende assosiasies wat in 'waardevolle' materiale aangetref word, besit verder sy eie vooropgestelde idees en partydigheid. Edelstene kan mense boei, hul nuuskierig maak, vlei of teleurstel (Barthes 2006:60).

Van die edelstene in die *Rêrig-êrig* reeks is natuurlik, waar ander natuurlik maar sinteties behandel is (soos topaas wat met hitte behandel word om blouer te vertoon). Ek kyk letterlik 'deur' die objekte (edelstene) om te sien wat dit openbaar van die objekte se geskiedenis, natuur en ook wat dit van ons aan die lig bring (Brown 2001:4). Party edelstene is totaal sinteties wat impliseer dat dit anders as 'n simulant¹², presies dieselfde chemiese, fisiese en optiese eienskappe bevat as die natuurlike edelsteen. Die enigste verskil is dat dit deur die mens vervaardig is in 'n laboratorium. 'n Vroeë herinnering van Coco Chanel se kostuumjuwele gedurende die 1930's bevestig dié rede waarom sintetiese edelstene gebruik word: "Why become fixated on a precious stone? It is the same as wearing a cheque around your neck" (Cappelieri 2010:31).

Dit is ironies dat die edelstene dramaties verskillend is, maar dit is moeilik om te onderskei tussen watter edelstene natuurlik, sinteties of behandel is op grond van optiese voorkoms. Die wyse waarop Karl Fritsch edelstene aanwend, is soortgelyk aan my eie. Hy gebruik glas-, sintetiese en natuurlike edelstene wat hy op mekaar stapel deurboor of rofgweg monteer in

¹² 'n Simulant probeer 'n natuurlike edelsteen namaak, maar dit het geen fisiese of chemiese ooreenstemming nie, byvoorbeeld 'n stukkie gekleurde plastiek wat soos 'n opaal probeer lyk.

Figuur 37.

Karl Fritsch,
Ongetiteld (2010).
Goud, staal, geelkoper,
robyn, saffier, sintetiese
kubiese sirkonia
(http://www.klimt02.net/exhibitions/index.php?item_id=23174).

Figuur 38.

Karl Fritsch,
Ongetiteld (2008).
Silwer, glas-edelstene.
(http://klimt02.net/showcase/index.php?item_id=17262).

Figuur 39.

Karl Fritsch,
Ongetiteld (2005).
Geoksideerde silwer, glas-
edelstene.
(<http://www.klimt02.net/jewellers/karl-fritsch>).

Figuur 40.

Karl Fritsch,
De Tränen van Pandora
(2005).
(Le Van & Hale 2010:
214).



onafgewerkte metaal (Figuur 37-40). Ten spyte daarvan dat Fritsch soveel edelstene in sy werk insluit, verduidelik hy dat sy fokus nie is om mooi juweliersware te maak nie. Daarom is sy ontwerpe organies en ongedefinieerd en word dikwels donker grys geverf of geoksideer (Clarke 2006:36). Tradisioneel kan die werkswyse as kru of disrespekvol beskou word teenoor die edelstene. So speel hy met die dubbelsinnighede in waardevolle materiale.

Een van die hoof werksywes wat in postmodernisme gebruik word, is om die weerspreking van verskillende elemente sigbaar te maak omdat dit aanvanklik onproblematies en as 'n geïntegreerde eenheid kan voorkom (Hutcheon 2006:116). Dit neem 'n kenner om tussen die fynere detail te kan onderskei, maar die onderskeie edelstene verskil dramaties in monetêre-, magiese en simboliese waarde. Alhoewel al die edelstene steeds 'n gestruktureerde materiaal verteenwoordig (wat in 'n spesifieke kristalstruktuur groei), openbaar die vermenging van edelstene hul onderskeie teenstrydighede; goedkoop maar duur, natuurlik maar mensgemaak, magies maar behandel, skaars maar algemeen. Die kombinasie verdoesel die kontraste deur 'n spasie tussen-in die teenstrydighede te beset.

Al die kontraste tussen waardevolle en nie-waardevolle materiale asook die dubbelsinnighede versteek in die onderskeie plastieke of verskillende edelstene is vir die bricoleur belangrik. Bricolage se konfrontasie van teenstrydighede kan 'n vorm van balans en ironie voortbring. Dit kan die persepsie van waarde transformeer, maar ons verder laat nadink oor die kompleksiteite wat in verskillende sosiale kontekste woed. Gordon & Esbjörn-Hagens (2007:217) meen dat die speler se persoonlike onsekerheid na 'n spesifieke vorm van spel sal lei:

It makes sense, then, that players are often attracted to the play forms that engage the particular vulnerabilities that limit or inhibit their playfulness and address the emotional tensions that match those they face in everyday life.

Ek as speler kies 'n vorm van spel wat innerlike spanning help oorkom binne 'n veilige area van spel. Die bonkiger, helder ontwerpe is simbolies vir vryheid, waagmoed en die bereidwilligheid om risiko's te neem. Dit is in die toestand van spel waar ek leer hoe om hedendaagse kwessies (veral sosiale ongelykheid) te verwerk. Hier besef ek op 'n alternatiewe manier dat daar nie net verskille tussen ryk en arm voorkom nie, maar ook tussen arm en arm of ryk en ryk. Wat die dubbelsinnighede ontbloot is dat daar aan die anderkant ook ooreenkomste tussen ryk en arm

is wat nie op die eerste oogopslag raakgesien kan word nie, maar deur noue ondersoek en spel, word dit sigbaar. Net soos juweliersware alternatiewe materiale skaamteloos insluit sonder om mense te probeer mislei, is dit meer inklusief en nie hiërargies ingestel nie, “jewellery has become democratic” (Barthes 2006:62). Juweliersware word nou as vry van vooroordeel beskou en nie net gemeet aan die hoogste prys nie. So ook, hoop ek om op ’n persoonlike vlak dieselfde nie-hiërargiese perspektief toe te pas in die wyse waarop ek met ander handel, omdat verskeie asook ooreenkomstes erken word.

KRITIESE WOORDSPEL

Woordspel vorm deel van Sutton-Smith se retoriek van spel in die verbeelding. Dit is gesitueer in die romantiese tydperk en neem aan dat spelers kreatief is en ’n literêre bevoegdheid besit. Woordspel word algemeen gebruik deur skrywers en denkers wat metafores in hul take te werk gaan (1997:148): “Play as some kind of figure of speech is itself a popular figure of speech” (1997:142). Die drie reekse se titels, naamlik *Liggewig*, *Rêrig-êrig* en *Rol-’n-bol* maak gebruik van woordspel in juweliersware. Dit word spottenderwys aangewend, maar besit ’n kritiese ondertoon omdat dit na werklikhede verwys: “...play is characterized by quirkiness, redundancy, and flexibility” (Sutton-Smith 1997:229). Spel is dubbelsinnig.

Linda Hutcheon (2006:122) bevestig: “postmodern writing was also paradoxically both serious and playful”. In Derrida se *Writing and Difference* (1978) fokus hy op die onsekerheid in geskrewe tekste deur te verwys na die spel van “signifiers”. Hy glo tekste is “a play of signifiers” wat oop is vir verskeie betekenisse en interpretasies asook dekonstruksie: “it might seem appropriate to call it a text at play – and to be satisfied that things are this way because the mind and speech and writing are always at play in the broad sense of play” (Sutton-Smith 1997:144). Die *Liggewig* reeks is fyn en die *Rêrig-êrig* en *Rol-’n-bol* is helder speels, bonkig en kan herinner aan lekkergoed of speelgoed. Sackville (2006:9) redeneer dat ’n ligte aanslag in juweliersware gebruik kan word om ’n draer deur humor te betrek en intellektueel uit te daag. Alhoewel die interaksie speels voorkom, is die idee om dit as ’n aanvanklike raakpunt te skep wat tot verdere assosiasies en bevraagtekening lei. Deur rym en alliterasie in die titels te nuttig word ’n kinderlike benadering tot die stukke gevestig. Dit kan herinner aan ’n kind wat ’n volwassene vra of ’n objek ‘werklik’ is en sodoende woorde soos “Rêrig-êrig?” gebruik. So



Figuur 41.

Jacomien Labuschagne,
Rêrig-êrig (2011-2012).
Plastiek, sitrien, topaas,
rodoliet, saffier, peridot,
ametriën, ioliet, diopsied.

vestig ek spelenderwys aandag op die willekeurige toekenning van waarde aan materiale, maar bevraagteken dit ook.

Daar kan oneindigende verbindings in die verbeelding gemaak word deur spel, hetsy ernstig of ligsinnig. Deur humor kan daar met ernstige sake gespot word wat spanning kan verlig. Sutton-Smith se retoriek lui: "...play can be seen as a literary trope, particularly as a metaphor for other things, and this is a preoccupation of the rhetoric of the imaginary" (1997:142). My juweliersware se titels bevraagteken nie net die waarde van die juweliersware self nie (*Rêrig-êrig*), maar ook die kontraste vervat in sosiale ongelykheid deur die verbeelding te stimuleer. Vrae word gevra soos: is dit rêrig die realiteit waarin ons leef? In dié tipe spel kan daar bo onderdrukkende omstandighede uitgestyg word omdat dit met humor gekonfronteer word. Dit maak dit makliker om te verwerk na aanleiding van die ligte, nie-konfrontele wyse: "Play can be an area where the despairs of life are mocked, where there is a precarious but safe retreat, and yet where there are also only shadows of the other world" (Sutton-Smith 1997:139). Ek poog om die juwele meer toeganklik te maak deur slagspreuke te gebruik waarmee 'n wyer gehoor kan vereenselwig omdat die speelse aanslag 'n gevoel van inklusiwiteit genereer. Dit nooi mens uit om interaktief met die juwele te verkeer eerder as te eerbiedig (Sackville 2006:9).

LOS VERBINDINGS

Woordspel en fisiese spel met objekte is geneig om betekenis oop te vlek, eerder as toe te maak, want "our minds are always at play..." (Sutton-Smith 1997:149). Spel kan vrye konneksies stimuleer deur 'n oop-ontologie wat multi-gefaseteerde betekenis in die brein teweeg bring. Brown (2009:41) sê: "Play also promotes the creation of new connections that didn't exist before, new connections between neurons and between disparate brain centers". Spel kan ons help om meer buigbaar en aanpasbaar te wees.

Gerald Edelman (1994:85-89) het 'n teorie geskep oor hoe nuwe informasie geïntegreer word in die brein. Dit is gevestig in neurologie. Hy beskryf hoe die brein bestaan uit neurone wat in groepe bymekaarkom. Hy erken dat twee mense nie dieselfde patrone sal hê nie, maar die neurone vorm groepe wat geneig is om saam te funksioneer. Dit vorm die basiese bedryfseenhede in die brein. Die ander hoofstrukture noem hy kaarte of patrone. Hy glo die

hele sisteem word saamgebind deur herhaalde konneksies en stelle paaie wat verbindings vorm tussen verskillende groepe en konneksies van Groep A tot Groep B en terug na Groep B. Hy verduidelik dat ons persepsie van 'n ervaring in verspreide kaarte gekodeer is, elkeen met sy eie komplekse netwerk van gekonnekteerde neurone. As 'n voorbeeld kan die verskillende vorms en groottes van bome wat in die wêreld bestaan, gekodeer wees in 'n algemene kaart wat ons toelaat om 'n "boomlikheid" te herken selfs al het ons dié tipe nog nooit vantevore gesien nie. Sodoende bereik die brein 'n aanpasbare reeks van kaarte wat die herkenning van verskillende soorte objekte, kleure, klanke en sosiale omgewing herken¹³. Die kaarte is nie staties nie en kan buig en verander.

Tydens Edelman se neurologiese toetse word nie net nuwe konneksies in die brein gemaak nie, maar spel verseker groter, slimmer en meer aanpasbare breine. Die waarde van spel word gesien in die verhoging van breinaktiwiteit en breinontwikkeling. Dié toetse toon aan dat diere wat speel, aansienlik vinniger leer om hul weg te baan deur die wêreld en aan te pas. Neurologiese toetse rapporteer dat daar 'n sterk verbinding is tussen die grootte van die brein en die speelsheid in soogdiere wat gemeet is op 'n reeks diere; van honde tot dolfyne (Brown 2009:33). Hulle tref die vergelyking dat daar 'n verhouding tussen diere en mense se breinontwikkeling is gedurende spel. Die brein maak self sin uit gedurende spel deur te toets en te simuleer (Byers in Brown 2009:34).

Edelman se verduideliking van kaarte, het ooreenstemminge met Deleuze en Guattari se risoom en kartering, soos beskou in *A Thousand Plateaus* (1987). Deleuze en Guattari se 'oop'-sisteem van nie-representasionele ontologie help my om die verbindings, gesprekke en konneksies in die brein 'oop' te maak, eerder as af te sluit. Hul beskrywing van die risoom word 'n metafoor vir spel. Nes 'n loot groei, konneksies en verbindings maak besit 'n risoom geen begin of einde nie, dis nooit klaar nie en het verskeie intree- of uitgangspunte. Hulle moedig hul lesers aan om die boek se afdeling te hanteer asof 'n naald op 'n fonograafopname val. Volgens Deleuze en Guattari handel dit nie oor 'n vaste betekenis wat aan 'n teks toegeskryf kan word nie, maar om

¹³ Die gedagte herinner aan Saussure (1960) se idee van semiotiek wat verwys na die "sign" en die "signified" wat op 'n soortgelyke idee gegrond is in konneksies in die brein. Vir die doel van die tesis is egter besluit om semiotiek nie deel van die studie te maak nie.

die verhoudings tussen die verskillende uitgangspunte in die reis te ontdek en deur abstrakte meganismes van denke te beweeg (1987:12).

My fotografiese¹⁴ eksperiment *Speel-Speel* (Figuur 42-57) is 'n fisiese uitbeelding van verskillende verbindings wat in die brein gemaak word. Hier is 'n groep vriende gevra om bloot met enige van die plastiekobjekte in die studio te speel. Ek het die proses gefotografeer. Ek wou sien hoe die vorms en assosiasies in elkeen se gedagtes gestimuleer word, omdat elkeen se neurologiese breinpatrone verskil.

Vanuit die reeks fotografiese eksperimente wat oor die loop van 'n week plaasgevind het, was dit sigbaar hoe deelnemers eenvoudige tweedimensionele objekte op soveel verskillende maniere kon aanwend wat dien as 'n metafoor vir die verbindings wat in die brein plaasvind. Party het die objekte letterlik geïnterpreteer soos 'n ring wat as 'n borsspeld gedra word, stringe plastiek word 'n das of 'n man dra 'n "tiara". Ander interpretasies is meer abstrak soos plastiek wat ore, 'n loergaatjie of voelers simboliseer. Waar een persoon dit moeilik vind om 'n stuk plastiek as juweliersware te sien of enigsins daarmee te assosieer, sal 'n ander persoon hul verbeelding toelaat om 'n plastiekvis te vang. In spel as verbeelding word 'n reeks van verbindings en persepsie gemeng.

Die 'oop-sisteem' is nie ten gunste van vereenvoudigde sisteme, hiërarge en 'n finale einde nie, maar verwelkom 'n agesentreerde kompleksiteit sonder 'n sentrale handeling of organisatoriese geheue (Deleuze & Guattari 1987:23). Deur die verbeelding kan 'n speler byna enige idee met 'n ander idee verbind (Sutton-Smith 1997:61). Brown voer aan dat hoe meer daar gespeel word, hoe meer neurologiese konneksies word gemaak. Sodoende maak dit meer sin as hulle tot 'n groter liggaam gevoeg word wat die informasie uitlê. 'n Risoom is 'n onafwendbare, komplekse en dinamiese interafhanklike verhouding en uiteindelik, 'n onkenbare spel van komplekse sisteme of assemblages (Deleuze & Guattari 2003:4).

¹⁴ Die kunstenaars kry dit reg om die grense van hul veld en vaardighede uit te daag deur ander kunsvorms in te sluit, maar terselfdertyd is hulle gewortel in hul praktyk, sy geskiedenis, gebruike, kodes en konvensies (Den Besten 2011:122). Dit is belangrik om te noem dat fotografie in die hande van 'n juwelier beskou moet word as 'n uitbreiding van juweliersware eerder as die eindproduk self. Ek as die juwelier wil nie noodwendig 'n fotograaf word nie, maar dit dra by tot die kaleidoskopiese uitkyk op juweliersware wat ander aspekte daarvan blootstel, soos dekorasie, geheue, emosie, krag, drabaarheid en tasbaarheid (Den Besten 2011:122).

In spel skep ons 'verbeeldingryke kognitiewe kombinasie en daardeur vind ons wat werk (Brown 2009:37). Vanuit die *Speel-Speel* projek stem ek saam met Brown en Edelman dat spel breinaktiwiteit en mense se kreatiewe kapasiteit verhoog. Brown (2009:40) bevestig: "The truth is that play seems to be one of the most advanced methods nature has invented to allow a complex brain to create itself."

DESTRUKTIEWE SKEPPING

Die volgende dubbelsinnigheid in my werk is dat spel kreatief en skeppend kan wees, maar ook destruktief en steurend. Bricolage word beskou as 'n kreatiewe proses, maar die taalkundige wortels is gegrond in verandering en verwoesting (Lévi-Strauss 1996:19). Dit behels 'n volledige herorganisasie van die struktuur. 'n Materiaal of gevestigde assosiasie moet eers verander of totaal vernietig word om iets nuuts te kan voortbring. Winnicott (1971:120) onderskei tussen voorwerpe wat gebruik word en voorwerpe waarmee geïdentifiseer word in spel. Volgens Winnicott (1971:120) begin spel as daar met 'n fisiese voorwerp geïdentifiseer word. Daarna word die voorwerp gebruik. In die verandering van voorwerp-identifikasie tot voorwerp-verbruiking vind die verwoesting van die objek plaas: "'Hello object!' 'I destroyed you.' 'I love you.' 'You have value for me because of your survival of my destruction of you'" (1971:120). Hier begin die fantasie vir die individu omdat die objek wat gebruik word, oorleef. Om die rede kan die voorwerp nou in 'n wêreld van voorwerpe leef en dit word aanvaar dat daar aanhoudende vernietiging in die onderbewuste fantasieë is wat tot voorwerp-identifikasie lei (Winnicott 1971:121). In my eie reekse verwoes ek plastieksakke, knip dit, bak en vervorm dit, maar dit oorleef steeds en in die proses word iets nuuts geskep.

Ongeag die feit dat die verwoesting tot 'n mate gereguleer kan word, moet enige vorige sentiment opgeoffer word om plek te maak vir verandering. Daar is geen sekuriteit dat die verandering of transformasieproses positief sal uitdraai nie, maar die potensiaal lê in die risiko wat geneem word. Nes die plastiek gebak en soms verbrand word, kan die interne prosesse wat daarmee gepaard gaan ook verander. In die artikel "Are We Having Fun Yet? An Exploration of the Transformative Power of Play" ondersoek Gordon en Esbjörn-Hargens die rol van spel in transformasie:



Play detaches messages, experiences, or objects from their original context, creating a new frame that allows for greater freedom, interactivity, and creative possibilities. We are free to engage with new contexts as well as objectify the context for our recent experience (2007:216).

Spel stel ons in staat om buite ons persoonlike raamwerk te verwyder en interpretasies vanuit 'n ander perspektief te manipuleer. Deur spel is ons oop vir 'n wyer reeks van ervarings as wat ons normaalweg sou toelaat. Ons leer nie noodwendig soveel oor die inhoud van die perspektiewe nie, maar wel dat alle perspektiewe en houdings tot sekere kategorieë behoort wat gemanipuleer kan word. As ons dit kan regkry om vanuit een kategorie te sien en daarmee te speel begin ons die proses van transformasie (Gorden & Esbjörn Hargens 2007:215).

Marais (2008:94) glo verwoesting is slegs 'n aanduiding van 'n skeppende proses mits daar 'n struktuur aan verbonde is. In my spelproses probeer ek die verwoesting en chaos reguleer. Al werk ek met 'n amorfe materiaal wat neig na chaos kan daar met sensitiewe hantering 'n redelike struktuur toegevoeg word soos gesien word in Figuur 58-61. Aan die een kant kan die skeppende proses formeel beskryf word as organies, wat op sekere gedeeltes in verskillende rigtings groei en ontwikkel. Van die ontwikkelings kan oorvleuel, raakpunte hê of selfs stop.

Aan die ander kant kan spel as chaoties beskryf word omdat 'n warboel van idees heen en weer op onvoorspelbare tye met mekaar in werking tree. Tog is daar 'n behoefte aan struktuur. Transformasie vind plaas gedurende tydperke van onsekerheid en verandering. In die transformasieproses is mens verwyder van die gewone reëls en verwysingsraamwerke wat struktuur verskaf (Marais 2008:91). Gesamentlik skep ek 'n sisteem wat buigbaar genoeg is vir onvoorspelbare gebeurtenisse om plaas te vind. Sutton-Smith (1997:59) dink die fassinatie met onvoorspelbaarhede kan die fisiese en menslike natuur meer akkuraat voorstel as wat ons graag wil glo.

Die destruktiewe vervorming van plastiek terwyl dit gebak word, besit 'n verdere dubbelsinnigheid. Daar is 'n spanning tussen gedwongenheid en moontlikhede (Dezeuze 2008:33). Terwyl die plastiek getransformeer word in die oond om ideale vorms te verkry, word giftige gasse afgegee wat afkomstig is van die verskillende kleurmiddels, stabiliseerders en olies in die verskillende plastieke. Ek vind dit ironies dat die maker beskerm moet word van sy eie skeppingsproses deur gasmaskers en effektiewe ventileringstelsels. Nie net word die plastiek

Figuur 42-57.

Jacmien Labuschagne,
Speel-Speel, (2011)
Fotos.

vernietig en herskep nie, maar die maker beleef 'n soortgelyke verandering. Hy moet eers deur pyn, lyding en toetse gaan, dit oorleef en aanpas om tot verdere gewaarwordinge te kan kom. Die oond waarin die plastiek gebak word is simbolies vir die proses van interne transformasie.

MISLUKTE SUKSES

Ek dink een van die belangrikste aspekte van kreatiwiteit is dat ons dit sêlf moet aktiveer ongeag die uitkoms. Talle mislukkinge en foute is aangetref in my eie proses wat maklik as teleurstellend beskou word. Sutton-Smith (1997:228) sê: “We constantly seek to manage the variable contingencies of our lives for success over failure”. In 'n eksperimentele navorsingsproses is dit nie noodwendig ervare persone wat navorsing doen nie en daarom kan daar nie verwag word dat die uiteinde ideaal sal wees aan die begin nie. Sekere aspekte kan onvoltooid, onder konstruksie of oop-eindigend gelaat word en simboliseer dit wat nog nie besef is nie. In my spelproses het ek geleer dat sukses nie gemeet word aan die voleinding van 'n projek nie, maar die insigte wat gedurende die mislukkinge en suksesse voortgebring word.

In Ruskin se artikel “The Nature of Gothic” (1985) noem hy dat bouers in Venesië hul eie weergawes van die Middeleeuse Gotiese argitektuur maak. Vir Ruskin (1985:92) is die handgemaakte imperfeksie dit wat Gotiese argitektuur so uniek en spesiaal maak. Hy noem dat die bouers dikwels amateurs is. Gevolglik moet hulle doen wat hulle kan en openlik erken wat hulle nie kan regkry nie sodat hul pogings nie ingeperk word deur 'n vrees vir mislukkinge nie (1985:83). In my werk is daar dikwels onverwagse, onvoorspelbare pogings omdat die verskeie plastieke verskillend met hitte reageer. Party plastieke reageer soortgelyk, maar ander krimp dramaties, smelt of word taai. Die plastiek is maklik verstelbaar en foute of gebreke kan weer gesmelt en verstel word wat lei tot improvisasie gedurende mislukkinge. Figuur 28 bestaan uit 'n reeks 'foute' wat op hul eie onsuksesvol is, maar deur hulle saam te voeg in een groter nekstuk, lei dit tot 'n interessanter produk. Deur te speel kan as niksbeduidend voorkom, maar om die moed te hê om foute te maak en te weet dat dit nie iets is om oor skaam te wees nie, skep 'n geleentheid om daaruit te leer (Gauntlett 2011:238). Ek vier 'n menslikheid omdat ons nie masjiene is nie. In die *Rol 'n bol* reeks word plastiek bolle meganies gerol, maar elkeen verskil steeds. Ruskin (1985:85) suggereer dat indien 'n amateur toegelaat word om sy kreatiewe potensiaal in werking te stel, gebeur die volgende:



Figuur 58-60.

Jacomien Labuschagne,
Rol 'n bol (2012).
Plastiek, silwer.

Out come all his roughness, all his dullness, all his incapability; shame upon shame, failure upon failure, pause after pause: but out comes the whole majesty of him also; and we know the height of it only when we see the clouds settling upon him. And, whether the clouds be bright or dark, there will be transfiguration behind and within them.

Daarom is foute en imperfeksies nie net aanvaarbaar nie, maar dit word aangemoedig in 'n kreatiewe proses, omdat mislukkings lei tot ontdekkings vir toekomstige innovasies (Kurt [et al.] 2010:4). Spel bied 'n veilige omgewing om risiko's te neem met geen rampspoedige gevolge nie omdat dit verwyder is van kritiek en oordeel. Ruskin (1985:83) sê dat menslike kreatiwiteit vrygelaat moet word en risiko's geneem moet word om te misluk sodat die rykdom van menslikheid uitgedruk kan word. Die risiko's wat ek neem behels om edelstene te bak wat nie noodwendig hittebestand is nie en moontlik kan kraak. Daarmee saam was die grootste uitdaging om die plastiek en edelstene suksesvol te kombineer sodat die edelstene nie uit die plastiek val nadat dit gebak is nie.

Ek toets verskeie knooptechnieke en plastiekdiktes om as stewiger monterings te dien. Dit werk as 'n suksesvolle hegmiddel indien dit nie gedra word nie, maar is onsuksesvol indien die plastiek buig en die edelstene uitval. Plastiek en edelstene vorm nie 'n hegte band nie. 'n Moontlike rede waarom die plastiek nie aan die edelstene wil kleef nie, is omdat termoplastiek oor 'n geheue beskik wat altyd neig om na sy oorspronklike toestand terug te keer (McDonald 2009:47).

In tradisionele juweliersware is dit 'n teken van swak vakmanskap as 'n edelsteen nie seker genoeg gemonteer is om gedra te word nie. Dus sal juweliersware van sy waarde verloor as die stene uitval. Vanuit 'n konseptuele oogpunt vind ek die feit dat die edelstene uitval interessant, omdat dit tradisionele juweliersware en waarde op 'n ander manier uitdaag. Indien die edelsteen uitval bly die vorm steeds in die plastiek agter wat dui op verlede spore of vorige waardes wat nou herevalueer moet word. Sodoende word daar 'gespeel' met die konsep van waarde. Vir Ruskin en my eie proses dra die ontwikkeling meer gewig as hoe perfek of bemerkbaar die uiteindelijke produk is. Daar is geen eksterne druk wat my beperk nie, soos dat my juwele kommersieel vatbaar moet wees en verkoop moet word nie. Ek kan vryelik eksperimenteer. Persoonlik lê die sukses vir my in die feit dat risiko's geneem is en iets nuuts vorendag gebring word.

Sutton-Smith (1997:64) noem dat spelers wat 'n optimale spelervaring wil hê nodig het om onrealisties optimisties, gemotiveerd, aanpasbaar en reaktief te wees in hul spesifieke spel situasie. Ten spyte van hordes mislukkings moet hulle deursettingsvermoë toon en die paar suksesse onthou wat onderliggend persoonlike fantasieë blootstel. Dit is alleenlik in 'n ruimte waar jy vry en veilig voel vanwaar vrye spel verder kan plaasvind om deur die foute, ook suksesse te behaal, of in kontras, om deur die suksesse, ook te misluk.

Die bevrediging in my *Rêrig-êrig* reeks van ringe dui op die vryheid om spontaan te reageer op materiale asook die onmiddellike omgewing. In hierdie reeks vind alle ontwerp-en afrondingskeuses in die speel- of bakproses plaas. Die vars-gebakte plastiek word met die hand in ringe vervorm terwyl dit warm is. Die meeste van die stukke in die *Rêrig-êrig* reeks, is aansienlik vinniger gemaak as die vorige reeks. Deur die diskoers van bevryding word die spontane gevier. Dit stel die kunstenaar oombliklik tevrede omdat dit aansienlik minder arbeidsintensief is in vergelyking met die delikate en tydrowende ontwerpe van die *Liggewig* reeks. Daar word geen tegniese juweliersvaardighede benodig nie. Dit moet net vinnig genoeg gevorm word anders sal dit ongemaklik wees. Ruskin (1985:108) verduidelik dat die werkswyse 'n paradoks aandui omdat die rykheid en plesier van die werk, 'n tipe nederigheid openbaar wat sy eie faalbaarheid erken (1985:102).

Slegte beplanning kan 'n voorloper wees van bricolage. In die *Rol 'n bol* reeks is gebakte plastiekstukke vinnig en sonder veel inspanning in drabare juweliersware omskep deur 'n bietjie metaal by te voeg soos 'n eenvoudige ring, oorbel-, borsspeld- of halsnoerhakkie. Die aanhegels is nie net funksioneel om 'n stuk plastiek in 'n drabare juweliersstuk te verander nie, maar die byvoegsel rond die plastiek af. Alhoewel ek nie die metaalelemente spesifiek vir hierdie projekte gemaak het nie neem bricolage verskillende fragmente en transformeer die proses in 'n estetiese strategie. Die ontwerpe kan maklik met tradisionele juweliersware geassosieer word na aanleiding van die grootte, gewig, delikaatheid, arbeid en die fyn tradisionele silwer aanhegels wat dit drabaar maak. Den Besten (2011:121) verduidelik dat sekere juweliers wat gekwalifiseer is in hul rigting, hul tegniese vaardighede gebruik om goed te maak wat lyk soos "readymades" afkomstig van die Surrealists. Daar is 'n tipe misleiding wat plaasvind as die makers hul kykers kan flous deur kunsvlyt as handig of "crafty" voor te stel.

In die *Rol 'n bol* reeks (Figuur 58-65) word verskillende kleur plastieke eenvoudig opgefrommel, ritueel in bolle geknoop, gerol en dan gebak. Die reeks bolle is maklik om te vervaardig. Intuisie kan spel aanhits om die ontwerpproses te inspireer. Dit kan grens aan die moontlikheid om 'n plaasvervanger vir professionalisme te wees. Aan die een kant kan 'n 'kits' gevoel aan die juweliersware gegee word wat dit oppervlakkig of aangeplak laat vertoon. Aan die anderkant, as dit positief uitdraai blyk dit nogal riskant en heroïes.

Gauntlett (2011:218) beklemtoon die belangrikheid van amateur kunstvlyt wat hy as alledaagse kreatiwiteit beskou. Hierdie stelling verwys terug na Hoofstuk een se beskrywing van aktiewe agente. Hetsy 'n poging professioneel of eenvoudig is, tree die maker nie op as 'n passiewe verbruiker nie, maar as 'n aktiewe agent. Morris (2004:253) se romantiese perspektief stel kuns oop vir almal: "I do not want art for a few, any more than education for a few, or freedom for a few". In dié reekse word mislukking en sukses, struktuur en chaos, professionalisme en alledaagse kreatiwiteit gevier.



WERKENDE PLESIER

Daar is 'n algemene teenstelling tussen werk en spel in Westerse gemeenskappe. Spel word dikwels as pret, nutteloos of 'n stokperdjie gesien waar werk as verpligtend en ernstig beskou word (Sutton-Smith 1997:201-202). Daar is 'n groter neiging om hierdie teenstrydigheid te dekonstrueer sodat spel en werk geïntegreer word¹⁵. Indien ons speel, word die hoogste vorm van vryheid ervaar en dit is dieselfde vryheid waarin mense wil leef (Oriard in Sutton-Smith (1997:198). Sutton-Smith (1997:198) gooi dié teenstelling omvêr deur te sê dat die teenoorgestelde van spel nie werk is nie, maar depressie. Die stelling impliseer dat indien daar gespeel word, dit nie net 'n sin van plesier verskaf nie, maar vreugde. Gauntlett (2011:79, 221) is oortuig daarvan dat kreatiwiteit iets is wat te doen het met 'n gevoel of emosie, iemand maak iets omdat hulle dit wil doen en dit gee hulle plesier. Vryheid vorm die hart van spel.

In die laaste dekade is daar meer ondersoek gedoen oor die "science of happiness". Vroeër is dit nie as 'n waardige onderwerp beskou nie. Dit is dikwels afgesê as nietig of nie polities genoeg

Figuur 61.

Jacmien Labuschagne,
Rol 'n bol (2012).
Plastiek, silwer.

¹⁵ Google, IDEO en 37signals is maatskappye wat spel en werk suksesvol integreer in hul fisiese werkspasie asook onverwagse spelsessies in te sluit. By IDEO is 'n Volkswagen bus in 'n ontmoetingsarea omskep, 'Post-it' notes is oral oor die mure van konferensiekamers en strandstoele is op die dak. Hulle moedig hul personeel aan om hul werkplek te verpersoonlik en om alles mobiel te maak. IDEO moedig spotpropoepe, groepsuitstappies en onbeplande breuke deur die dag aan soos om impulsief fiets te ry of hokkie te speel. Alhoewel dit onkonvensioneel en selfs riskant is, vloei idees vrylik en IDEO glo hul sien die uitkoms in hoogs-kreatiewe uitkomstes. Hulle meen spel lei tot innovasie. (Kurt, Krut & Medaille 2010:17-18).

nie. Nietemin, as mense gelukkig is, sal dit enige politikus aanraak omdat kwessies soos oorlog, rassisme en ongelykheid gevolglik sal verbeter. Layard, een van die hoofskoliere in gelukkigheidsstudies verhaal dat daar sewe faktore is wat bydra tot die gelukkigheid in mense, naamlik: familieverhoudings, finansiële situasie, werk, gemeenskap en vriende, gesondheid, persoonlike vryheid en persoonlike waardes¹⁶ (2006:63). Alhoewel Layard sê dat indien ons al sewe faktore in ons lewens inkorporeer, dit nie noodwendig gelukkigheid sal verseker nie. Dit kan ons poging ondersteun, maar gelukkigheid vloei nie vanaf slegs 'n deelname nie.

Soos in Hoofstuk een aangetoon is, kan 'n aktiewe deelname aan 'n projek 'n groot rol speel: "Prod any happy person and you will find a project" (Gauntlett 2011:125). Doel-georiënteerde aktiwiteite dra grootliks by tot gelukkigheid, veral as mense self kan kîés wat die aktiwiteit moet wees¹⁷. Csikszentmihalyi (2002:5) voer aan: "However well-intentioned, books cannot give recipes for how to be happy. Because optimal experience depends on the ability to control what happens in consciousness moment by moment, each person has to achieve it on the basis of his own individual efforts and creativity". Die mens het dus nodig om iets na te streef.

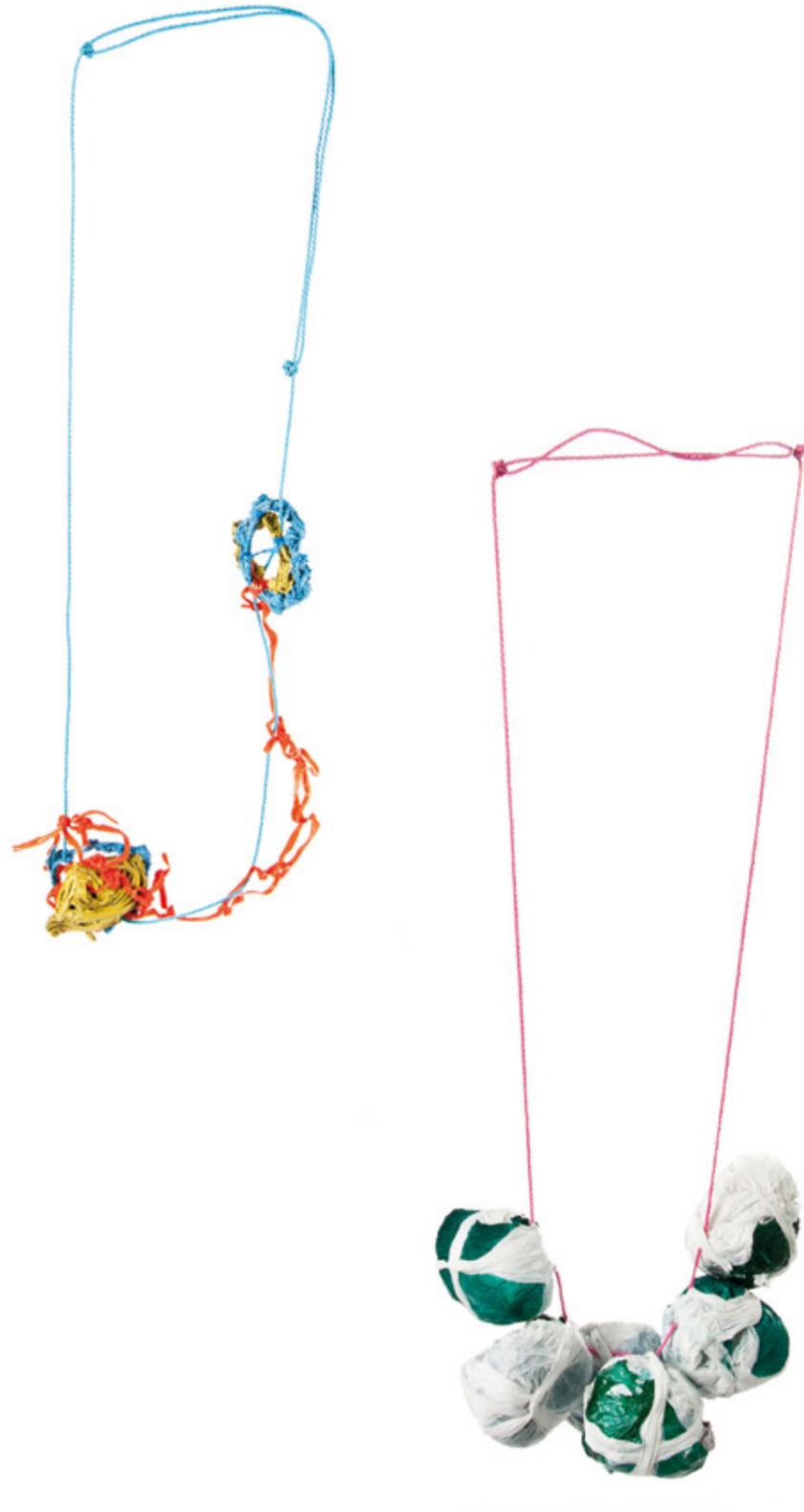
Csikszentmihalyi (2002) ondersoek hoe hoogs gemotiveerde mense se persoonlike ervaring van plesier en vreugde, hetsy dit in spel, die kunste, werk of êrens anders aangetref word. Nadat hy navorsing gedoen het op skaakspelers, rotsklimmers, chirurge en kunstenaars, het hy ontdek dat almal hul eie innerlike piek-ervarings as soortgelyk beskryf. Dit besit die volgende eienskappe: 'n persoon se aandag word op 'n noue area gefokus en gevolglik is daar 'n verlies in selfbewustheid; die persoon raak onbewus van ander realiteite en is in beheer van sy aksies en die omgewing; daar is duidelike doelwitte en onmiddellike terugvoering aan sy aksie; daar is 'n balans tussen uitdagings en vaardighede en die aktiwiteit het geen eksterne belonings

¹⁶ Vanuit die sewe faktore is vyf daarvan (behalwe gesondheid en inkomste) bemoei met die kwaliteit van sosiale verhoudings. Daarom het gelukkigheid 'n direkte band met sosiale bande en 'n gevoel van verbintenis (Gauntlett 2011:120-122). Layard voer aan dat gelukkigheid vloei uit familie, gemeenskap en welstand. Dit kan nie bepaal word deur 'n sekere vlak van materiële gemak nie. Dit vind eerder plaas deur betekenisvolle projekte aan te pak. Die projekte is veral van waarde as dit nie slegs op 'n individuele vlak bly nie, maar juis 'n vorm van samewerking en bydra tot ander se welstand behels (Gauntlett 2011:126). Om die rede fokus ek in Hoofstuk drie op eksperimente in sosiale kontekste eerder as op my eie werk wat in isolasie gemaak is. Om gelukkig te wees behels om betekenisvolle konneksies te maak met ander (Gauntlett 2011:126). Daardeur word nie net gepoog om 'n algemene gevoel van gemeenskap te ontgin nie, maar ook betekenisvolle verbindings te maak.

¹⁷ By Google beskik werknemers oor 'n vryheid om 20% van hul tyd te bestee aan hul eie projekte. Dit is 'n manier om werkers te motiveer, geboei en geïnteresseerd te hou. Dit is juis vanuit die 20% waar Google se meeste nuwe idees vorendag kom (Tapscott & Williams 2006).



Figuur 62-63.
Jacomien Labuschagne,
Rol 'n bol (2012).
Plastiek, silwer, tou.



nodig nie omdat dit opsigself bevredigend is. Csikszentmihalyi noem dit die 'vloeï'-ervaring. Hy vergelyk dit met 'n objek wat in 'n rivier saam met die stroom vloeï. Gedurende spel is daar somtyds frustrasies (omdat dit 'n vermenging van vaardighede en uitdagings is) wat oorkom moet word.

Om iets te maak kan intens, moeilik of 'n frustrerende ervaring wees. Of die opwinding met die aanvang van die konsep of heel aan die einde kom is nie die belangrikste aspek nie. Dat vreugde wel êrens in die proses aangetref gaan word, is van belang (Gauntlett 2011:77). In dié 'vloeï'-ervaring is die werk uitdagend op 'n bevredigende manier wat nie angstigheid of stres veroorsaak nie, maar ook nie te min dat die speler verveeld raak nie. Dit is net op die regte vlak waar die verbeelding en bekoring vasgevang word in die hoop om iets te ontdek. Die waarde word geput uit die deelname wat gelukkigheid verskaf (Csikszentmihalyi 2002:4). Hierdie toestand strek oor kulturele grense en kan in werk en spel aangetref word.

Figuur 64-65.

Jacmien Labuschagne,
Rol 'n bol (2012).
Plastiek, tou.

SLOT

In hierdie hoofstuk is ondersoek hoe spel die konfrontasie van teenstrydighede fasiliteer, bevraagteken en verenig om sodoende alledaagse uitdagings te oorkom. Deur die bespreking van Ted Noten, Emiko Oye, Karl Fritsch en my eie werk, *Rêrig-êrig en Rol 'n bol*, kom ek tot die gevolgtrekking dat die dubbelsinnighede wat inherent deel uitmaak van spel, gedekonstrueer kan word. Die dekonstruksie lei tot pastiche, parodie en ironie, maar meer belangrik die vermoë om ons eie persepsies te verander. Spel help ons oorleef, aanpas en innerlike spanning van die alledaagse lewe te verwerk, omdat die brein al ge oefen het om innoverend, lateraal en arbitrêr te dink. Sutton-Smith se verduideliking in die slot van *The Ambiguity of Play* som die dubbelsinnighede van waardevolle gemors, kritiese woordspel, los verbindings, destruktiewe skepping, mislukte sukses en werkende plesier in my eie spelproses op:

Psychologically, I define play as a virtual simulation characterized by staged contingencies of variation, with opportunities for control engendered by either mastery or further chaos. Clearly the primary motive of players is the stylized performance of existential themes that mimic or mock the uncertainties and risks of survival and, in so doing, engage the propensities of mind, body, and cells in exciting forms of arousal. It is also very interesting to think of play as a lifelong simulation of the key neonatal characteristics of unrealistic optimism, egocentricity, and reactivity, all of which are guarantors of persistence in the face of adversity (1997:231).

Laastens moet bygesê word dat daar 'n geneigdheid by spelteoretici is om hul eie romantiese idees oor spel te probeer voorstel, omdat navorsers 'n behoefte ontbloom om ons lesers iets te laat glo wat ons glo (Kessen in Sutton-Smith 1997:14). Geen teorie van spel sal voldoende wees as dit nie ruimte laat vir sy eie dekonstruksie en verdraaiing na nonsens nie (Sutton-Smith 1997:213), daarom is my analise ook onderhewig aan sy eie dekonstruksie.

**'N SIN VAN
GEMEENSKAP**

**EKSPERIMENTELE
KUNS**

GESPREEK-
VOERING

OORLEWINGS-
STRATEGIE

SPEL AS
IDENTITEIT

**MY SOSIALE
EKSPERIMENTE**

“SPEL
TOESTAND”

OM TE
DEEL

3. spel as assemblage

In die vorige hoofstuk het ek vasgestel dat spel in my eie praktyk as 'n self-refleksiewe ontdekking dien wat dikwels 'n balans tussen teenstrydighede, pastiche en parodie tot gevolg het. In hierdie hoofstuk ondersoek ek of sosiale vaardighede soos kommunikasie, empatie, vertrouwe, omgee en die wil om te deel in gemeenskappe, bevorder word deur spel. Die temas wat in die hoofstuk bespreek word handel rondom spel as identiteit, die gesprekke, spel as 'n oorlewingsstrategie, die 'spel toestand' en om te gee vanuit my sosiale eksperimente.

'N SIN VAN GEMEENSKAP

Gablik (1992:6) blameer die modernistiese perspektief vir die fokus op die individuele ervaring eerder as 'n sin van gemeenskap. Die intrede van postmodernisme het die rol van die individuele outeur as die eienaar van volle outoriteit van 'n teks of kunswerk geskrap. Derrez (2006:12) se definisie van 'auteur juweliersware' word hierom herdefinieer omdat hy glo dit behels een outeur wat alleenreg besit oor die konsep en ontwerp van die juweliersstuk. Barthes (1977:145) argumenteer dat geen individu die bron van enige uitspraak besit nie, omdat elke leser reeds-bestaande elemente op 'n nuwe manier interpreteer. Hy (1977:147) aanvaar dat daar 'n beperking op die teks geforseer word indien daar 'n outeur is wat die teks afsluit met 'n finale betekenis. As die outeur eers weggeneem word, kan die teks gesien word as 'n net van meervoudige aanhalings (1977:148). Om die rede klassifiseer ek nie myself as 'n 'auteur' juwelier nie, maar eerder as 'n juweelkunstenaar of bricoleur wat vanuit verskeie rigtings idees en konneksies put.

Gablik (1991:114) dui op die verskillende aspekte waarop kuns al gefokus het in die verlede:

In the past, we have made much of the idea of art as a mirror (reflecting the times); we have had art as a hammer (social protest); we have had art as furniture (something to hang on walls); and we have had art as a search for the self. There is another kind of art which speaks to the power of connectedness and established bonds, art that calls us into relationship.

Hieruit kan afgelei word dat kuns wat in verhouding tot ander gemaak word aan die orde van die dag is. Bourriaud (2002:16) beskryf hoe kuns nog altyd 'in verhouding' ("relational") is. Daarom is een van die belangrikste virtuele eienskappe die krag om te verbind. Brown (2009:62-63) vertel: "Art is part of a deep, preverbal communication that binds people together. It is literally a communion". Brown (2009:62) sê dat vroeë sosiale spel 'n behoefte om aan 'n groep te behoort by kinders kweek. Vir volwassenes is sosiale spel 'n manier om in gevoel met dié rondom ons te kom: "For adults, too, taking part in this play is a way to put us in sync with those around us" (Brown 2009:63). Dit is 'n manier om in gemeenskaplike emosies en gedagtes te deel (Brown 2009:63). Gablik noem dit "Connective Aesthetics" omdat dit ons behoefte om deel te vorm van 'n gemeenskap erken. Gevolglik besef en verwelkom al meer kunstenaars hierdie sin van gemeenskap (1992:6).

In my eie praktyk verweef ek my praktiese werk direk in sosiale kontekste vanuit my onmiddellike omgewing deur 'n reeks sosiale eksperimente. In die reeks, maak ek spesifieke juweliersware vir mense in verskillende kontekste. Terreblanche (2010:13) bevestig die behoefte vir Suid-Afrikaanse kontemporêre juweliers om deel van 'n gemeenskap uit te maak:

We strongly believe that contemporary jewellery, with its indisputable ability to provoke, critique, record, transmit, and generate meanings, qualities, and ideas, is able to engage individuals in a deep and personal way, and also to forge common bonds among groups – something of great importance in post-apartheid South Africa.

Die komplekse sosiale, politiese en ekonomiese konteks waarin ek werk, kan byvoorbeeld gesien word deur die hoë Gini koëffisiënt in my onmiddellike omgewing. Stellenbosch se middedorp huisves hoofsaaklik 'n middel- tot hoër inkomste gemeenskap wat talle studente en toeriste insluit. Die omliggende gemeenskappe sluit Cloetesville, Idas Vallei, Jamestown en Kayamandi in, almal histories-benadeelde gebiede. Dit is 19 jaar sedert die einde van Apartheid, maar die impak is steeds duidelik sigbaar in die kontraste tussen elke area. Dus glo ek 'n sin van gemeenskap is van kardinale belang in 'n Suid-Afrikaanse konteks, maar veral plaaslik.

Die verskille herinner aan die konsep van sosiale kapitaal wat ontwikkel is deur verskillende teoretici. Hanifan (1916:130) is die eerste wat die term gebruik om die voordele van sosiale verhoudinge soos welwillendheid, kameraadskap, wederkerige simpatie, sosiale omgang gevind kan word in die skole van arm gemeenskappe. Bourdieu (1984) brei die model van kulturele-, sosiale-, en ekonomiese kapitaal uit wat veral dominante klasseverskille in 'n gemeenskap aandui. Sy analise is behep met hiërargieë en verduidelik dat middel- tot hoër klasse seker maak dat hulle eksklusief bly en gevolglik is daar sosiale ongelykheid. Coleman (1988: 100-101) sien sosiale kapitaal vanuit 'n breër perspektief wat dit nie net vir die elite beskore hou nie, maar sê dat dit vir alle gemeenskappe van waarde is, ook vir die magteloses. Ek hoop om deur 'n reeks eksperimente, 'n verskeidenheid van bricoleurs deel te maak van 'n kreatiewe proses omdat dit kan help om hul eie sosio- ekonomiese en politiese omstandighede te verwerk. Baker en Nelson (2005:332) dui op 'n meer sosiale benadering tot bricolage, getiteld 'netwerk bricolage'. 'Netwerk bricolage' beskou bestaande netwerke en sosiale verhoudinge as 'n hulpbron wat byderhand is. Dit kontrasteer met aktiwiteite wat netwerking of pogings aangewend om hulpbronne van vreemdelinge te ontgin.

Deur die interaksies en konneksies wat gemaak word tussen verskillende gemeenskappe, hoop ek dat dit tot voordeel kan strek om empatie, vertroue en die wil om te deel by individuele spelers uit te lok.

EKSPERIMENTELE KUNS

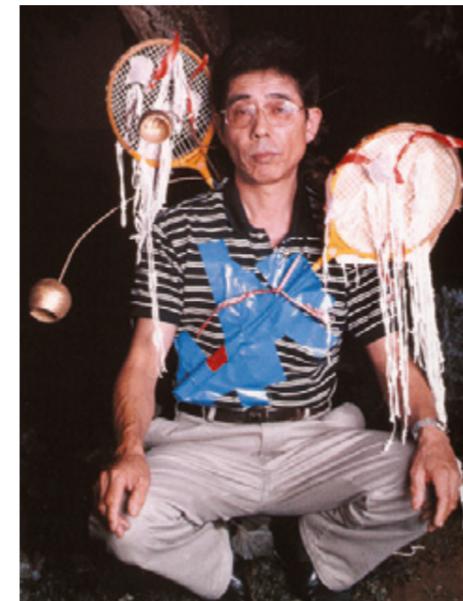
Kaprow (2004:140) beskou die alledaagse lewe as die speelgrond vir eksperimentele kuns. Dit bied die moontlikheid om 'n tipe 'plaaslike kreatiwiteit' te ontgin. Hy veronderstel dat eksperimentele kunstenaars in gewone plekke kan funksioneer, soos in die middel van die straat eerder as by uitstallings en gallerye. Ek bespreek Yuka Oyama se *Schmuck Quickies* as eksperimentele kuns ter inleiding en inspirasie van my eie reeks sosiale eksperimente wat daarna ondersoek word.

Yuka Oyama. *Schmuck Quickies*

Yuka Oyama is 'n kontemporêre juwelier afkomstig van Japan, maar gebaseer in Berlyn. Van 2003 af maak sy gebruik van haar improvisionele vaardighede deur spontane juweliersware vir



"I WOULD LIKE TO HAVE A PIECE LIKE A PET THAT YOU CAN CARRY AND WALK AROUND WITH."



"I WANT TO HAVE THE STRONGEST LOOK OF ALL SO THAT NO ONE CAN BEAT ME. IT LOOKS LIKE A BUG. GREAT! ADD SOME MORE OF THAT BLUE STUFF. I'VE GOT TO GO TO A PARTY IN TOWN."

Figuur 66.

Yuka Oyama,
BASIC UNIT.
(Oyama 2005:n.p.).

Figuur 67.

Yuka Oyama,
WAGON.
(Oyama 2005:n.p.).

"COULD YOU MAKE ME SOMETHING TO COVER UP MY BIG BELLY?"



Figuur 68-70.

Yuka Oyama,
Schmuck Quickies.
(Oyama 2005:n.p.).

mense te maak in publieke ruimtes in Japan, Engeland, Duitsland, Oostenryk en Italië. Daar is vyf aspekte van Oyama se *Scmuck Quickies* wat vir my uitstaan, naamlik: die behoefte om verbind met ander; haar vermoë om aan te pas by sekere beperkings; die wyse waarop sy deelnemers aanhits om saam met haar te speel; dat haar praktyk as 'n diens aan die gemeenskap beskou word en dat sy 'n refleksiewe en aktiewe agent is.

Oyama verduidelik haar behoefte om verbindings te vorm met ander mense. Gedurende haar studietyd in Munich beskryf sy die stad as vaal grys en voel geïsoleerd (Den Besten 2011:118).

Om die rede wou sy iets plaaslik skep wat mense vanuit die gemeenskap insluit. Oyama verwelkom die idee dat sy nie alleenreg op die juweliersware besit nie. Sy besluit saam met haar deelnemers op die ontwerp en materiale wat gelei word deur die draer se insette. Dit word gevolg deur 'n kleurvolle samekoms wat mense vier en plesier en humor verwelkom. Daar is 'n sigbare energie omdat die kunstenaar en die subjek as kliënt saamkom (Wordsdale 2005:2).

Alhoewel Oyama se opleiding gedoen is in juweliersontwerp, lyk die stukke wat gemaak word amateuragtig. Sy maak gebruik van eenvoudige tegnieke eerder as tegniese oplossings omdat sy eerder op die persoon wil fokus (Oyama 2005:8). Die draer besef dat die juweelstuk nie noodwendig langdurig is nie, maar die waarde lê in die proses, nie die eindproduk nie. Spreekwoorde soos "I need more love" is dikwels geuiter deur Japanese jeug as 'n bewys van stedelike isolasie, maar daar is ook 'n feestelike atmosfeer ontgin in kleiner stede (Oyama 2005:8). Die juweliersware dien as die katalisator vir die sosiale verbindings wat tussen vreemdelinge gemaak word en simboliseer die interaksies en gesprekke.

Die beperkings wat Oyama oorkom in *Scmuck Quickies* is die gebrek aan finansiële ondersteuning asook die beperkte hoeveelheid tyd wat sy op elke deelnemer kan bestee.

Oyama het op die stadium nie baie geld gehad nie en daarom is daar besluit om niks nuuts te koop vir die projek nie. Sy maak gebruik van 'n werkstasie, 'n trollie (Figuur 66-67) en plaaslike optelmateriale of objekte wat hul oorspronklike betekenis verloor het (Den Besten 2011:118).

Dié materiale sou verskil na aanleiding van die materiale beskikbaar in die verskillende kontekste; in Japan is 'n massiewe hoeveelheid plastiekrommel in helder kleure aangetref, waar Oostenryk dikwels donker, goeie kwaliteit herwinde produkte geskenk is (Oyama 2005:8). Elke konteks besit sy eie geleenthede, maar ook beperkings en Oyama evalueer wat beskikbaar is

vanuit die alledaagse (Smith 2005:3). Alhoewel die uitkoms dramaties verskil na aanleiding van die konteks, stel die limiete vir Oyama 'n opwindende uitdaging eerder as 'n demotiverende faktor. Sy het later die proses meer ontwikkel, soos assistente wat vooraf die materiale vir haar versamel in 'n deursigtige rugsak en 'n trollie wat die hele projek meer beweeglik maak. Een gereelde deelnemer, Susan Pietzsc (in Oyama 2005:6) vertel dat Oyama met die jare vinniger is om besluite te maak en haar werkstyl is duideliker. Deur talle eksperimente en foute kon sy die proses verbeter en verfyn omdat refleksie hier plaasvind gedurende die maakproses.

Tweedens moet Oyama so vinnig as moontlik met haar kliënte 'n verbinding maak deur vrae te vra en te gesels om in 'n kort tydperk iets persoonliks omtrent elkeen uit te lok. Dit kan sy dan gebruik om iets fisies omtrent die gesprek voor te stel. Dit kan vergelyk word met 'n portretkunstenaar wat in 'n paar minute sy model moet skets (Den Besten 2011:118). Tog speel Oyama in der waarheid saam met haar deelnemers. Sy beplan nie vooraf wat gemaak gaan word nie, dit vind plaas in die 'spel toestand'. Volgens Wordsdale (2005:3) is Oyama se tipe werk die suksesvolste as uitvoering omdat die proses verbind word deur die konteks. Haar 'spel toestand' is afhanklik van sosiale insette en pas aan by die materiale en vereistes van elke nuwe kliënt. Nes die spelproses inherent ligsinnig is, word haar juweliersware ook nie gemaak met die doel om noodwendig 'n spesifieke uitkoms of betekenis te hê nie. Die waarde lê vir haar in die gesprekke, interaksie, sosiale waarde en help mense om aktiewe agente te wees wat kan help om iets te maak. Daarmee saam maak sy die stuk op die persoon se liggaam, wat dit op 'n ander manier meer persoonlik maak. Dit is fisies sowel as emosioneel aan die persoon verbind.

Oyama se projekte kan beskou word as 'n gratis geskenk aan die gemeenskap. Sy sien haar intervensies as 'n diens aan die gemeenskap omdat sy nie behep is met haar eie gedagtes nie, maar eerder dié van die mense vir wie sy dit maak: "The Scmuck Quickies are kindred in spirit to relational art pieces: they bring art to the people or people to the art, they bring people together in conversation and they allow one to think about themselves and others" (Den Besten 2011:118). Die geleentheid wat Oyama skep vir mense om nie net oor hulself te dink en besin nie, maar saam met haar te maak, toon dat sy aan in 'n tipe geskenk-ekonomie glo wat gee sonder om iets terug te verwag.

Sy vestig kommunikasie tussen nuwe gehore (Wordsdale 2005:2) wat voordelig is vir kontemporêre juweliersware, maar ook 'n betekenisvolle verbinding met 'n vreemdeling vorm. Klaus Angenoort skryf: "...Her role is to encourage her subjects, who can be shy and vulnerable. A lot of encouragement and sensitive digging into the person's mind are necessary" (in Oyama 2005:6). Dit wat Oyama gee is nie net 'n fisiese objek nie (alhoewel dit snaaks en persoonlik kan wees), maar sy bied 'n tipe ondersteuning aan vreemdelinge. Sekere van die kliënte se behoeftes mag nietig klink, soos om juweliersware te hê wat soos 'n troeteldier lyk, om sterk en onverslaanbaar voor te kom of 'n vet middellyf weg te steek (Figuur 68-70). Tog spreek dit van 'n dieper behoefte om te kan praat oor jou eie kwesbaarheid, gehoor te word en jou afdruk op die wêreld te laat. Oyama vier elkeen se individualiteit en bied 'n oor om na te luister. Saam gee hul uiting aan innerlike behoeftes. Alhoewel die stukke dikwels verspot voorkom, skep dit 'n platform – nie om met hulle te spot nie, maar mense se ware begeertes deur humor en ironie bloot te stel. Die alternatiewe wyse gaan rasonale denke verby, maar spreek direk tot hul emosies.

88

Oyama is 'n aktiewe agent, maar ook 'n reflektiewe agent. Sy word nie beloon deur geld nie, maar haar eie idees en persepsies word verbreed. Sy erken om soveel te leer van elke plek asook haar eie begrip van juweliersware te verwyd. Sy het byvoorbeeld gedink dat 'n borsspeld 'n klein objek is wat op die bors gedra word, maar na haar eksperimente sê sy: "I realized that it could be an element that is detachable, extends the patterns of clothes and outlines the body" (Oyama 2005:8). Na afloop van die reeks guerrilla-opvoerings het Oyama die behoefte om terug te keer na haar eie studiopraktyk en stadiger werke te maak wat geïnspireer is deur die reeks eksperimente. Sy sê dat sy gedurende dié reeks die geleentheid kry om te reflekteer op die proses en dit wat sy daaruit geleer het, vas te lê. Sy beskou die hele proses (sosiale eksperimente en afsonderlik-gemaakte juweliersstukke) as 'n geheel wat verskillende fasette insluit. Oyama handhaaf 'n balans tussen aktiewe deelname en 'n reflektiewe maker. Sy neem aktief deel aan die kwessies rondom haar en bevredig so haar behoefte om met ander te verbind, te speel en gevolglik daarvoor erken te word. Dit lei tot haar eie gelukkigheid en persoonlike ontwikkeling, maar terselfde tyd inspireer sy ander om 'n soortgelyke ryker begrip self te ontdek.

MY SOSIALE EKSPERIMENTE

In my praktyk is 'n wye reeks eksperimente aangepak met plastieksakke asook oorblyfsels vanuit my persoonlike omgewing om speelgronde te skep in sosiale omgewings. Alhoewel ek geïnteresseerd is in die tipe sosiale interaksies daaruit voortspruit, beskou ek dit as eksperimentele kuns omdat nie een eksperiment se uitkoms vooraf beplan is nie. Een eksperiment volg op die volgende en lei dan weer na die volgende, wat uiteindelik 'n reeks van eksperimente met hul eie variasies vorm. Vanuit die eksperimente poog ek glad nie om algemene idees rondom spel af te lei nie, maar ten spyte van al die dubbelsinnighede wat teëgekome word, is ek oortuig dat spel die hart vorm van eksperimentering.

My eksperimente het plaasgevind in verskillende kontekste, van restaurante tot by transpartytjies, asook my onmiddellike omgewing in Stellenbosch gemeenskappe. Nes spel, vind baie van die eksperimente in die oomblik plaas en raak gevolglik maklik vergete of word nie deeglik gedokumenteer nie. Die eksperimente is slegs op 'n klein hoeveelheid vriende en onbekendes uitgevoer vanuit die Stellenbosch-omgewing. Ek herhaal nie aspekte van spel wat reeds bespreek is in die voorafgaande hoofstukke nie, maar gebruik kruisverwysing waar dit van toepassing is. Eerstens noem ek vlugtig die opeenvolging van die gebeurtenisse en daarna, behandel ek spesifieke gevalle onder vyf temas wat vir my uitstaan, naamlik:

89

- Gesprekvoering
- Oorlewingsstrategie
- Spel as identiteit
- 'Spel toestand'
- Om te gee

My reeks van eksperimente begin as volg:

Gee my een woord

Met die eerste eksperiment is met 'n paar plastiekrepe in my handsak rondgeloop en waar gepas, vir iemand gevra om enige woord te sê en ek maak 'n plastiekobjek na aanleiding van die gekose woord. Daarna is met 'n groter pakkie vol plastieksakke rondgeloop en in 'n kar, 'n



GEE MY EEN WOORD

JEWELRE_VOLUTION:
ORIGIN TRANSPARTYTJIE



JEWELRE_VOLUTION:
MASQUE BALL TRANSPARTYTJIE



JEWELRE_VOLUTION:
OBSERVATORY FAIR



CLOETESVILLE



SAFEHOUSE



PROCHORUS



restaurant of gemeenskapsaal dieselfde aksie uitgevoer met 'n groter verskeidenheid van kleure beskikbaar. Die eksperiment het 'n paar dae geduur en is meestal uitgevoer tussen mense met wie ek reeds 'n verhouding het. Hier word konneksies tussen gesproke taal, assosiasies in my brein en knope in die plastiek gemaak.

Jewelre_volution

Na die aanvanklike eksperimente is die besluit geneem om 'n stalletjie te hê in verskillende publieke ruimtes waar ek gratis juweliersware vir mense sou maak vanuit produkte wat aan my beskikbaar is. Hierdie idee sinspeel op Yuka Oyama se projek *Schmuck Quickies* waar enige deelnemers verwelkom word en persoonlike juweliersware vir elkeen gemaak word. By 'n stalletjie tydens 'n transpartytjie is 'n bord geplaas wat lees: "Jewelre_volution: FREE jewellery, made on the spot." Vanuit my 'skatkis van versamelde fragmente' is weggoomateriale, tweedehandse juweliersware, gebreekte juweliersware en talle ander obskure objekte (van plastiekspeelgoed tot ou kassette) ingesluit. Soos vreemdelinge of 'kliënte' in ons tent begin sit en gesels, sou ek vrae vra en na aanleiding van waarheen die gesprek lei, vir hulle juweliersware begin maak. Dikwels sou dit begin met 'n objek waarmee hulle kan assosieer of graag wil insluit. Die stalletjie is by drie verskillende plekke uitgetoets, naamlik twee transpartytjies en een mark in Kaapstad.

Nes Oyama vrywilligers het wat haar help om objekte te versamel het ek nooit die stalletjie alleen behartig nie. Die primêre fokus van ons stalletjie was om 'n area te skep waar mense kan rus, ontspan, bemoedig word of net iemand hê om mee te gesels omdat die verbruiking van onwettige middels vrylik beskikbaar is en gevolglik deelnemers se bewussyn aantas. Hier was die juweliersware sekondêr omdat dit as 'n trekpleister gebruik is sodat mense gebruik kan maak van die fasiliteite wat beskikbaar is. Dieper sosiale konneksies wat gemaak is, word as 'n bonus beskou. Alhoewel die spesifieke reeks eksperimente vele interessante stories opgelewer het, is daar besluit om daarna terug te keer na 'n meer natuurlike, alledaagse omgewing.

Cloetesville

Vanuit my bestaande kontaknetwerke is daar vir my gevra om te help om 'n groep meisies in Cloetesville besig te hou vir 'n aand. Tydens die ontmoeting het ek mense se huise

binnegegaan. Hier is besluit om die res van my oorskietjuweliersware saam te neem in 'n nuwe eksperiment. Aan elkeen van hulle is impulsief gevra: "Wat is jou droom?" en na aanleiding van hul antwoorde het hulle 'n juweliersstuk gemaak. Siende dat almal gelyktydig juweliersware wou maak, het ek 'n meer fasiliterende rol ingeneem. Alhoewel die eksperiment interessante juweliersstukke teweeg gebring het, was ek bewus van die onderlinge stryery oor objekte en onenigheid tussen die meisies. Dit het my herinner dat spel by kinders wreed kan wees deur byvoorbeeld terger, bespotting en om te steel van mekaar (Sutton Smith 1997:126). Om die rede is my volgende eksperimente weer op volwassenes gedoen en ook terug te keer om van slegs plastieksakke gebruik te maak omdat dit 'n meer demokratiese materiaal is (Skinner 2010:48).

Plastiekwerkswinkels

Twee werkswinkels is aangebied by Prochorus, 'n nie-winsgewende regeringsorganisasie in Kayamandi asook by die Safehouse wat omsien na mishandelde vroue in Stellenbosch. Die twee werkswinkels is aansienlik verskillend, na aanleiding van die deelnemers en die omgewing waarin dit plaasvind. By die Safehouse werkswinkel is daar een vir een vir die werkers juweliersware gemaak. Tydens die Prochorus werkswinkel is vroue vooraf genooi (moeders wie se kinders Prochorus se dagsorg sentrums bywoon) en hulle is met dieselfde vraag uitgenooi om te speel; "What is your dream?"¹. Plastiekrepe is uitepak en elke persoon kon gelyktydig hul eie juweliersstuk ontwikkel. Hier neem ek weer die rol van 'n fasiliteerder aan. In beide die plastiekwerkswinkels ontstaan nuwe juweliersware vanuit die verskillende kulture, agtergronde en gesprekke.

¹ Sutton-Smith (1997:63-64) noem dat dit nie verregaande is om te dink dat die verbinding tussen die karakter van drome en dié van spel verbind is nie. Teorieë van drome gaan dikwels parallel met die van spel soos gesien in die wyse waarop dit stres hanteer, emosies reguleer, wense vervul, probleme oplos en deelname insluit.

GESPREGVOERING

Daar is 'n duidelike goue draad wat deur die eksperimente loop, naamlik dat elke persoon deur dialoog en gesprekke verbind word, hetsy vrywilliglik of onvrywilliglik. Kester (2004:8) se boek, *Conversation Pieces* beskryf hoe dialoog-georiënteerde projekte tot verskeie intervensies kan lei. Dit betref die fasilitering van dialoog en uitruiling. Hy beklemtoon hoe dialoog as 'n instrument dien om 'n kreatiewe platform te skep om huidige idees te bevorder wat uiteindelik sosiale verandering te weeg kan bring. Bakhtin (in Kester 2004:9-10) veronderstel: "art can be viewed as a kind of conversation – a locus of differing meanings, interpretations, and points of view". Een van die maniere waarop ek glo daar verby die kulturele verskille en kompleksiteite gekyk kan word, is in die gesprekke wat plaasvind tussen die onderskeie deelnemers.

Wees

Elke deelnemer van my eksperimente het 'n storie gehad om te vertel. Indien hulle my vertrou het, is daar gebruik gemaak van die geleentheid om dit te deel. Een spesifieke insident het plaasgevind gedurende my besoek aan die botaniese tuin. 'n Vrou het met my kom gesels en vroeg in die gesprek kon ek agter kom dat sy om 'n behoefte aan finansies die gesprek aanknoop. In die oomblik besluit ek om die fokus op die gesprek en haar storie te plaas eerder as haar onmiddellike behoefte. Deur 'n reeks vrae is meer insig verkry oor haar agtergrond en huidige situasie. Sy het skoolonderrig tot sub B, 'n oorlede man, lei aan tuberkulose en woon op straat. Sy het bygesê dat sy so higiënies as moontlik probeer leef, ten spyte van haar omstandighede. Na aflei van die gesprek is besluit om vir haar 'n iets te ete te gee asook 'n juweliersstuk te maak van stukkies onvoltooide juweliersware wat ek vinnig vanuit my studio kon kry (tou en oorskiet juweliersstukke). Ek het haar gevra of sy sal omgee om net iets oor ons ervaring saam te skryf op 'n stuk papier (Figuur 119). Sy het saam met die brief spontaan 'n lied vir my gesing wat ek kon opneem op my selfoon. Dit is die ervaring wat die meeste empatie by my uitgelok het.

Empatie, glo Sutton-Smith (2008:102) word gekweek in die aanvanklike speelse verhouding tussen die ouer en die kind. Sy teorie oor spel is gegrond in dié sosiale interaksies. Hy het gevind dat spel beide die baba se empatie vir die ouer asook die ouer se empatie vir die kind verhoog. Saam weet hulle hoe om meer pret saam te hê. Daar is 'n kruis-kulturele bewys dat

gemeenskappe die speelse ouer-kind verhouding aanneem en die gevolg is dat die kinders vriendeliker en gelukkiger is in hul verhoudings met ander kinders. Opsommend dra die spel ervaring oor na sosiale verhoudings. Deur een volgehoue gesprek met iemand wat ek nie gewoonlik teëkom nie, is daar insig verkry van 'n persoon se sosio-ekonomiese stand wat empatie veroorsaak. Elke persoon besit die behoefte om sy stem effektief te gebruik, omdat dit hom menslik maak. Couldry (2010:1) suggereer dat ons 'n algemene krisis beleef in die een-en-twintigste eeu omdat die stem nie genoeg gebruik word nie (ekonomies, polities en kultureel) en gevolglik geïgnoreer word. As ons praat, sluit dit nie net die klank in nie, maar ook die betekenis wat oorgedra word. Dit is 'n manier waarop iemand self kan rekenskap gee teenoor dit wat sy lewe affekteer (2010: vi,1). Om te praat en empatie te toon was in dié geval nie eensydig nie. Deur die vrou se drang om outomaties terug te gee, is empatie van haar kant ook uitgelok. Om te praat en ook te luister word 'n ander persoon se unieke storie geregistreer (Couldry 2010:9). As gevolg van die interaksie en uitruiling kon ek en die vrou albei wegstap met 'n ligter gemoed. Die fisiese objekte dien as 'n getuigenis van die ontmoeting en die konneksie is tasbaar.

Vanuit Kester se *Dialogical Art Practice* (2004) bespreek hy WockenKlauser se *Intervention to Aid Drug-Addicted Women*. Hierin inisieer hy gesprekke deur mense vanuit totaal verskillende areas van die gemeenskap (van politici tot prostitute) bymekaar te bring in 'n boot op 'n meer in Zürich. Daar was net een vereiste vir die deelnemers, naamlik om deel te neem aan 'n gesprek wat handel oor die heersende dwelmsbeleid (2002:2). Die gesprekke dien hier as 'n medium waar mense vanuit totaal verskillende spektrums en onafhanklik van hul posisies se eise, 'n gesprek kon hê. Daar is 'n reeks van die gesprekke uitgevoer wat oor 'n paar weke gestrek het. Die projek het debatte en selfs gevegte veroorsaak.

Dit is juis in die spanning en ongemak wat gekweek word in die abnormale situasie wat die potensiaal besit vir verandering. Kester (2002:3) sê: "aesthetic experience can challenge conventional perceptions (e.g. the sex worker as social pariah) and systems of knowledge". Die intervensie het gelei tot 'n nuwe manier waarop kwessies in sosiale omgewings aangespreek word deur spanning en empatie. Gesamentlik volg natuurlike stappe van aksie: daar is 'n konsensus bereik dat pensioene of losieshuise geskep word waar verslaafde sekswerkers



Elizent Michaels
ek wil gaar
Sam met jou wees

Figuur 119.

Jacomien Labuschagne,
Wees (2012).
Foto.

toegang tot slaapplek en dienste kan hê. WockenKlauser se model het gegroei na veel ander lande soos Italië, Japan en Duitsland.

Hierdie model beklemtoon twee aspekte: om 'n diverse situasie te skep waar mense vanuit verskillende oorde (ras, ouderdom, werksplekke en agtergronde) saamkom en gesprekke voer, bied 'n groter moontlikheid vir transformerende gevolge. Hierdie insig word toegepas in die volgende eksperimente. Deur kommunikasie kan empatie uitgelok word, asook idees wat deur die empatie tot aksie lei.

oorlewingsstrategie

Putnam (2001) word beskou as die populêre teoretikus vir sosiale kapitaal. Hy tref die onderskeid tussen oorbruggende-sosiale kapitaal ("bridging") en verbindende sosiale kapitaal ("bonding"). Oorbruggende sosiale kapitaal kan enige sosiale kontakte insluit, diversiteit verwelkom en verbindings maak tussen verskillende mense (soos die burgerregte beweging en godsdienstige organisasies) waar verbindende sosiale kapitaal 'n nouer verhouding tussen 'n groep mense aandui (soos by kerk-gebaseerde vroue leesgroepe of golfklubs) (Putnam in Halpern 2005:19). Oor die algemeen word die positiewe kant van sosiale kapitaal bespreek, maar dit besit 'n potensiële donker kant. Putnam (2000:20) bespreek die uitsondering van 'n paar gevalle soos georganiseerde misdaad, waar Fukuyama (2001:8-9) vertrou as die voordeel en nadeel van sosiale kapitaal sien na aanleiding van die 'grootte van die radius'. Field (2008) verduidelik dat sosiale kapitaal, nes finansiële kapitaal ook negatief toegepas kan word soos gesien word in sosiale ongelykheid.

Prochorus

Deur gebruik te maak van 'n vermenging tussen oorbruggende en verbindende sosiale kapitaal word die rol van dialogiese kuns en geskenkteorie ondersoek in Kayamandi. In die plastiekwerkswinkels neem ek nie talle mense uit hul onmiddellike omgewing soos WockenKlauser nie, maar maak gebruik van my eie 'netwerk bricolage' wat byderhand is om 'n moontlike vorm van verbindende kapitaal te vorm. Plaaslike deelnemers, asook internasionale vrywilligers is in Kayamandi tydens 'n werkswinkel by Prochorus, 'n nie-winsgewende regeringsorganisasie. In die werkswinkels is spel gebruik as die katalisator om die gesprekke

Hombekhaya Pare
 | Start business
 like Meat, eggs
 | no money for
 business



Figuur 120-123.

Jacmien Labuschagne,
Prochorus (2012).
 Foto.

aan te knoop terwyl deelnemers se hande besig bly deur met plastiekrepe te speel. Aan elke deelnemer is gevra om hul droom neer te skryf. Deur vrae te vra en te gesels word 'n beter begrip van die mense se onmiddellike omstandighede ontgin. Daar is kulturele grense soos taal wat die gespreksvoering bemoeilik en kontrasterende sosio-ekonomiese posisies omdat die oorheersende toestand van armoede in die gemeenskap woed. Sutton-Smith (2008:112) glo dit is moontlik om verby kulturele kompleksiteite te kyk en spel as 'n meer evolusionêre konsep te beskou wat gespreksvoering van verskillende spelvorms en kulture insluit.

Met meeste van die deelnemers kon ek nie werklik deur gesproke dialoog kommunikeer nie, maar deur 'n tolk kon ons hier en daar iets deel. Dit was egter nie die enigste struikelblokke wat oorkom moes word nie. Daar is gesien hoe die deelnemers eers huiwerend met die plastiek begin peuter. Behalwe dat hulle dalk nie gemaklik of gewoond is om met plastiekrepe te speel nie, was dit asof daar 'n verdere skeiding tussen ons was, naamlik vertroue. Field (2008:85-86) noem dat mense vanuit dieselfde etniese groep mekaar makliker vertrou en gevolglik word mense vanuit ander etniese groepe nie so maklik vertrou nie. Met 'n geskiedenis van onderdrukking vanaf die vorige Apartheid regering is dit verstaanbaar dat die sin van vertroue nie maklik herstel word nie, al is dit reeds negentien jaar na die afskaffing van Apartheid. Field (2008:90) sê verder dat die lae vlakke van deelname aan netwerke en vrywillige organisasies in benadeelde gemeenskappe 'n gevolg is van sosiale kapitaal.

Die organiseerder van Prochorus was teleurgesteld oor die aantal vroue wat opgedaag het om deel te neem aan die gratis werkswinkel, nadat elkeen persoonlik uitgenooi is. Prochorus het verder koekies en drinkgoed verskaf vir verdere motivering om te kom. Daarmee saam word hierdie gebrek aan vertroue oorgedra aan volgende generasies wat die siklus aanpor, eerder as stopsit.

Ten spyte van die uitdagings is waargeneem hoe die vrouens se eie spel ervaring aan die gang gesit kan word deur hul geskrewe drome in fisiese idees te omskep. Een vrou beskryf haar droom as volg (Figuur 120):

I start business

Like meat, eggs

I no money for

business

Die vrou se huidige situasie spreek van werkloosheid en daarom wil sy graag 'n besigheid begin. Om die rede het ek haar gelei om klomp geel plastieksakke aanmekaar te knoop wat simbolies is van 'baie eiers' wat verkoop word (Figuur 123). Hierdie eksperiment het nogal meganies gevoel omdat ek gepoog het om haar nie net in gesprek te lei nie, maar ook in die 'spel toestand' waar sy self kan maak en ontdek. Na die eerste eksperiment het sy spontaan begin met die volgende juweliersstuk, wat na my sin, baie interessanter is (Figuur 120-122). So kon sy deur fasilitering, die 'spel toestand' betree. Ek kan nie sê dat die een keer wat sy die 'spel toestand' verkeer het, 'n beduidende effek op haar drome of omstandighede gehad het nie, maar spel is nog altyd bedoel om 'n helende funksie te vervul. Dit is belangrik om hier te noem dat die sosio-ekonomiese posisie van hierdie deelnemers problematies is omdat hulle onder die broodlyn leef. Daar word gesien hoe die drang om te oorleef so sterk deurkom, maar enige gedagte om bo dit te kan uitstyg, klink ver weg². Te midde van haar problematiese finansiële situasie om te probeer oorleef en vir haar kind te sorg maak spel die depressiewe en gevaarlike aspekte van die lewe die moeite werd (Sutton-Smith 2008:124). Sutton-Smith voer aan: "it's genetic gift is perhaps the sense that life, temporarily at least, is worth living" (2008:97). Deur die oorlewingsstrategie aan te hits, hoop ek dat (al is dit slegs een persoon), iets ontdek is wat hul meer optimisties sal laat leef³.



Ntombonzi . Phokolo
 1. Start Business
 Sheep and chicken
 like milk
 ndifuna ukuthengisa izinyama
 yeguswa neyentkuku
 kunye nobisi

Figuur 124-126.

Jacomien Labuschagne,
Prochorus (2012).
 Foto.

Die tweede deelnemer se storie besit soortgelyke aspirasies as die eerste. Ek het haar ook gehelp om haar juweliersware te maak, maar sy het nie soos die vorige vrou, eienaarskap geneem en haar eie skeppings daarna gemaak nie (Figuur 124):

² Nasionale en internasionale wetgewing en regerings-ondersteunende strukture is 'n noodsaaklikheid wat nie oorgesien kan word in hierdie tipe situasie nie. "The platforms for creative activity needs to be sustainable" en mense moet geleer word "how they should help themselves, but still that they need the necessary overarching support" (Gauntlett 2011:226-227).

³ Dit is belangrik om te noem dat my praktyk poog om filantropiese aksies en emosies uit te lok, maar Czikszenmihalyi (2002:191) noem dat goeie intensies nie genoeg nie. Sonder persoonlike ervaring en verdieping kan dit die situasie van ander vererger. Daarom moedig hy ons aan om konstant ons aksies te herevalueer. Ek is nie 'n professionele sosiale werker, sielkundige of berader nie, maar as juweelkunstenaar besef ek dan enige verdere studie in dié rigting, aangepak kan word met eksterne hulp of 'n taakspan wat verskillende rolspelers insluit om holisties na mense se fisiese- emosionele- en psigiese behoeftes omsien.

I start Busines

Sheep and chicken

Like milk

Field (2008:89) maak ons ook bewus daarvan dat sosiale kapitaal kan lei tot verlaagde aspirasies. In die tweede vrou se voorbeeld is haar en die eerste se drome soortgelyk om besighede te begin. Nes soveel ander in die gemeenskap wil hulle eiers, skape of hoender verkoop maar dui daarop dat hulle nie geld vir besigheid het nie. Hul gebrek aan opvoeding en finansiële beplanning, hou hulle in 'n onderdanige posisie. Soortgelyk word mense wat ekonomies en opvoedkundig benadeel is, teruggehou omdat hul netwerke dikwels uit mense in soortgelyke posisies bestaan en 'n beperkte toegang tot nuwe hulpbronne insluit (Field 2008:86). Soos meeste van die teoretici in sosiale kapitaal op die positiewe aspekte fokus, is dit belangrik om ook die moontlike slaggate aan te dui en die proses te herdink.

Uiteindelik kan sosiale kapitaal verdere ongelykheid veroorsaak óf as 'n bate beskou word. Deur 'n paar oomblikke van gespreksvoering tesame met die spel toestand is daar gesien hoe een persoon 'n oomblik van plesier en agentskap geniet in die ontdekking en skepping van 'n nuwe objek. Ek beskou die juweliersware wat gemaak word as 'n medium waar konneksies, interaksies en veral gesprekke kan plaasvind. Hierdie eksperiment kan nie net gemeet word in terme van die objek of kunswerk wat gemaak word nie. Die konneksies, emosionele ondersteuning en gesprekke wat tussenin plaasvind, is meer belangrik.

SPEL AS IDENTITEIT

Winnicott bevestig dat (1971:56): “playing facilitates growth and therefore health; playing leads to group relationships.” Sutton-Smith (2008:97) staaf dat die retoriek, spel as identiteit⁴, die tema is wat gemeenskapsbou en/of samewerkende portuurgroepe bevestig. Gedurende die

4 Nancy (in Kester 2004:155) sê daar is 'n positiewe en 'n negatiewe kant aan die dimensie van gemeenskap. Aan die positiewe kant help en ondersteun dit ons om nie mense te vrees of geïsoleerd te wees nie. Aan die negatiewe kant word 'n massa-identiteit geskep wat 'n georganiseerde liggaam van mense deur 'n abstrakte veralgemeende beginsel bevestig. Nancy sê dat 'n gemeenskap geen beduidende identiteit besit nie en dus is daar 'n gebrek aan identiteit. Dus kompenseer ons vir 'n gebrek aan identiteit in 'n groepskonteks wat dié gebrek verenig. Ons identiteit kan altyd bevraagteken word en herhaaldelik gekonstrueer en rekonstrueer word deur ons interaksie met ander. Dus sal ons konsep van gemeenskap herhaaldelik gevorm en hervorm word in die proses van identifikasie.

verskillende transpartytjies is gesien hoe spel as identiteit kan funksioneer. Die speler van dié retoriek glo die sleutel is die bande gevorm en die gevoel om aan 'n groep te behoort (Sutton-Smith 1997:107). Die gemeenskaplike feestelikeheid of karnaval is self 'n vorm van spel. Sutton-Smith (1997:108) glo dat feeste 'n tipe volkomendheid en 'n gevoel van nabyheid verskaf wat meer volmaak voel as ander aspekte van mense se lewens. In feeste soos Mardi Gras is daar 'n effek op deelnemers se gedrag en uitspattige uitrustings soos maskers, hansworse, groteske kostuums, asook die sing, dans en gratis uitdeling van geskenke word geniet in 'n groepskonteks (Sutton-Smith 1997:108). Sutton-Smith (1997:110) noem dat feeste vanuit 'n romantiese perspektief, as 'n tipe “universally shared primeval chaos” is wat 'n “renewal of communal identity” bevestig. Daar is 'n uitbundige vreugde vir elke lidmaat deur die verskillende tipes musiek, beweging en feestelikeheid wat sentraal tot kulturele geleentheid is.

Na aanleiding van die aard van die omgewing, is meeste van die juweliersware wat ek vir deelnemers gemaak het by die transpartytjies redelik oordadig en performatief. In Figuur 128-129 is 'n voorbeeld van 'n persoon wat 'n swierige juweliersstuk wou hê. In die gepaardgaande nota beskryf hy homself as 'n “male lady gaga with a duck”. Sutton-Smith se retoriek van identiteit sluit aan by Bakhtin se *Rabelais* (1984) waar middeleeuse karnaval as 'n nie-hiërargiese krag beskou word (Highmore 2002:124). Bakhtin noem:

...the carnival-grotesque form exercise the same function: to consecrate inventive freedom, to permit the combination of a variety of different elements and their rapprochement, to liberate from the prevailing point of view of the world from convention and established truths, from clichés, from all that is humdrum and universally accepted. This carnival spirit offers the chance to have a new outlook on the world, to realise the relative nature of all that exists, and to enter a completely new order of things (1984:34)⁵.

Die karnaval omhels 'n vryheid ten opsigte van kleredrag en algemene gedrag wat nie altyd op 'n individuele vlak aanvaar word nie. Siende dat spel so deel vorm van feeste en karnaval, maak dit sin dat daar soveel meer ruimte is om vanuit verskillende kontekste en perspektiewe te kan kyk.

Dit was vir my interessant dat sommige juweliersware wat gemaak is nie net 'n groepsidentiteit of oorbruggende sosiale kapitaal bevestig nie, maar die fokus verskuif na meer intieme

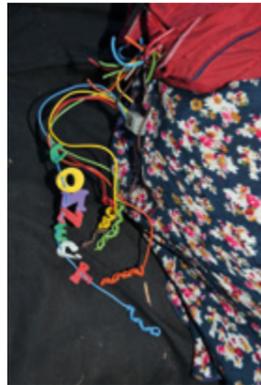
5 Bakhtin se siening van karnaval is gekritiseer om geïdealiseer of utopies te wees, maar hy verkies om nie sy eie siening af te forseer nie en eerder ruimte te laat vir 'n meervoudige benadering. Sodoende erken hy teenstrydighede en probeer dit nie verduidelik nie (Van der Wal 2008:21-22).

Figuur 128-129.

Jacomien Labuschagne,
Male lady gaga (2012).
Foto.



first outdoor jam, one word amazing?
was asked what I what, feel, dream...
simply replied what to be happy
only happy vibes 😊 and thats when
I got turned into the male lady
gaga with a duck! haha
Thanks for brightening my day!



Hannah - connect
This was made to address
my relationship, or a relationship
I hope to have with a man
who I've wanted to be with
for four years however we
will go to the end of the
earth to actually achieve this.
We are in love and we will
be together, be this in life or
in death, nothing will separate
us. And we will stand by
this to the end.
Hx
Pto.

Figuur 130-132.

Jacomien Labuschagne,
Connect. (2012).
Foto.

Figuur 133-134.

Jacomien Labuschagne,
Channel (2012).
Foto.

My first and most significant trans
party! The purse that confirmed it.
Before I came to the trans party
on the 28th of January 2012, I
had a decision to make to either
join my best friend and leave
the trans party idea or go to
the trans party and trust God
with my relationship with her.
After alot of arguing with God
I finally decided to go to
the trans party. I just kept thinking
that I was there to serve, and
I was, but God also wanted
to bless me with confirmations.
Jacomien just told me that I
will be a channel for money and
that it will not control me. It
was exactly the same thing that
God told me about a month
earlier. So she gave me her
broken/sewed back master
art of a purse to ^{symbolise} signify
the awesomeness of the
corrosation and confirmation
that was given!





Figuur 135-137.

Jacomien Labuschagne,
Transpartyjie. (2012).
Foto.

Figuur 138.

Jacomien Labuschagne,
*Prochorus plastiek-
werkswinkel*. (2012).
Foto.



persoonlike verhoudings of verbindende sosiale kapitaal. Den Besten (2011:11) sê: “More than any other functional object, jewellery is related to people”. Sonder persone kan juweliersware slegs gedeeltelik sy funksie dien en daarom meen ek dat juweliersware aanleiding kan gee tot meer persoonlike verhoudings. In Figuur 130-132 *Connect* vertel 'n persoon van haar verlange na 'n band met 'n man wat ver weg is. Die juweliersstuk simboliseer die feit dat sy verbind voel tot die mense om haar asook dié man te midde van die fisiese verwydering. Die juweliersstuk verteenwoordig haar verbintenis met die spesifieke persoon asook die groep mense by die partytjie.

Die deelnemer in Figuur 133-134 *Purse* is 'n uitsonderlike geval van oorbruggende sosiale kapitaal wat omgesit is in verbindende sosiale kapitaal. Aan die begin van die gesprek het hy as 'n vreemdeling vertrouwe getoon deur openlik sy lewensverhaal te deel. In die gesprek is ontdek dat ek ses maande voor die geleentheid anoniem 'n skets aan hom oorhandig het waarmee hy kon vereenselwig. Hy het uitgebrei oor hoeveel betekenis dit vir hom gehad het. Die skets het as 'n brug tussen ons gedien, alhoewel ons nie op daardie stadium ontmoet het nie. By die partytjie is daar weer vir hom 'n kunswerk gemaak, die keer in die vorm van 'n uitspattige juweliersstuk. Hy het vertel hoe hy die afgelope ruk geleer het om meer vrygewig te wees met sy finansies. Ek het vir hom 'n nekstuk gemaak van my ou beursie met rooi pyle wat aandui dat dit wat hy ontvang, ook gedeel kan word. Hierdie tweede kunswerk het ons vriendskap bevestig en die juweliersstuk is 'n fisiese uitbeelding van die geleentheid.

Vanuit die ervaring is besef dat feestelike geleenthede opsigself nie noodwendig die nabyheid (of verbindende sosiale kapitaal) tussen mense bevestig nie. Deur ligsinnige en uitspattige juweliersware vir feesgangers te maak is 'n gevoel van samesyn gestimuleer. Spel en feeste besit wel die potensiaal om sosiale interaksie en die moontlikheid van dieper verbindings te fasiliteer. Dit noem ek die 'spel toestand'.

‘SPEL TOESTAND’

Om in verhouding tot ander te speel asook die ruimte waarin gespeel word, is ’n belangrike aspek van spel. Hiermee word nie verwys na die onmiddellike ruimte⁶ nie alhoewel dit ook ’n effek kan hê op die spel-ervaring. Ek vestig aandag op die ‘spel toestand’. Huizinga (1938:2) noem dat spel ’n totaal absorberende aksie is, maar bestaan buite die normale lewe. Alhoewel jy geabsorbeer is in die aktiwiteit is die speler altyd daarvan bewus dat dit nie werklik is nie en daar is geen nagevolge wat hul lewe buite die van spel sal affekteer nie. In Huizinga se artikel “The nature and significance of play as a cultural phenomenon” (2004:119) lig hy uit dat spel handel oor die intensiteit waarmee spel ’n persoon vasgenaen kan hou wat nie biologies verduidelik kan word nie. Brown (2009:60) sê die ‘spel toestand’ verteenwoordig nie ’n onmiddellike ruimte nie, maar ’n emosionele toestand. Dit is verwyderd van tyd siende dat jy volkome vasgevang is in die onmiddellike. Daar is ook ’n verminderde bewustheid van die self en enige eksterne eise. Dit is soortgelyk aan Csikzentmihalyi se ‘vloei’-ervaring:

the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost, for the sheer sake of doing it (2002:4).

As daar gespeel word, is ons as rasionele wesens bewus daarvan, maar spel is opsigself irrasioneel. Die ‘spel toestand’ verwys na ’n tussenin fase of spasie waarin ’n persoon verkeer, anders gestel – ’n liminale ruimte.

Marais (2008:111) redeneer dat die liminale ruimte in haar juwelierspraktyk, verwydering impliseer. Ek stem gedeeltelik saam. Daar moet erken word dat ’n liminale spasie (of ‘spel toestand’) vir een persoon, nie noodwendig dieselfde vir ’n ander sal wees nie. Sy sê dat daar twee maniere is waarop sy die liminale spasie skep: deur haarself af te sonder en besig te hou met arbeidsintensiewe werk; sy het dit gedoen in ’n juweliershoekie wat kontak met die samelewing tot ’n minimum beperk het. Sy vertel dat sy in ’n produksie-beskrywing verkeer wat alles om ’n mens uitdoof en selfs jou persepsie van tyd aantast (2008:112). In my eie werk is meeste van die werk gedoen in ’n soortgelyke liminale spasie. Ek was afgesonder in my eie kombuis, omdat ek die oond moes gebruik nie prakties was in ’n studio-omgewing nie.

⁶ Dit is bewys dat die onmiddellike ruimte wel ’n effek op spel kan hê en kreatiwiteit kweek. Dit kan gesien word in maatskappye soos Google en IDEO se speelse werksplek vir sy werknemers, soos beskryf in Hoofstuk twee.

Alhoewel die liminale spasie talle produktiewe werk te vore gebring het, is daar deur die reeks eksperimente besef dat die ideale liminale spasie in my eie werk, in verhouding met ander mense plaasvind. Die fisiese ruimte moet dan ideaal gesproke gegrond wees in die alledaagse interaksies en verhoudings.

Vir my vind die ‘spel toestand’ plaas deur in samewerking met ander te eksperimenteer omdat ek my energie van mense ontvang. Dit kan egter verskil van persoon tot persoon omdat daar verskillende spel persoonlikhede is, soos Brown aandui (2009:65-70). Daarmee saam is spel ’n aktiewe proses: “playing is doing” (Winnicott 1971:55). Ek het ’n vryheid beleef om as fasiliteerder op te tree eerder as ’n enkelskepper. By die Origin transpartytjie het ek aanvanklik ’n tipiese ‘kliënte stalletjie’ (Figuur 135) gehad waar die deelnemer voor my sit en ek vir haar ’n persoonlike juweliersstuk maak. Ek het vinnig besef dat die netjies uitgepakte bottels wat ’n ‘muur’ tussen my en die ‘kliënt’ vorm, uit die weg geruim moet word. Dit was juis in ’n gemaklike, meer chaotiese sosiale konteks waar die ‘spel toestand’ betree kon word (Figuur 136-138). Deelnemers was gemaklik op matrasse met objekte wat tussen almal aangegee en gespeel word.

Wat ek verder beleef het, is dat ek in die ‘spel toestand’ kan verkeer, maar dieselfde aktiwiteit wat as spel beskou word, is ander kere nie spel nie. Die rede hiervoor is dat die emosies wat ervaar word, bepaal of ’n aktiwiteit spel sal wees, al dan nie. Brown (2009:60) dui op die ‘toestand van spel’ wat ’n “state of mind” is, eerder as ’n aktiwiteit. As ’n proses te lank uitgerek word of die speler moeg raak, kan die emosionele toestand van spel verlaat word. Enige speelse aksie of interaksie kan dan soos werk voel. Daarom handel die ‘spel toestand’ oor die ingesteldheid of emosionele toestand (Brown 2009:60).

Indien die regte emosionele toestand lei tot die ‘spel toestand’ bied dit die geleentheid om ’n nuwe identiteit te skep. Dit is ’n plek is waar werklike probleme en kwessies nie saak maak nie, omdat die speler afgesluit is daarvan. Mense leef as ’n deelnemer en nie as ’n toeskouer nie (Sutton-Smith 2008:97). Na hierdie reeks eksperimente by die transpartytjies is opnuut besef dat sosiale omgewings een van die maklikste maniere vir my is om die ‘spel toestand’ te betree. Daarmee saam kan enigiemand in die ervaring deel. Gauntlett (2011:25) noem: “creativity



Figuur 139-140.

Jacmien Labuschagne,
Share (2012).
Fotos.

as a part of everyday life, and as a binding force in ‘fellowship’ – which today we would call community”. Deur my praktyk met ander te kan deel het spel vir my die meeste waarde.

OM TE DEEL

Gedurende die sosiale eksperimente is gesien hoe die deelnemers se wil om te gee, ’n duidelike tema word as dit toegelaat word deur die fasiliteerder. Morris (in Turner 1976:15) noem: “What business have we with art, unless all can share it?” Die sosiale eksperimente is almal gegrond in geskenkteorie, soos aanvanklik ontwikkel deur Marcel Mauss (1970). Die eksperimente is nie gedoen om monetêr beloon te word nie en alle materiale is gegee sonder om iets fisies terug te ontvang. Harrod (2007:29) noem dat indien ’n geskenk gegee word, jy in effek iets van jouself gee wat die ontvanger indirek verplig om jou op dieselfde wyse te behandel. Sodoende word netwerke en sosiale verhoudings gevorm. Vanuit die transpartytjies en plastiekwerkswinkels sou deelnemers spontaan help om juweliersware te skep, hetsy dit vir hulleself gehou word of weggegee word.

Gabi Dewald (2007:21) dui op ’n teenargument. Hy sê dat ’n geskenk meer van ’n vloek kan wees as ’n seëning, aangesien drie tipes verpligtinge aangetref word: die persoon wat die geskenk gee moet daarvoor dink, dit kies en organiseer. Vanuit my ervaring is dit maklik om die persoon te wees wat die geskenk inisieer en maak. Tweedens is daar ’n verpligting op die ontvanger wat dit moet hou, oppas, plek daarvoor moet vind en daarmee saamleef, selfs al is dit net tydelik. Onwetend, kan die ontvanger in ’n ongemaklike posisie geplaas word as hy of sy byvoorbeeld nie van die juweliersstuk hou nie, maar verplig voel om daarmee te moet saamleef. Die derde verpligting word ook op die ontvanger geplaas om iets terug te gee of die gewer op gelyke wyse te vergoed. Ek probeer dit vir ontvangers vergemaklik deur die geleentheid te gee om iets oor die ervaring te skryf. Dit gee hulle die geleentheid om wederkerig op te tree en sodoende iets van waarde aan my terug te gee. Die wisselwerking vind nie net plaas deur die uitruiling van fisiese objekte nie, maar ook deur die verhale wat geskep word deur elke persoon se storie op papier te versamel. Die uitruiling van juweliersware en stories is ’n simbool vir die sosiale konneksies wat gevorm word. Mauss sê: “to give something is to give a part of oneself” (1970:10).



Gedurende die Prochorus en Safehouse plastiekwerkswinkels is gemaakte juweliersware aangestuurd om 'n gevoel van vriendskap te vestig. Lulama maak juweliersstukke en gee dit dadelik vir haar vriendin (Figuur 139-140). Daar word ook stories en verdere ontwerp idees gedeel. Tydens die Prochorus werkswinkel is soveel idees met die plastieksakke in 'n uur gegeneer omdat dit binne 'n groepskonteks plaasvind. Hierdie meervoudige aanslag stimuleer intertekstualiteit vanuit die verskeie betrokke omgewings, die mense en die materiale. Dit is veeldoelig: dit is nie net vir die plesier dat saamspeel genotvol is nie, maar talle idees en konneksies word effektief en vinnig gegeneer. Dit vind vinniger plaas as wat ek op my eie sou kon aanvoer. Van die kritiek teenoor dié tipe 'relational art' praktyke is dat dit poog om visuele kuns te maak wat beskou kan word as 'slegte visuele kuns' omdat die tegnieke nie noodwendig bemeester is deur die deelnemers nie (soos bespreek is in Hoofstuk twee). Die sleutel lê vir my in die wyse waarop die werk tydelik, veranderlik, en in proses is. Dit is simbolies vir die verbindings wat tussen mense plaasvind. Dit is presies die teenoorgestelde eienskappe as juweliersware se drabare, stabiele en permanente karakter waaraan dit tradisioneel geken word.

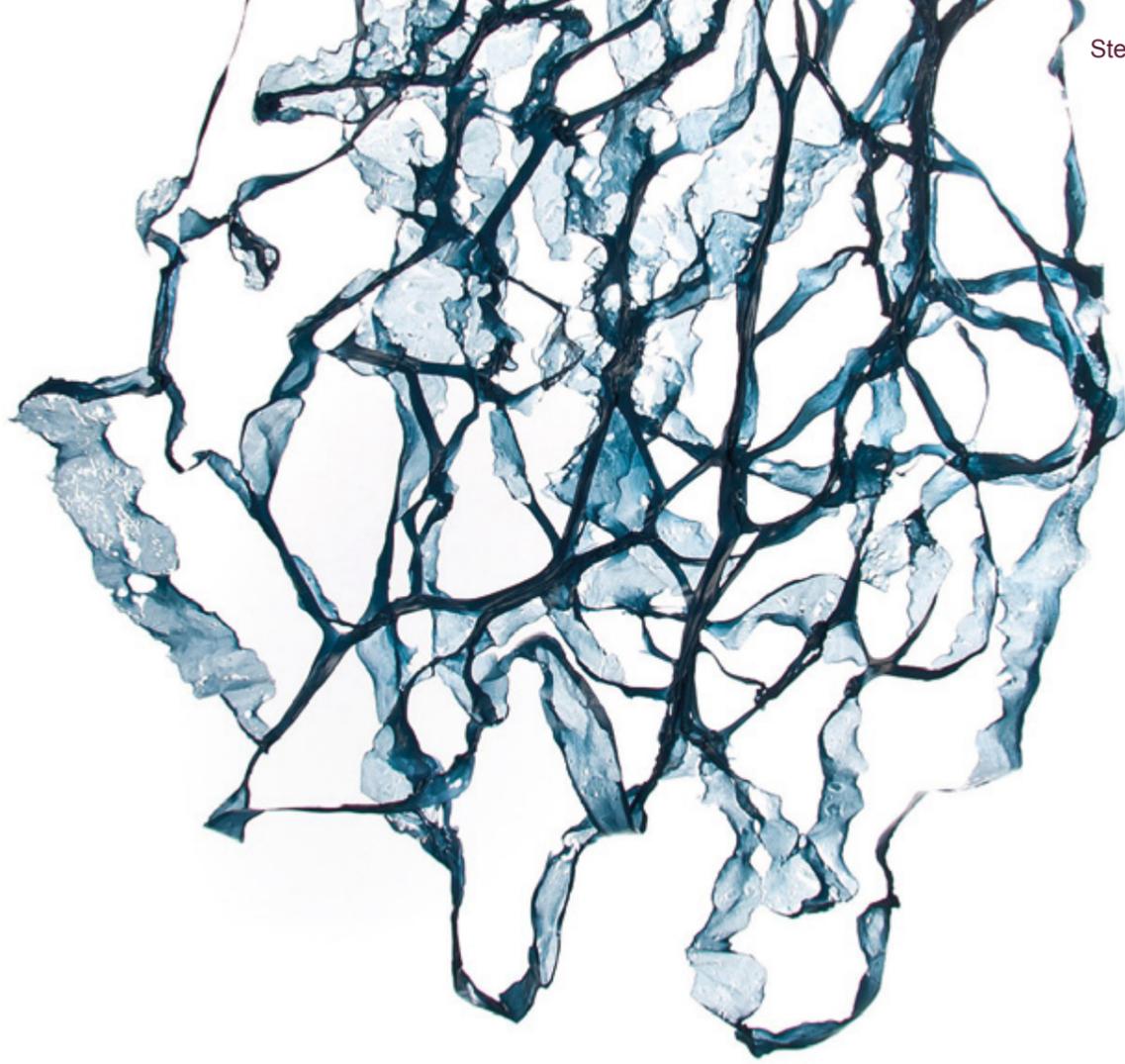
Ek het besef dat my ontwerpe op 'n natuurlike wyse gestimuleer kan word deur in aanraking met ander te kom. Dit het al die daaropvolgende ontwerpe direk of indirek beïnvloed. Een voorbeeld wat direk in my volgende reeks oorgedra is, was vanaf 'n Ierse meisie ontgin by die Prochorus werkswinkel. Ek het 'n sak plastiekrepies gehad, wat oorgebly het vanuit my vorige reekse. Sy het al die oorskiet gekleurde plastiekstukke saamgeknoop op 'n lukrake wyse. Dus het sy oorskiet van oorskiet gebruik wat ontaard het in 'n ontploffing van kleur. Die gevolg was twee dimensionele organiese illustrasies wat sy op haar muur wou hang (Figuur 142). Dié idee het my gelei om verdere illustrasies te maak in my eie praktyk deur soortgelyke oorskietgedeeltes saam te knoop en te bak (Figuur 141, 143). Hier het elke deelnemer iets van hulself gegee, hetsy dit manifesteer in 'n idee, 'n storie of 'n fisiese geskenk.

Den Besten (2007:15) verduidelik vanuit 'n antropologiese oogpunt, dat 'n geskenk iets is wat aangestuurd en gesirkuleer word binne 'n gemeenskap of groepe mense om weldoening te vestig. Vanuit die reeks eksperimente is gesien dat daar meeste van die tyd 'n sin van goed doen geskied as 'n geskenk uitgeruil word, ongeag die vorm waarin dit voorkom.



Figuur 141-142.

Jacomien Labuschagne,
Prochorus (2012).
Foto.



SLOT

Die hoofstuk het spel as 'n katalisator vir sosiale verhoudinge ondersoek. Ek kom tot die gevolgtrekking dat spel die potensiaal besit om bande tussen mense te vestig deur gesprekvoering, spel as identiteit en die ligsinnige maak van juweliersstukke. Hierdeur kan empatie, 'n meelewing, en die wil om te gee gekweek word. Om in verhouding met ander te speel bied 'n geleentheid waar mense saam kan werk om nuwe idees en opsies te ontdek, wat ek as ontwerper verder in my eie werk kan ondersoek. In dié hoofstuk is die 'spel toestand' of liminale ruimte aangeraak wat in my praktyk, normaalweg in sosiale kontekste geskied. Indien amateurs kan deelneem aan die maak-proses word 'n emosionele verbintenis en inspirasie geput vanuit hul eie (en ander amateurs se werk) omdat dit die gevoel van ontdekking, asook refleksie insluit (Gauntlett 2011:237). 'Netwerk bricolage' is nou 'n assemblage.

Figuur 143.

Jacomien labuschagne,
Copy & Bake (2012).
Plastiek.

en daarby aan te pas. Spel kan verder weerstand opbou om toekomstige uitdagings met selfvertroue en oorspronklikheid te konfronteer (Gauntlett 2011:245).

Deur te speel en te skep kan iemand 'n aktiewe agent in die wêreld wees, eerder as 'n passiewe verbruiker (veral as die projekte self gekies word). Hetsy amateur of professioneel, om te speel en objekte te maak, is om te dink. Professionele kenners kan hul praktyk uitbrei deur die grense van hul veld en vaardighede uit te daag. Amateur kunsvlyt word alledaagse kreatiwiteit genoem. Dit kan beskou word as 'n fundamentele konsep wat betekenisvolle sosiale implikasies kan hê, soos byvoorbeeld gesien in 'n werksomgewing of opvoedkunde waar mense nie net opdragte uitvoer of informasie moet weergee nie, maar self ontdek, eksperimenteer om ware insig en kennis op te doen.

Spel kan dien as 'n self-refleksiewe ontdekkingsproses wat breinaktiwiteit en laterale denke verhoog. Dit kan nuwe verbindings in die brein aanhits wat vasgelê word deur rituele spel of gereelde deelname. Die spelproses is nie bloot op die uitkoms gefokus nie, dis 'n ontwikkeling wat altyd tussen-in of in oorgang is omdat dit gedoen word om sy eie ontwil. Die verbindings steun nie op hiërargieë nie en daarom kan teenstrydighede met mekaar verenig word. Dit kan moontlik lei tot transformasie wat nie noodwendig op 'n ander manier sou plaasvind nie. Dit kan vergesel word met humor, parodie, pastiche, suksesvolle en onsuksesvolle pogings, wat alles kan deel vorm en aangemoedig word in die spelproses. Daarmee saam kan spel 'n dieper begrip en kennis ontlok.

In my eie praktiese werk is ondersoek hoe spel aanleiding kan gee tot verhoudings en sosiale vaardighede soos meelewing, vertroue en die wil om te deel. Gelukkigheid kan gekweek word deur sosiale spel (kreatiwiteit) wat 'n behoefte vervul om met ander te verbind. Indien betekenisvolle verbindings of verhoudings gevorm word, is die kans dat ons gelukkig is baie groter omdat die kwaliteit van die verhouding verhoog word.

Laastens kan daar nie aangeneem word dat ons slegs kan steun op spel om die kwaliteit van ons lewens en verhoudings te bepaal nie, maar spel besit die potensiaal om ons te help aanpas, kommunikeer, vertrou, deel en empatie te toon.

gevolgtrekking

Die teoretiese komponent van dié tesis word beskou as 'n intellektuele bricolage wat verskillende idees vanuit verskeie bronne en outeurs saamvoeg en rangskik in 'n nuwe konteks om vars betekenis te genereer. Die kontemporêre juwelierswarebeweging is 'n volwasse veld waar juweliers aanhou om aanvaarde norms uit te daag. Konsepte en idees is belangriker as die materiale en tegnieke. Soos duidelik uit die tesis blyk, is my juwelierspraktyk 'n spelproses. Van my bevindinge dui op die volgende:

Mense besit 'n basiese behoefte om te speel en te skep. Dit help ons oorleef. Indien die behoefte onderdruk word, sal dit versterk en moontlik lei tot angstigheid en depressie. Indien die behoefte vervul word, kan spel bydra tot mense se tevredenheid en algemene gelukkigheid omdat ons kreatiewe- en innoverende kapasiteit uitgelok word wat plesier verhoog. Gevolglik kan spel help om alledaagse sosiale, politiese, kulturele en ekonomiese kwessies te verwerk

bronnelys

- Astfalck, J. 2005.
Jewellery as a Fine Art Practice in *New Directions in Jewellery I*, geredigeer deur C. Grant. Londen: Black Dog: 18-24.
- Baker, T. & R.E. Nelson. 2005.
Creating something from Nothing: Resource Construction through Entrepreneurial Bricolage. *Administrative Science Quarterly*. 50(3): 329-366.
- Bakhtin, M.M. 1884.
Rabelais and his world. Bloomington: Indiana University Press.
- Barthes, R. 1957.
Mythologies. Parys: Seuil.
- Barthes, R. 1977.
Image, Music & Text vertaal deur S. Heath. New York: Hill & Wang.
- Barthes, R. 2006.
The Language of Fashion vertaal deur A. Stafford. Oxford: Berg.
- Benjamin, W. 1999.
The Arcades Project, vertaal deur Howard Eiland en Kevin McLaughlin. Londen: Harvard University Press.
- Benjamin, W. 2003.
Selected Writings. Vol. 4, 1938-1940, vertaal deur Edmund Jephcott. Londen: Belknap Press.
- Bertomeu, A., & Caballero, L. g.d.
in S. Micolau, Objects to show off. *B-guided 22* [Intyds] Beskikbaar: http://www.klimt02.net/forum/index.php?item_id=933 [25 September 2013].
- Bial, H. 2004.
The Performance Studies Reader. New York: Routledge.
- Boezaart, K. 1999.
Avant-garde Juweliersware in Suid-Afrika. Meesterstesis. Stellenbosch: Stellenbosch Universiteit.

- Bourdieu, P. 1984.
Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste. Londen: Routledge & Kegan Paul.
- Bourriaud, N. 2002.
Relational Aesthetics. Dijon: Les Presses du Réel.
- Brown, B. 2001.
Thing Theory. *Critical Enquiry*. 28(1):1-22.
- Brown, S. 2009.
Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul. New York: Avery.
- Cheung, L. 2006.
Wear, Wearing, Worn: the Traditions of Jewels to Jewellery, in *New Directions in Jewellery II*, geredigeer deur L. Cheung, B. Clarke & I. Clarke. Londen: Black Dog: 12-23.
- Cappellieri, A. 2010.
Twentieth-century Jewellery. From *Art Nouveau to Contemporary Design in Europe and the United States*. Milaan: Skira.
- Cheung, L., Clarke, B. & Clarke, I. (red.). 2005.
New Directions in Jewellery I. Londen: Black Dog.
- Clarke, I. 2006.
Karl Fritsch in *New Directions in Jewellery II*, geredigeer deur L. Cheung, B. Clarke & I. Clarke. Londen: Black Dog: 36-39.
- Coleman, J. 1988.
Social Capital in the Creation of Human Capital. *American Journal of Sociology* (94): 95-120.
- Couldry, N. 2010.
Why Voice Matters: Culture and Politics after Neoliberalism. Londen: SAGE.
- Csikszentmihalyi, M. 2002.
FLOW: The classic work on how to achieve happiness. New York: Harper & Row.
- Del Real, P. 2008.
Slums Do Stink: Artists, Bricolage, and Our Need for Doses of "Real" Life. *Art Journal* 67(1), Lente: 82-99.
- Deleuze, G & Guattari, F. 1987.
A Thousand Plateaus. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Den Besten, L. 2007.
Keeping the Gift Moving, in *Gift – Papers and Exhibitions 2007*, geredigeer deur T. Harrod & E. de Waal. Gmunden: Think Tank: 14-18.
- Den Besten, L. 2011.
ON Jewellery. Londen: Arnoldshe.
- Derrez, P. 2006.
Jewellery? What kind of jewellery are we talking about?, in *New Directions in Jewellery II*, geredigeer deur C. Grant. Londen: Black Dog: 11-17.
- Derrez, P. 2008.
Paul Derrez, Galerie Ra, Amsterdam, in *Ester Knobel: The Mind and the hand*. Jerusalem: Carmel Publishers: XXVII-XXX.

- Derrida, J. 1978.
Writing and Difference. Londen: Routledge & Paul.
- Dewald, G. 2007.
Trojan Horse in Gift - *Papers and exhibition 2007*, geredigeer deur T. Harrod & E. de Waal. Gemunden: Think Tank: 19-24.
- Dezeuze, A. 2008.
Assemblage, Bricolage and the Practice of Everyday Life. *Art Journal*. 67(1). Lente: 31-37.
- Dichotomies in Objects: *Contemporary South African Studio Jewelry from the Stellenbosch Area*.
2010. Exhibition Catalogue. Stellenbosch: University of Stellenbosch.
- Dunwich, G. 2003.
Dunwich's Guide to Gemstones Sorcery: Using Stones for Spells, Amulets, Rituals, and Divination. New Jersey: Career.
- Edelman, G. M. 1994.
Bright Air, Brilliant Fire: On the Matter of the Mind. Londen: Penguin.
- Field, J. 2008.
Social Capital. New York: Routledge.
- Freud, S. 2005.
Civilization and its discontents, vertaal en geredigeer deur J. Strachey. New York: W.W. Norton.
- Fritsch, K. g.d.
Karl Fritsch. [Intyds] Beskikbaar: <http://www.klimt02.net/jewellers/karl-fritsch> [25 September 2013].
- Fukuyama, F. 2001.
Social Capital, Civil Society and Development. *Third World Quarterly* 22(1): 7-20.
- Gablik, S. 1991.
The Re-enchantment of art. Londen: Thames & Hudson.
- Gablik, S. 1992.
Connective Aesthetics. *American Art Journal* 6(2): Spring: 2-7.
- Gauntlett, D. 2011.
Making is Connecting. Cambridge: Polity.
- Grassetto, G.F. 2007.
Plastic. Contemporary Gold. [Intyds] Beskikbaar: http://www.klimt02.net/exhibitions/index.php?item_id=7262 [25 September 2013].
- Gordon, G. 2009.
What is play? In search of a definition, in *From children to red hatters: Diverse images and issues of play*, geredigeer deur D. Kuschner. New York: University Press of America: 1-13.
- Gordon, G & Esbjörn-Hargens, S. 2007.
Are We Having Fun Yet? An Exploration of the Transformative Power of Play. *Journal of Humanistic Psychology* 47(198) April: 198-222.
- Halpern, D. 2005.
Social Capital. Cambridge: Polity.
- Hanifan. L.J. 1916.
The Rural School Community Center. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 67 September: 130-138.
- Harrod, T. & de Waal, E. (reds.). 2007.
Gift – Papers and Exhibitions 2007. Gmunden: Think Tank: 28-31.
- Harrod, T. 2007.
The Gift – Starting Point for Discussion of Craft , in *Gift – Papers and Exhibitions 2007*, geredigeer deur T. Harrod & E. de Waal. Gmunden: Think Tank: 28-31.
- Hebdige, D. 1979.
Subculture: The Meaning of Style. Londen: Methuen.
- Henig, R.M. 2008.
Taking Play Seriously. *The New York Times Magazine* [Intyds], 17:38 (L). Beskikbaar: <http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA176643334&v=2.1&u=27uos&it=r&p=AONE&sw=w&asid=e064a23eca39e71b140705c38501a342> [25 September 2013].
- Highmore, B. 2002.
Everyday Life and Cultural Theory: An Introduction. Londen: Routledge.
- Huizinga, J. 1938.
Homo Ludens: a study of the play-element in culture. New York: Roy Pubs.
- Huizinga, J. 2004.
The Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon, in *The Performance Studies Reader*, geredigeer deur H. Bial. New York: Routledge: 117-120.
- Hutcheon, L. 2006.
Postmodernism, in *The Routledge Companion to Critical Theory*, geredigeer deur Malpas, S. & Wake, P. Londen: Routledge: 115-126.
- Illich, I. 1973.
Tools for Conviviality. Londen: Calder & Boyars.
- Ilse-Neuman, U. 2009.
Inspired Jewelry. New York: Museum of Arts and Design.
- Kant, I. 1914.
Kant's Critique of judgement. Londen: Macmillan.
- Kaprow, A. 2004.
Just doing, in *The Performance Studies Reader*, geredigeer deur H. Bial. New York: Routledge: 139-143.
- Kester, G.H. 2004.
Conversation Pieces: Community + Communication in Modern Art. Londen: University of California Press.
- Knobel, E. 2008.
Ester Knobel: The Mind and the hand. Jerusalem: Carmel.
- Künzli, O. 1991.
Otto Künzli: das Dritte Auge = the Third Eye = het Derde Oog. Amsterdam: Stedelijk Museum.
- Kurt, L. & Kurt, W. & Medaille, A. 2010.
The power of play: fostering creativity and innovation in libraries. *Journal of Library Innovation*. 1(1) Maart: 8-23.

- Layard, R. 2006.
Happiness: Lessons from a New Science. Londen: Penguin.
- Le Loarne, S. 2005.
Bricolage Versus Creativity: What's The Difference?. *Grenoble Ecole de Management*. Feb: 1-16.
- Le Van, M. 2009.
500 Plastic Jewelry Designs: A Groundbreaking Survey of a Modern Material. New York: Lark.
- Le Van, M. & Hale, J. 2010.
500 Gemstone Jewels: A Sparkling Collection of Dazzling Designs. New York: Lark.
- Lefebvre, H. 1984.
Everyday Life in the Modern World, vertaal deur Sacha Rabinovitch. New Brunswick: Transaction.
- Lefebvre, H. 1991.
Critique of Everyday Life, vertaal deur John Moore. Londen: Verso.
- Lévi-Strauss, C. 1966.
The Savage Mind. Chicago: University of Chicago Press.
- Lignel, B. 2006.
What Does Contemporary Jewellery Mean? [Intyds] Beskikbaar: http://www.klimt02.net/forum/index.php?item_id=7624 [25 September 2013].
- Lignel, B. 2010.
What does it mean to us, in *Gray Area Gris*, geredigeer deur J. Vasconcelos. Mexico: Otro Diseno Foundation :55-64.
- Louridas, P. 1999.
Design as bricolage: anthropology meets design thinking. *Design Studies*. 20(6), November: 517-535.
- Macey, D. 2000.
Dictionary of Critical Theory. S.v. 'bricolage'. Londen: Penguin.
- Malpas, S & Wake, P. (reds). 2006.
The Routledge Companion to Critical Theory. Londen: Routledge.
- Marais, I. 2008.
Juweliersware en Transformasie. (M). Tesis. Stellenbosch Universiteit.
- Marx, K. 1976.
Capital: A Critique of Political Economy. Harmondsworth: Penguin.
- Maslow, A.H.1943.
A Theory of Human Motivation. Psychological Review 50(4) Julie: 370-396.
- Mauss, M. 1970.
The Gifts: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies. Londen: Routledge & Paul.
- McDonald, J. 2009.
Jewellery from Recycled Materials. Londen: A & C Black.
- Meikle, J. 1995.
American Plastic: a cultural history. New Jersey: Rutgers University Press.
- Micolau, S. g.d.
Objects to show off. [Intyds] Beskikbaar: http://www.klimt02.net/forum/index.php?item_id=933 [25 September 2013].
- Millar, S. 1968.
The Psychology of Play. New York: Penguin.
- Morris, W.T. 2004.
News from Nowhere and Other Writings. Londen: Penguin.
- Nussbaum, M.C. 1997.
Cultivating Humanity: A Classical Defense of Reform in Liberal Education. Cambridge, Massachusetts en Londen: Harvard University Press.
- Oyama, Y. (red.) 2005.
Schmuck Quickies. Museums & Galleries, Middlesbrough: Middlesbrough Council.
- Oye, E. G.d.
My First Royal Jewels. [Intyds] Beskikbaar: <http://www.rewarestyle.com/art/> [25 September 2013].
- Piaget, J. 1962.
Play, dreams and imitation in childhood. Londen: Routledge & Paul.
- Pierce, S. g.d.
Klimt02. *Shari Pierce* [Intyds] Beskikbaar: http://www.klimt02.net/jewellers/index.php?item_id=6405 [25 September 2013].
- Putnam, R.D. 2000.
Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. New York: Simon & Schuster.
- Ruskin, J. 1985.
Unto This Last And Other Writings. Londen: Penguin.
- Sackville, A. 2006.
Foreword, in *New Directions in Jewellery II*, geredigeer deur L. Cheung, B. Clarke & I. Clarke. Londen: Black Dog: 9-11.
- Saussure, F. 1960.
Course in General Linguistics. Londen: Owen.
- Schiller, F. 1965.
On the Aesthetic Education of Man. New York: Routledge.
- Schumann, W. 2013.
Gemstones of the World. New York: Sterling.
- Sennett, R. 2008.
The Craftsman. Londen & New Haven: Yale University Press.
- Sim, S. (red.). 2006.
The Routledge Companion to Postmodernism. Londen: Routledge.
- Smith, C. 2005.
Yuka Oyama Berlin, in *Schmuck Quickies*, geredigeer deur Oyama, Y. Museums & Galleries, Middlesbrough Council.
- Sutton-Smith, B. 1997.
The Ambiguity of Play. Cambridge en MA: Harvard University Press.

- Sutton-Smith, B. 2008.
Play Theory. A personal Journey and new Thoughts. *American Journal of Play*. Somer:
82-125.
- Tabscott, D & Williams, A.D . 2006.
Wikinomics: how mass collaboration changes everything. New York: Portfolio.
- Terreblanche, C. 2010
in *Dichotomies in Objects: Contemporary South African Studio Jewelry from the Stellenbosch Area*. Exhibition Catalogue. Stellenbosch: Universiteit van Stellenbosch.
- Trask, M. 2009.
The Twelve Gemstones of Revelation. VSA: Destiny Image.
- Turner, R. 1976.
Contemporary Jewelry. A critical Assessment 1945-75. Londen: Macmillan.
- Turner, R. 1996.
Jewelry in Europe and America New Times, New Thinking. Londen: Thames & Hudson.
- Van der Merwe, A. 2012.
Estetiese verwantskappe en dekonstruksie van juweliersware: 'n praktyk-gebaseerde ondersoek. (M) Tesis. Stellenbosch Universiteit.
- Van der Wal, E. 2008.
The Floating City: Carnival, Cape Town, and the Queering of Space. (M) Tesis. Stellenbosch Universiteit.
- Vasconcelos, J. 2010.
Gray Area Gris. Mexico: Otro Diseno Foundation.
- Winnicott, D.W. 1971.
Playing and Reality. New York: Routledge.
- Wordsdale, G. 2005.
Yuka Oyama Berlin, in *Schmuck Quickies*, geredigeer deur Oyama, Y. Museums & Galleries, Middlesbrough Council.

lys van illustrasies

Figuur 1-5. Jacomien Labuschagne, *Blown away* (2009). Ballonne, silwer, plastiek, ametrien, akwamaryn, peridot, sin. sitrien, sin. kubiese sirkonia, sin. robyn. (Labuschagne, 2012).

Figuur 6-8. Ester Knobel, *The Mind in the Hand* (2007). (Knobel 2008: n.p.).

Figuur 9. Verena Sieber-Fuchs, *Apart-heid* (1988). (Ilse-Neuman 2009:118).

Figuur 10-15. Shari Pierce, *Cardboard Democracy* (2007-2010). Karton, gevonde/oorskiet verf, kunsmatige goud, silwer ketting. (<http://klimt02.net/jewellers/shari-pierce>).

Figuur 16-18. Jacomien Labuschagne, *Liggewig* (2011). Gebakte plastiek (Labuschagne, 2012).

Figuur 19-22. Jacomien Labuschagne, *Liggewig* (2011). Plastiek, silwer, kostuumjuweliersware. (Labuschagne, 2012).

Figuur 23-26. Jacomien Labuschagne, *Liggewig* (2011). Gebakte plastiek, silwer, topaas. (Labuschagne, 2012).

Figuur 27-29. Jacomien Labuschagne, *Liggewig* (2011). Plastiek, silwer, granate. (Labuschagne, 2012).

Figuur 30. Jacomien Labuschagne, *Rêrig-êrig* (2011-2012). Plastiek, rookkwarts, sintetiese robyn, topaas, sintetiese sitrien, geel-groen kwarts, almandien, granate. (Labuschagne, 2012).

Figuur 31-32. Emiko Oye, *The Duchess 2* (2008). My First Royal Jewels Jewellery Collection. Nekstuk: LEGO, rubber koord, silwer (geïnspireer deur Cartier smarag, diamant en platinum nekstuk, 1960 en Harry Winston smarag, diamant en platinum hangertjie, 1960). (<http://www.rewarestyle.com/art/>).

Figuur 33-34. Emiko Oye, *Cartier Blanc* (2008). Nekstuk: LEGO, rubber koord, silwer My First Royal Jewels Jewellery Collection (geïnspireer deur Cartier, Parys, robyn, diamant en platinum nekstuk, 1922). (<http://www.rewarestyle.com/art/>).

Figuur 35-36. Emiko Oye, *Maharajah's 6th* (2008). Nekstuk: LEGO, rubber koord, silwer. My First Royal Jewels Jewellery Collection (geïnspireer deur Boucheron smarag, diamant en platinum nekstuk, 1928). (<http://www.rewarestyle.com/art/>).

Figuur 37. Karl Fritsch, *Ongetiteld* (2010). Goud, staal, geelkoper, robyn, saffier, sintetiese kubiese sirkonia. (http://www.klimt02.net/exhibitions/index.php?item_id=23174).

Figuur 38. Karl Fritsch, *Ongetiteld* (2008). Silwer, glas-edelstene. (http://klimt02.net/showcase/index.php?item_id=17262).

Figuur 39. Karl Fritsch, *Ongetiteld* (2005). Geoksideerde silwer, glas-edelstene. (<http://www.klimt02.net/jewellers/karl-fritsch>).

Figuur 40. Karl Fritsch, *De Tränen van Pandora* (2005). (Le Van & Hale 2010:214).

Figuur 41. Jacomien Labuschagne, *Rêrig-êrig* (2011-2012). Plastiek, sitrien, topaas, rodoliet, saffier, peridot, ametrien, ioliet, diopsied. (Labuschagne, 2012).

Figuur 42-57. Jacomien Labuschagne, *Speel-Speel*, (2011). Fotos. (Labuschagne, 2012).

Figuur 58-65. Jacomien Labuschagne, *Rol 'n bol* (2012). Plastiek, silwer. (Labuschagne, 2012).

Figuur 66. Yuka Oyama, *BASIC UNIT*. (Oyama 2005:n.p.).

Figuur 67. Yuka Oyama, *WAGON*. (Oyama 2005:n.p.).

Figuur 68-70. Yuka Oyama, *Schmuck Quickies*. (Oyama 2005:n.p.).

Figuur 71-118. Jacomien Labuschagne, *Sosiale eksperimente* (2012). Fotos. (Labuschagne, 2012).

Figuur 119-120. Jacomien Labuschagne, *Wees* (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 121-127. Jacomien Labuschagne, *Prochorus* (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 128-129. Jacomien Labuschagne, *Male lady gaga* (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 130-132. Jacomien Labuschagne, *Connect*. (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 133-134. Jacomien Labuschagne, *Purse*. (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 135-137. Jacomien Labuschagne, *Transpartytjie*. (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 138. Jacomien Labuschagne, *Prochorus plastiekwerkswinkel*. (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 139-140. Jacomien Labuschagne, *Share* (2012). Fotos. (Labuschagne, 2012).

Figuur 141. Jacomien Labuschagne, *Prochorus* (2012). Foto. (Labuschagne, 2012).

Figuur 142-143. Jacomien Labuschagne, *Copy & Bake* (2012). Plastiek. (Labuschagne, 2012).