

Toyisme... niet voor babies!

Op 24 februari 1993 maakte het Nederlandse publiek voor het eerst kennis met het 'Toyisme': een nieuwe stroming in de beeldende kunst. Met de introering van het Toyisme werd door de initiatiefnemers voor het eerst weer enige reglementering teruggebracht in de kunst, nadat jarenlang het individualisme hoogtij had gevierd. De basis van deze stroming werd eerder neergelegd in een belangrijk manifest, dat nog steeds zijn geldigheid niet heeft verloren. Wel is het manifest toegankelijker gemaakt om andere kunstenaars ook toe te kunnen laten treden.

Wat is Toyisme?

Het Toyisme als figuratieve stijl is ontstaan door de drang naar vernieuwing en als reactie op bestaande kunststijlen en allerlei bewegingen in de kunst. Toyisme laat zich niet vangen in één zin, of één schilderwoort, wel in een bepaalde herkenbare, figuratieve stijl.

Dit opwindende spel van strakke lijnen met scherpe afgevoering, stippelen, en de kracht van felle kleuren die tegenover elkaar staan, geven de kunstwerken een uiterst levendige uitstraling. In de werken vind je ook bestaande Toyistische filosofieën terug, vertaald in een heldere directe beeldtaal. De wereld van de Toyisten bestaat eigenlijk uit fragmenten en momenten; hun werk is vaak anekdotisch maar tegelijkertijd ook eigenzinnig en fantasieerijk. Het is een herkenbare wereld die toch ook weer iets vreemds in zich draagt. Heel belangrijk binnen het Toyisme is de verhaallijn. Iedere Toyist vertelt zijn eigen, unieke verhaal en greft daarmee weer een nieuwe invulling aan het Toyisme.

Op dit moment zijn er acht kunstenaars bij het Toyisme aangesloten; zij vertegenwoordigen het gelachtgevoel van deze kunststroming.

De acht Toyisten zijn:

- Miku • Link • Troscat • Dejo • Blaak • Jafy • Sassy
- Allago

Let the games begin!

Ook andere vormen binnen de kunst behoren tot het werkterrein van de Toyisten zoals prenten, zwafdrukken, Glazes en prints.

Door de verschillende karakters van de kunstenaars ontstaan er vaak ook nieuwe toepassingsmogelijkheden zoals het actief deelnemen aan kunst en spel.

De kijker bepaalt hier de kompositie! Het gaat hierbij

onder andere om de volgende spelen:

- Boter, kaas en eieren (acht afbeeldingen in dit kader)
- Schaken
- Vier op een rij

Boter, kaas en eieren

Boter, kaas en eieren is hoogstwaarschijnlijk een van de eerste strategische spelen dat door sommigen van ons is gespeeld. Iedereen die een kruis, een X en een O kan tekenen, is in staat om het spel te spelen. Hoewel velen van ons denken dat het hier een strategisch simpel spelletje betreft, heeft een ieder van ons ook wel eens verloren. Als je weet wat je doet, kun je niet verliezen. Als je tegenstander weet wat jij doet, kun je niet winnen. Bij een optimale strategie zal ieder spel uiteindelijk in een gelijkspel. Gelukkig draait het in de Toyistische Boter, kaas en eieren niet alleen om winnen, maar ook om het creëren van een nieuwe kompositie. Deze kompositie is opgebouwd uit negen afbeeldingen, de tiende afbeelding wacht.

Beide spelers, c.q. beschouwers arrangeren de afbeeldingen waardoor steeds weer andere composities ontstaan. Handoor wordt de beschouwer actief betrokken bij de uitvoering en het uiteindelijke resultaat.

Thema

Ieder kunstwerk bestaat uit een hoofdthema dat vorm de titel is van het werk. Dit hoofdthema is uitgewerkt in tien afbeeldingen, zogenaamde subtitels. Beide kunstenaars die tegen elkaar spelen hebben gekozen voor een hoofdthema dat uit twee delen (tegenstelling) bestaat. Iedere kunstenaar heeft per spel vijf afbeeldingen gemaakt. In vier van de vijf afbeeldingen komt één deel van dit thema voor, in de vijfde afbeelding komen beide delen van het thema boden. Iedere kunstenaar heeft zijn eigen invulling aan thema en

