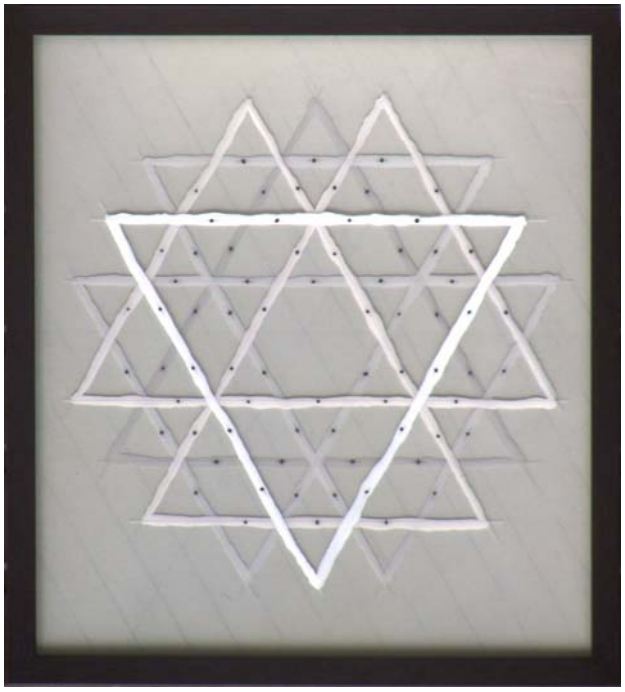
De Verbeke Foundation presenteert
als onderdeel van de Wintertentoonstelling 2014 - 2015

KRIS BURM

THE RIGHT MOVE

The Horizon of the Universe
Abstract Strategy Games as Art



‘Noli me tangere’

Wintertentoonstelling
van november 2014 tot mei 2015.
Voor het volledige programma,
zie www.verbekefoundation.com .

De opening van de tentoonstelling
en de release van het boek ‘De Juiste Zet’
vinden plaats op
zondag 23 november vanaf 15 uur.

Locatie:
Verbeke Foundation
Westakker
9190 Kemzeke
België

Kris Burm

Spelontwerper, auteur, beeldend kunstenaar

The Right Move

The Horizon of the Universe – Abstract Strategy Games as Art



De tentoonstelling vormt een tweeluik met het manifest De Juiste Zet (zie hieronder) en heeft als doel te laten zien wat in het boek wordt betoogd. De titel is ontleend aan een befaamde quote van dadaïst bij uitstek en fervent schaker Marcel Duchamp: “Nothing interests me more than finding the right move!”

De Juiste Zet

Over de horizon van het heelal en het abstracte spel als kunst



Manifest van het abstracte spel. Het kadert het tentoongestelde werk en legt tevens uit wat Kris Burm aangaande abstracte spellen met De Juiste Zet bedoelt: “De lelijke eendjes moeten uit het spellenmilieu gehaald worden en in een ander biotoop uitgezet, alwaar ze weer als de prachtigste zwanen de vleugels zullen kunnen uitslaan.”

Voor meer informatie over het werk van Kris Burm, contacteer:

This is a Logo Pers & PR
Leon Stampelaan 92 – 2100 Antwerpen
+32 475 80 33 50
saskia@thisisalogo.be
don@krisburm.be

Kris Burm

Spelontwerper – Auteur – Beeldend kunstenaar

Kris Burm (1957, Antwerpen) volgde de richting Plastische Kunsten aan het Sint-Lukas Instituut in Brussel. Na zijn opleiding werkte hij als vormgever, tekstschrijver en illustrator. Ondertussen is hij al dertig jaar spelontwerper en verwierf hij met zijn abstracte spellen een cultstatus in het spellenmilieu. De weg die hij heeft afgelegd als pleitbezorger van het abstracte tweepersoonsspel is de aanleiding geweest tot het schrijven van een manifest over abstracte spellen als kunst. De tentoonstelling is een verdere uitwerking van het materiaal dat hij in de loop der jaren als spelontwerper heeft verzameld.

Ludografie

● **INVERS (**1991) Peri Spiele, Oostenrijk	*Auswahlliste Spiel des Jahres* (D)
● **OXFORD** (1993) Peri Spiele, Oostenrijk	
● **BALANX** (1994) Fun Connection, Duitsland	*Spiel gut recommendation* (D) *Best Abstract Strategy Game* (USA)
● **FLIX** (1995) MB, Groot Brittanië	
● **ORIENT** (1995) Happy World, België	
● **QUADS** (1996) GiGamic, Frankrijk	*Parents' Choice Gold Award* (USA) *Mensa's Top 5 Best Game* (USA) *Spiel gut recommendation* (D
● **BI-LITAIRE** (1997) Peri Spiele, Oostenrijk	
● **TASHKENT** (1997) Version 5x5 Peri Spiele, Oostenrijk	*Games Magazine Top 100* (USA)
● **BATIK** (1997) GiGamic, Frankrijjk	*Parents' Choice Gold Award* (USA) *Belgian Toy Award* (B) *As d'Or* (Fr) *Featured on tv in Big Brother* (USA)
● **GIPF** (1997) 1st Game Project GIPF Don & Co, België	*Auswahlliste Spiel des Jahres* (D) *Best Abstract Strategy Game* (USA) *Belgian Toy Award Nominee* (B) *Game of the Year Nominee* (N) *Game of the Year Nominee* (NO)

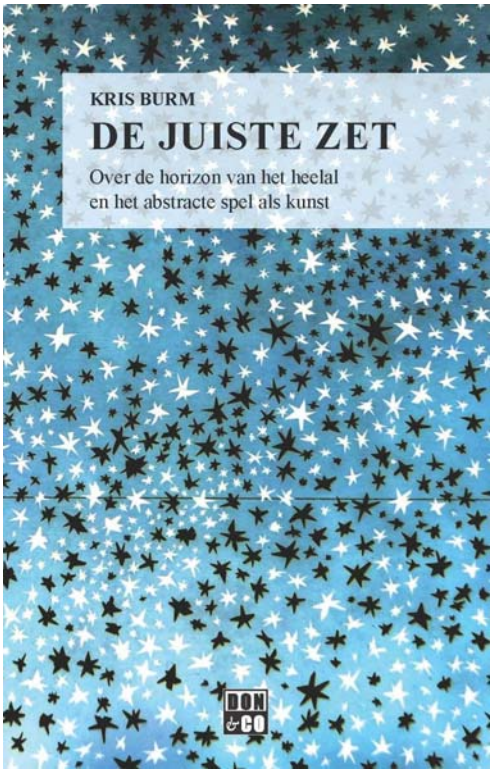
● **TAMSK** (1999) 2nd Game Project GIPF Schmidt Spiele, Duitsland	*Runner-up Best Abstract Game* (USA)
● **GIPF Set 1** (1999) Additional pieces Schmidt Spiele, Duitsland	
● **ZÈRTZ (**2000) 3th Game Project GIPF Schmidt Spiele, Duitsland	*Parents' Choice Gold Award* (USA) *Belgian Toy Award* (B) *As d'Or* (Fr) *Featured on tv in Big Brother* (USA)
● **GIPF Set 2** (2000) Additional pieces Don & Co, België	
● **ELCANTO** (2002) HiKu Spiele, Duitsland	
● **DVONN (**2002) 4th Game Project GIPF Don & Co, België	*Game of the Year (USA)* *Nr. 3 Abstract Games Ranking Boardgamegeek (INT)* *Auswahlliste Spiel des Jahres* (D) *Gamers' Choice Award* (INT) *Mensa's Top 5 Best Game* (USA) *Nederlandse Spellenprijs Nominee* (NL) *Best Foreign Game Nominee* (JAP)
● **YINSH** (2003) 5th Game Project GIPF Don & Co, België	*Nr. 1 Abstract Games Ranking Boardgamegeek (INT)* *Abstract Game of the Year* (USA) *Auswahlliste Spiel des Jahres* (D) *Gamers' Choice Award Nominee* (INT) *Mensa Select Winner* (USA), *Tric Trac Nominee* (FR) *Nederlandse Spellenprijs Nominee* (NL) *Best Foreign Game Nominee* (JAP)
PÜNCT (2005) 6th Game Project GIPF Don & Co, België	*Abstract Game of the Year* (USA) *Auswahlliste Spiel des Jahres* (D) *Gamers' Choice Award Nominee* (INT) *Mensa Select Winner* (USA) *Nederlandse Spellenprijs Nominee* (NL)
● **GIPF Set 3** (2005) Additional pieces Don & Co, België	
● **TZAAR** (2007) Replacement TAMSK Smart, België	*Game of the Year* (USA) *Nr. 2 Abstract Games Ranking Boardgamegeek (INT)* *Auswahlliste Spiel des Jahres* (D) *International Gamers Award* *Nederlandse Spellenprijs Nominee* (NL) *As d'Or – Jeu de l'Année Nominee* (FR) *Golden Geek Best 2-player Game Nominee (INT)*
● **COLOUR CODE** (2008) Smart, België	*Speelgoed van het Jaar* (B) *South African Toy Award* *Major Fun! Award (USA)*
● **RIOMINO (**2008) Smart, België	

Kris Burm

Spelontwerper – Auteur – Beeldend kunstenaar

De Juiste Zet

Over de horizon van het heelal en het abstracte spel als kunst



Schaak en Go behoren tot de canon van de abstracte tweepersoonspellen. Ook in een gedigitaliseerde wereld houden zij stand. Maar recent uitgegeven abstracte spellen krijgen het steeds moeilijker in een maatschappelijk klimaat waar vrijetijdsbeleving is verworden tot een industrie met snel wisselende, op spektakel gerichte en vooral hapklare activiteiten.

In het boek De Juiste Zet beschrijft Kris Burm met een bevlogen en niet zelden humoristische pen de zieltogende toestand waarin het abstracte spel verkeert. Hij gaat terug tot de oudheid en weidt uit over denkspellen als onderdeel van het cultureel erfgoed. Op basis van parallellen met de wetenschap motiveert hij waarom ze tevens als een universeel en tijdloos fenomeen erkend moeten worden – en waarom een spel als Go een wereldwonder is.

De gepubliceerde werken van Kris Burm kregen wereldwijd uitstekende recensies en werden veelvuldig bekroond met internationale onderscheidingen. Met zijn ervaring en palmares is hij uitstekend geplaatst om het spel- en speelgoedmilieu vanuit een andere hoek te duiden. Ondanks de malaise die hij constateert, ziet hij ook opportuniteiten, meer bepaald in de relatie tussen het abstracte spel en verschillende kunstvormen. Hij ontrafelt de liaison tussen beide op een gepassioneerde, eigenzinnige manier en reikt de lezer alvast één zekerheid aan: in het abstracte spel is waarachtige schoonheid te vinden, in al haar betekenissen. Of zoals hij goed op dreef gekomen wel eens beweert: “Indien onze beschaving gezien kan worden als een piramidale structuur, dan bevinden abstracte spellen zich helemaal op het topje ervan.”

Titelgegevens
De Juiste Zet
– Over de horizon van het heelal
en het abstracte spel als kunst
ISBN: 978 90 90282 49 7
Uitvoering: paperback – 224 blz.
Prijs: € 19,95

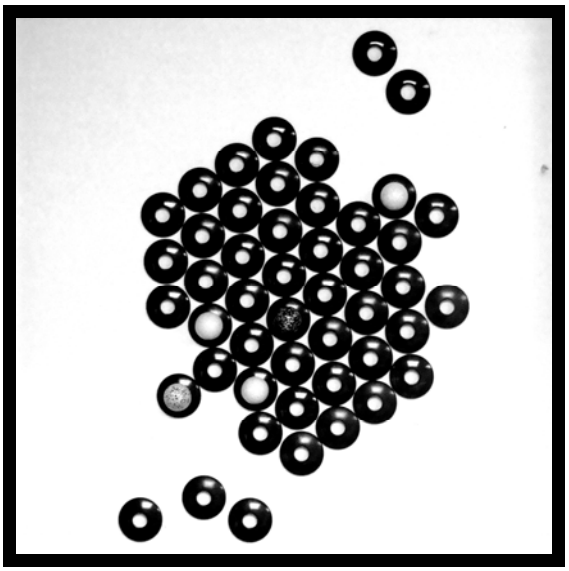
Uitgegeven door
Don & Co
Van Den Nestlei 7, bus 6
2018 Antwerpen
+32 486 242539
don@krisburm.be
www.krisburm.be (in opbouw)

Kris Burm

Spelontwerper – Auteur – Beeldend kunstenaar

The Right Move

The Horizon of the Universe – Abstract Strategy Games as Art



Met de tentoonstelling The Right Move slaat Kris Burm een brug tussen de twee fascinaties die hem van jongs af bezighouden: het abstracte spel en de kunst. In zijn motivatie is hij duidelijk en rechtlijnig. “Mijn werk moet niet vernieuwend zijn. Ik wil ook niet provoceren, geen spektakel brengen, en al helemaal niet entertainen. Ik wil niets doen wat afleidt van wat ik wil tonen: de betekenis van abstracte spellen – en dat ze mooi, relevant, en een bron van inspiratie zijn.”

Ondanks de wereldwijde appreciatie voor zijn spellen en zijn cultstatus in het spellenmilieu, claimt Kris Burm geen enkele verdienste voor de betekenis en de schoonheid van abstracte spellen. “Abstracte spellen zijn altijd al betekenisvol geweest. Het enige wat ik doe, onder meer met deze tentoonstelling, is erop wijzen dat ze dat inderdaad zijn, én zullen blijven.”

Abstracte spellen zijn universeel en tijdloos. Ze staan los van de evolutionaire vaart der dingen. Voor Kris Burm is het ontwerpen van abstracte spellen een proces dat haaks staat op het tijdsverloop, maar wel opschuift met het heden. Het is een archeologie die erin bestaat in de diepte nieuwe toepassingen te vinden voor wetmatigheden die niet veranderd, laat staan verbeterd kunnen worden. Want die wetmatigheden staan voor criteria die ongenaakbaar juist zijn, los van begrippen als oud en nieuw. Daarom moet een spelconcept niet innovatief zijn, maar revelerend.

Hetzelfde geldt voor de kunstwerken van Kris Burm. “Wat ik maak moet geen bakens verzetten, maar een tipje van de sluier oplichten van het zowel archaïsche als futurische karakter van het abstracte spel. Ik wil dat het laat zien wat kunstenaar Mark Verstockt over geometrische figuren zegt, met name dat zij ‘dermate inspirerend zijn dat men er onuitputtelijk op kan blijven variëren’. Met één groot verschil: de wetmatigheden van geometrische figuren zijn gekend, die van abstracte spellen niet.”

Elk beeldend kunstwerk kan afzonderlijk bekeken worden als een snapshot: het toont steevast één onveranderlijke situatie – het voorafgaande en erop volgende ontbreken. Dat geldt ook voor om het even welke spelsituatie. Jammer genoeg komt haast niemand ertoe om een abstract spel op die manier te benaderen. Altijd krijgt het begrip spel meteen de bovenhand, waardoor men niet kijkt naar wat er écht te zien is. Door spelsituaties voor te stellen als op zichzelf staande beelden, wil Kris Burm het abstracte spel laten zien als onspeelbare verzinnelijking, als tafereel. Gewoon als wat het is als ernaar wordt gekeken, in een ontkoppelde context en te midden van *exhibits* die illustreren waarmee de spellenmaker geconfronteerd wordt in de ontwerpfase. “Niets van het getoonde zou ik hebben gemaakt als ik geen ontwerper van abstracte spellen zou zijn. Stuk voor stuk zijn het voorbeelden die aantonen dat abstracte spellen ressorteren onder kunst.”