

de naäaprots

de bijdrage van

Arnold Schalks

aan het kunsteducatief project

**DE NIEUWSGIERIGE AAP
(DNA)**

'de naäaprots'
© 2000, Arnold Schalks, Rotterdam.

Eerste editie verschenen op 24 januari 2000 in Rotterdam.
Oplage: 5 exemplaren.

Tweede editie vanaf 1 september 2006.
Oplage: onbeperkt (downloadable via de website in .pdf-formaat).

Arnold Schalks
Keileweg 26c
3029 BT Rotterdam
010 - 477 94 75

Stichting Kunstzinnige Vorming Rotterdam (SKVR)
Vrije Academie voor Beeldende Kunst
Hennekijnstraat 6
3012 EB Rotterdam
010 - 281 83 30

een project van de Stichting Kunstzinnige Vorming Rotterdam
en het Rotterdamse Centrum Beeldende Kunst

Het Rotterdamse Centrum Beeldende Kunst verstrekt regelmatig opdrachten voor educatieve projecten, die in samenwerking met de Stichting Kunstzinnige Vorming Rotterdam worden ontwikkeld. De projecten hebben de vorm van een tentoonstelling, die naar basisscholen wordt vervoerd, samen met leerlingen (groep 5-8) wordt opgebouwd, of de klas wordt ingereden. Docenten van de SKVR behandelen enkele werken klassikaal. Bij ieder project wordt vooraf een thema vastgesteld. Het hier betreffende project heeft als titel: De Nieuwsgierige Aap (DNA).

Uitgangspunt is dat kinderen (net als apen) in aanleg nieuwsgierig zijn en dat er kunstwerken zijn of gemaakt kunnen worden, die uitgaan van dit gegeven. De kunstenaar geeft een voorzet en de 'gebruiker' maakt het af. Omdat we leven in een tijd waarin we steeds meer te maken krijgen met interactieve apparaten en systemen, is het doel van het project de kinderen actief bij de uiteindelijke vorm van het werk betrekken, zodat de 'tentoonstelling' iedere keer anders 'uitpakt'. Basisvorm van het project is een vierkante kist op wielen (maximaal 70 x 70 x 70 cm.). De kist nodigt de kinderen uit tot actief gebruik. Er zijn zes kunstenaars uitgenodigd om een kist te maken.

H.W: Stelt het werk ook iets voor als het nog niet door kinderhanden is aangeraakt?

A.S: *Het is wat het is. Het zou een demonstratiemodel uit een geologisch museum kunnen zijn. Het is in materiële zin datgeen wat men erin ziet. Het potentieel steekt in de gebruikswaarde.*

H.W: Is het ook geschikt voor volwassenen?

A.S.: *Ik vind het spannend genoeg om dat uit te proberen.*

H.W: Zit de kunstwaarde vooral in de naïapkaarten? Of is de verschijningsvorm van het werk als geheel voldoende?

A.S: *Bij het ontwerpen van de kaarten heb ik artistieke beslissingen gemaakt. De kinderen moesten aan de kaarten kunnen aflezen dat ze zowel met een strak vormgegeven archiefsysteem te maken hebben als met de onderdelen van een spel. Aan alle in mijn bijdrage verwerkte objecten is een soortgelijke besluitvorming voorafgegaan. Iets is in eerste instantie, waarnaar het uitziet. De hoofdlamp is een hoofdlamp, de vulkaan is een vulkaan, het dierenvel een dierenvel. De vervreemding zit hem in het speels gebruik van de objecten, de samenhang waarin die dingen worden gebruikt en de ervaring van de daarmee uitgevoerde handelingen. De netto kunstwaarde van de naïaprots is immaterieel.*

Rotterdam, november 1999

H.W: Als verhaal en beschrijving lijkt het erg aangepast aan de belevingswereld van kinderen, m.a.w. is het een kinder kunstwerk?

A.S: De naïaprots is in eerste instantie een gebruiksvoorwerp, een voorziening die de voorwaarden voor een individuele ervaring schept. Dat het werk daarbij ook sculpturale kwaliteit heeft is alleen van belang voor zover het de nieuwsgierigheid en de fantasie van de kinderen prikkelt. Het werk heeft een cultuurhistorisch, dus volwassen-wetenschappelijk fundament. Maar daarmee is het geen verstandelijk, logisch te ontleden werk geworden. Het ademt de sfeer van een kermisattractie. Ik heb voornamelijk geïnvesteerd in de enscenering en in de vormgeving van een ritueel. Het werk bevat voor de analist tal van tegenspraken en anachronismen, maar het heeft zijn geldigheid niet op het gebied van de logica. De individuele ervaring van de gebruiker is het uitgangspunt, de zin en het einddoel van het werk. Ik zou er geen bezwaar tegen hebben om het gebruik van het werk een performance te noemen. Het op het dierenvel geknielde kind dat, met de hoofd lamp aangeschakeld, de handeling uitvoert, levert een bizarre aanblik, is een beeld op zich.

H.W: Wat is precies de functie van de naïapkaarten?

A.S: Op de NaAapKaarten zijn symbolen afgebeeld die mensen lang geleden op rotswanden aanbrachten. Zij deden dit, omdat ze dachten dat zij door het aanbrengen van die afbeelding invloed konden uitoefenen op datgene wat werd afgebeeld. Als de kinderen die afbeelding onder zorgvuldig geregisseerde omstandigheden nogmaals herscheppen, verrichten ze een handeling die een verre voorouder ooit ook al heeft verricht. Het besef dat daarmee vele eeuwen overbrugd worden, is in het gunstigste geval magisch.

H.W: Voegt de verwerking daarvan iets toe als het in zand is uitgevoerd?

A.S: Bij het natrekken van de op de NaAapKaart aangebrachte afbeelding in het zandbed, licht het kind zichzelf bij met de hoofd lamp. Dit is het zogenaamde 'werklicht'. Omdat de lichtbundel van de hoofd lamp evenwijdig aan de zichtlijn van de ogen loopt is er slechts een zwak reliëf van de tekening waar te nemen. Als het kind de tekening heeft voltooid, schakelt het de hoofd lamp uit en schakelt het een laag licht binnen in de grot aan, dat een flakkerend schijnsel verspreidt. En dan komt het reliëf van de tekening pas echt tot zijn recht. Ik heb dat geprobeerd, en de voorheen zo warrige, platte tekening bood opeens een adembenemende aanblik. Omdat de meeste rotstekeningen in de rotsen zijn gekerfd en omdat de holenmens zich voor de verlichting van zijn holwoning met fakkels moest behelpen, bootst dit die omstandigheden redelijk na.

Inleiding voor alle leeftijden.

De mens en de aap hebben dezelfde voorouders. Hoewel de 'moderne' mens nog maar kort op aarde is, heeft hij zich, vergeleken met andere aardbewoners, in korte tijd opvallend snel ontwikkeld. Onze voorouders ontwikkelden zich in een periode van 'maar' enkele miljoenen jaren van mensaap via aapmens tot oermens. Lichamelijk was deze tweevoeter niet de sterkste diersoort op aarde. De prehistorische mens kon bijvoorbeeld niet op tegen de spierkracht van zijn achterneef mensaap, maar omdat hij ooit besloot rechtop te gaan lopen had de oermens zijn handen vrij om simpele werktuigen te maken en te gebruiken. Zo nam hij een beslissende voorsprong op de apen. Nieuwsgierigheid en een groeiend verstand versnelden zijn ontwikkeling. Door zijn aangepaste lichaamsbouw en zijn grotere herseninhoud was hij steeds beter in staat om te jagen, onderkomens te bouwen en kunst te scheppen. In diepe aardlagen, in donkere grotten en op afgelegen rotswanden vinden wij zijn sporen terug. De dunne lijn die ons verbindt met de jagers uit de vervlogen steentijd ligt verborgen onder dikke lagen van kennis en beschaving, maar ze bestaat nog wel degelijk. Om het in ons nog doorlevende oergeheugen op te frissen is er nu de naïaprots.

De naïaprots is een polyester schaalmodel van een vulkaan. In de voorzijde van de bergwand bevindt zich een opening (zie afb. pag. 5). Via dit langwerpige gat kunnen twee (kinder)handen het inwendige van de vulkaan bereiken. De vlakke bodem van de grot is bedekt met een dunne laag fijn zand. Het zandbed (zie afb. pag. 6) is van bovenaf door de kratermond te bekijken. Naast de opening in de bergwand is een uitsparing aangebracht, waarin zich een set van achtenveertig zogenaamde 'NaAapKaarten' bevindt (zie afb. pag. 7-8). Op deze kaarten zijn fragmenten van prehistorische rotstekeningen en grotschilderingen afgebeeld. Kies één van de kaarten met 'echte' oeroude afbeeldingen en verplaats je even in het leven van de holenmens, die in het zand van zijn grot een schetsje maakte voor de tekening die hij even later op een rotswand zou aanbrengen: trek met je oervinger de lijnen na in het zand en test hoeveel oermens er nog overgebleven is in de naïap die je bent.

- Kies één van de 48 NaAapKaarten.
- Kniel op het dierenvel voor de rots.
- Doe de koplamp om je hoofd.
- Schakel de koplamp aan.
- Steek beide handen door de opening in de bergwand. Leg de gekozen NaAapKaart op het zandbed binnen in de rots.
- Nu kun je door de kratermond heen het zandbed en de kaart van bovenaf bekijken en je tekenhand met de koplamp bijlichten.
- Trek met je vinger de afbeelding op de kaart in het zand over of bedenk een hedendaagse variant op het gekozen beeld.
- Neem, als de tekening klaar is, de koplamp van je hoofd en schakel het licht uit. Druk de aan de rechterzijde in de bergwand aangebrachte oranje schakelaar op stand I. Hierdoor worden binnen in de krater lampen aangeschakeld, die het schijnsel van een flakkerend houtvuur verspreiden. Tevens wordt via het ingebouwd geluidssysteem geknetter en geknapper hoorbaar.
- Leg je hoofd in de kratermond en sluit, met de handen tegen je hoofd, de opening zo lichtdicht mogelijk af. De lage positie van de houtvuurlampen veroorzaakt strijklicht, waardoor het reliëf van de zandtekening wordt versterkt.
- Laat het beeld op je inwerken en strijk daarna het zandbed met je vlakke hand glad.
- Schakel de houtvuurlampen uit en steek de NaAapKaart terug in de kaartenbak.

Fragmenten uit een briefwisseling van DNA projectleider Herman Walthaus met Arnold Schalks.

H.W: Het lijkt me heel leuk voor kinderen om mee te werken, weliswaar vooral geschikt voor één of twee kinderen tegelijk en minder om collectief te behandelen, maar erg leuk.

A.S: Het natekenen van de NaAapkaarten is inderdaad een handeling die slechts door één kind tegelijk kan worden uitgevoerd. Ik heb hiervoor gekozen omdat het voor de door mij gewilde ervaring nodig is, dat de handeling zich in een kleine, besloten en donkere ruimte voltrekt. Op grond van de overeengekomen afmetingen van de kist en de beoogde uitvoering van het ontwerp vind ik deze gerichtheid op het individuele kind een geschikte optie. Ik vat dit gegeven dan ook niet op als beperking. Het grot-idee lijkt mij spannend. Het ritueel van het omdoen van de hoofdlamp, net als een echte speleoloog, versterkt die sensatie.

Voor het naäpen in de rots zal wellicht een wachtrij ontstaan. Maar er zijn achtenveertig NaAapKaarten. De kinderen kunnen die kaarten vooraf bekijken, vergelijken, zich verbazen over de soms frappante overeenkomst van deze oeroude symbolen met kindertekeningen en sommige vormen van actuele kunst en graffiti. De bijgeleverde secundaire informatie over vindplaats en geschatte ouderdom schept het geografische en chronologische verband en is interessant voor wie er wat aan heeft. Kinderen zouden zich door de afbeeldingen kunnen laten inspireren tot het maken van hedendaagse varianten.

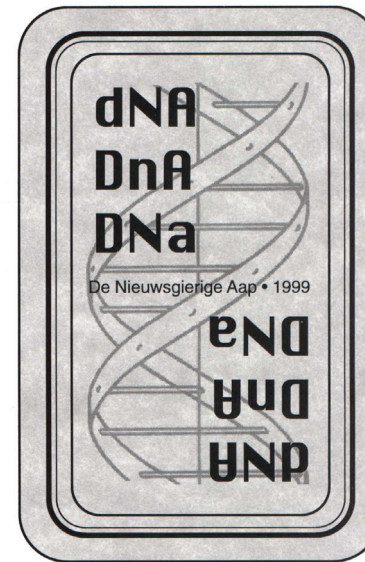
Wat betreft de volgorde van de kinderen: de snelle beslissers mogen eerst, de twijfelaars komen later. Voor het tekenen in het zand is geen specialisme vereist. Het voorbereidende ritueel, de handeling en het bekijken van de tekening bij het flakkerende lamplicht (essentieel) hoeft niet al te veel tijd in beslag te nemen, zodat er toch nog aardig wat kinderen aan de beurt kunnen komen. De wachtende kinderen staan te trappelen van ongeduld om te zien hoe de nu naäpende naäper het ervan af heeft gebracht. Zo gedragen zij zich, conform de titel van het project, als nieuwsgierige open.

H.W: Collectief zou met kinderen aandacht besteed kunnen worden aan het verhaal er omheen, als opwarmertje voor het individueel exploiteren.

A.S: Dat lijkt me een heel goed idee, dat misschien wat verder moet worden uitgewerkt.



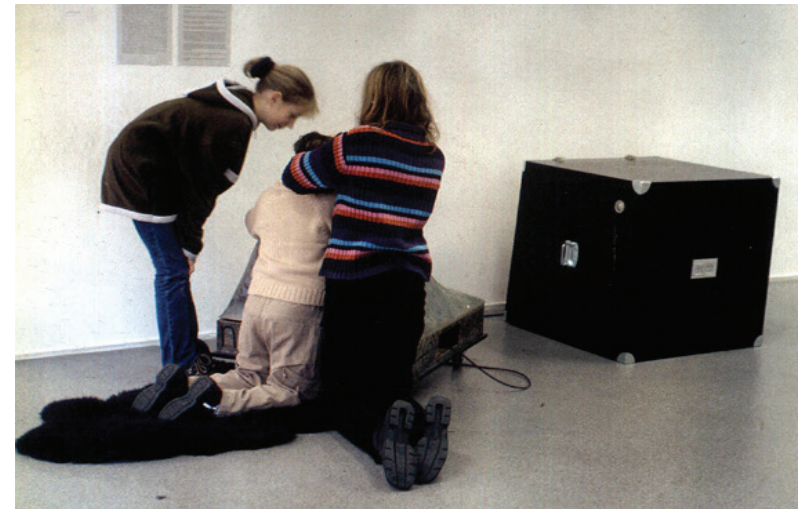
De naaprots in opengeklapte toestand met aan weerszijden van het zandbed de rij flakkerlampjes.

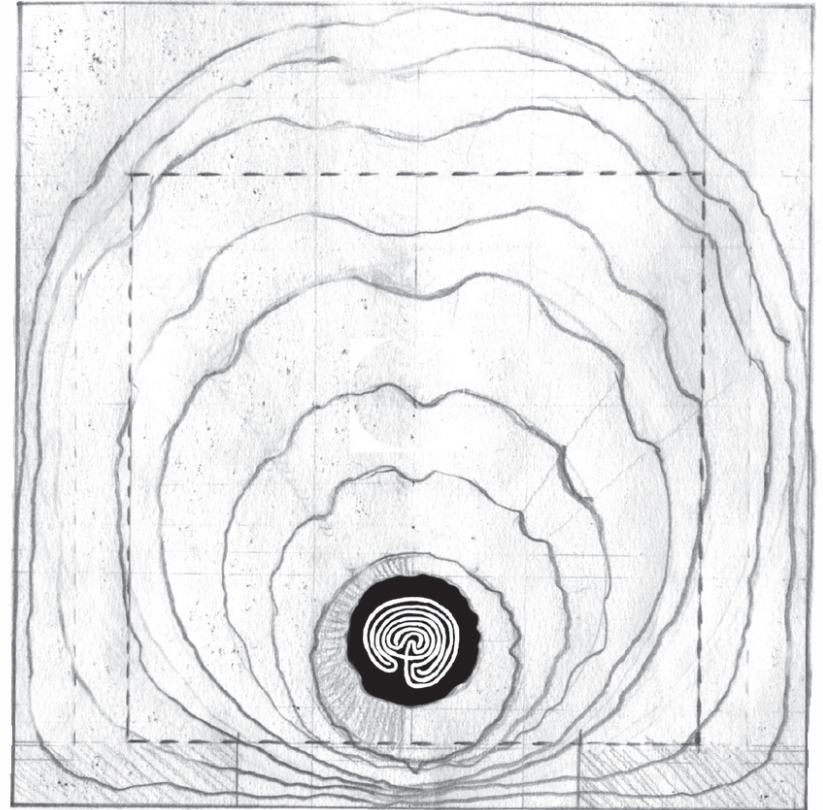




Afbeelding boven: De gebruiksklare naaaprots met, op het dierenvel, de hoofdlamp en rechts de zwarte beschermkap.

Afbeelding beneden: De naaaprots in gebruik.





de naäaprots