

# “Cave X”

Het spel met de waarheid

Illegems Julie  
Illustratieve Vormgeving  
Begeleider: Wout Olaerts

2014 - 2015



MEDIA  
ARTS  
DESIGN  
faculty  
KHLim - PXL

# Inhoudstafel

Abstract.....	3
Inleiding.....	3
Cultuur en verzonden verhalen.....	4
spelen met de waarheid.....	5
Onverklaarbare objecten.....	10
De grot als beginpunt en filosofische weg.....	11
Grondidee van 'Cave X'.....	12
Een wisselwerking tussen fictie en reconstructie.....	13
Objecten en illustraties uit 'Cave X'.....	13
De presentatie.....	15
Het tot stand komen van onverklaarbare objecten.....	15
Materiaal en kleurgebruik.....	18
Conclusie.....	19
Bibliografie.....	20

## Abstract

‘Het spel met de waarheid’. Een zoektocht doorheen het verleden, waar de toen nog onbekende wereld een vrij spel had met fantasie en zo zijn eigen waarheid probeerde te achterhalen. Op basis van deze filosofische inkijk brengt die ons terug naar de origine waarin de grot hier als beginpunt wordt geplaatst voor zowel de waarheid als de fictie, waarin de vraag naar de waarheid belichaamd wordt door objecten en reconstructieve illustraties. Kan de waarheid achterhaald worden door ‘Cave X’?

## Inleiding

Sinds mensenheugenis is de mens altijd op zoek geweest naar de waarheid. Verborgene antwoorden die in patronen steeds terugkeren en alleen door een bestuderend oog kunnen bekeken en begrepen worden. Veel oude filosofen en voorouders zijn hierdoor op antwoorden uitgekomen. De ene om te kunnen blijven overleven, de andere om fenomenen te verklaren. Deze antwoorden ontwikkelen zich in het ontstaan van cultuur en deze cultuur laat zijn sporen weer na die archeologen en wetenschappers nu proberen te reconstrueren.

In dit onderzoek gaan we niet op zoek naar de waarheid, maar wordt ermee gespeeld. De filosofische kijk is natuurlijk essentieel om te begrijpen dat iedereen zijn eigen waarheid bewust of onbewust kan creëren en bij deze vorm kan geven aan iets anders. De wisselwerking tussen fictie en reconstructie, met als onderliggende samenhang tussen wetenschappelijke en archeologische onderbouwde

regels en kunst maken het dat men op een aangename manier alle vrijheid kan bezitten zonder af te wijken van het essentiële onderwerp. In dit geval wordt er in het werk ‘Cave X’ gesproken over een oude beschaving waarvan overblijfselen gevonden zijn in een grot. Dit allemaal gepresenteerd in een museumachtige opbouw die de kijker dwingt om zijn oerinstinctmatige nieuwsgierigheid terug op te halen. Met deze functionele onbekende objecten wordt er naar de wisselwerking gezocht tussen fictie en reconstructie en objecten en illustraties. Bij deze wordt er gespeeld met waarde en onvolledigheden die net als nog andere onbekende objecten de mens al jaren in de ban houdt.

## Cultuur en verzonnen verhalen

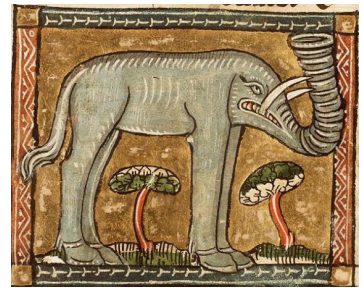
Uit onderzoek is gebleken dat cultuur niet aangeboren is, maar aangeleerd en doorgegeven wordt van generatie op generatie (Hoffman 2009: 55-85). Dit verklaart dat elke samenlevingsgroep van mensen een specifiek eigen cultuur ontwikkelt (Hoffman 2009: 55-85), wat het echter moeilijker maakt om uitgestorven beschavingen te begrijpen. Het ironische hieraan is dat de moderne mens met al zijn technologie, de geheimen van vorige en oudere beschavingen niet altijd kan ontrafelen of zelfs mogelijks kan begrijpen. Doorgetrokken naar het verleden zat de mens vaak in het onbekende, wat leidde naar vaak verzonnen verhalen over fenomenen die men niet kon verklaren, een belangrijk aspect voor elke cultuur. Zelfs nu wanneer men niet in het bezit is van alle puzzelstukjes, begint er zich een vreemde en soms vergaande fantasie op te borrelen om tenslotte zo het verhaal verstaanbaar te maken. Een voorbeeld is “The Book of Legendary lands” (2013) van Umberto Eco (1932), waar een verzameling van legendarische landen zoals: Atlantis, Dante’s hel & paradijs en de oorden die Gulliver op zijn reizen bezoekt, beschreven worden. In het algemeen, landen die nooit bestaan hebben, maar wel beschreven zijn door de mens en vroeger als echt beschouwd werden. In het boek: “Six Walks in the Fictional Woods” (Eco 1998) vindt men meer een psychologische zoektocht waarbij Eco met zowel de lezer als de schrijver zelf een spel speelt om hen in verwarring te brengen. Dit doet hij door middel van reeds bestaande sprookjes en histo-

risch gelinkte verhalen, maar als men deze probeert na te trekken op de echtheid ervan eindigt men in pure fictie. De scheidingslijn tussen fictie en realiteit wordt een wazige afbakening waarbij Eco toont dat de lezer meer geschoold en scherper moet zijn om deze van elkaar te kunnen onderscheiden. *“Fictie is de hoofdvijand die afhankelijk is van de realiteit, maar realiteit, voedt zich ook met fictie”.* (Eco 1998) Dus hoe men het ook draait of keert fictie zal altijd een onderdeel zijn van de realiteit en andersom en dat maakt het net zo leuk om ermee te spelen.

## spelen met de waarheid

Dit ‘spelen met de waarheid’ of zelfs foppen is al eeuwenoud en kan zowel ‘bewust’ als ‘onbewust’ gebeuren. Een voorbeeld van dit ‘onbewust’ toepassen zijn de illustraties over gewone en mythische dieren van Jacob van Maerlant (ca. 1235-1300). In zijn dertiendelige boek: “Der Naturen Bloeme” (circa. 1270), illustreert hij zijn uitheemse dieren anatomisch verkeerd, omdat hij alleen een wazige omschrijving kreeg van het dier zonder deze ooit in het echt gezien te hebben. De lezer was zich niet bewust van deze ongewilde fout, bijvoorbeeld omdat destijds in Vlaanderen geen olifanten (afb. 1) of leeuwen (afb. 2) in levende wijze voorkwamen. Nochtans laten deze oude illustraties nog steeds veel indruk na, vooral vanwege de vreemde onherkenbare factoren die de dieren zo karakteristiek maken en hen een nieuwe werkelijkheid opleveren. Buiten in- en uitheemse dieren, werden ook mythische dieren zoals, zeemonsters plus planten, kruiden en edelstenen geïllustreerd (Badke 2011).

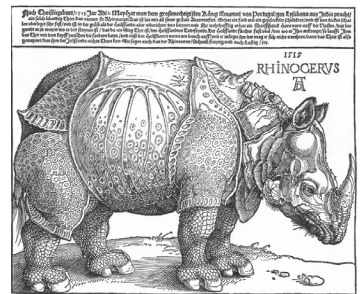
De houtsnede: ‘Rhinoceros’ (afb. 3) van Albrecht Durer (1471-1528) uit de 16de eeuw is hier ook zo’n voorbeeld van. De echte neushoorn die op dat moment in Portugal verbleef was de eerste sinds de periode van het Romeinse Rijk en werd al snel een sensatie (Bubenik 2013: 100). Maar zelfs ten tijde van een echte neushoorn geloofde de meeste mensen buiten Portugal nog dat dit een mythisch wezen betrof en werd de houtsnede van Durer als waarheidsgetrouw aanvaard, vooral door de mogelijkheid van massaproductie vanwege de houtsnedetechniek (Bubenik 2013: 100). Niettegenstaande dat Durer het er anatomisch en technisch beter van af bracht dan Jacob van Maerlant, klopt de voorstelling niet helemaal, dit door toedoen om het dier te tekenen doormiddel van beschrijvingen. Toch heeft deze een grote invloed gehad op andere kunstenaars uit die tijd, vooral vanwege de uitwerking en de mystiek rond het exotische dier (Bubenik 2013: 100).



afb. 1: Jacob van Maerlant, *Elephant*, *Der Naturen Bloeme*. 1270.



afb. 2: Jacob van Maerlant, *Illuminated Lion*, *Der Naturen Bloeme*. 1270.



afb. 3: Albrecht Durer, *Rhinoceros*. 1515. Houtsnede, British Museum, London

Al deze voorbeelden geven tot nu toe weer dat er ‘onbewust’ op deze manier een verkeerde waarheid kan geïllustreerd worden. Deze toepassing kan ook op andere vlakken gepresenteerd worden, bijvoorbeeld doormiddel van objecten/sculpturen maar ook door het weergeven van een installatie die het hele spel van de echtheid tot een ander niveau kan brengen.

Een mooi voorbeeld van het ‘bewust’ toepassen hiervan is te vinden bij Hans Op de Beeck (1969) met zijn tentoonstelling: “Sea of Tranquillity” (2010) een heel museum gewijd aan een fictief verhaal over een luxueus cruiseschip. Hierbij werd het schip voorgesteld door een grote maquette (afb. 4), twee levensgrote beelden van de kapitein (afb. 5) en een kamermeid, een reeks gestapelde containers die als slaapkajuit dienen (afb. 6), een aantal grote zwart-wit aquarellen, verschillende rekwisieten en een filmvoorstelling. Ondanks dat Op de Beeck alles zo realistisch en geloofwaardig mogelijk voorstelt, gaat het concept vooral over valse waarden, een zelf gecreëerde Utopia, geschiedenis, sociologie, economie, enz... (Op de Beeck 2010).

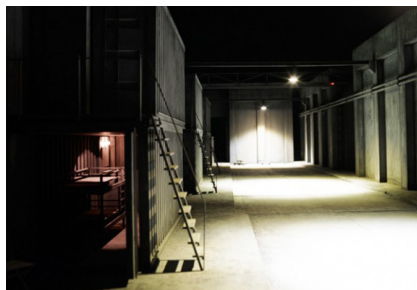
Het spelen met de waarheid wordt hier bewust gemanipuleerd tot fictie. Het leuke aan Op de Beeck’s tentoonstelling is zijn theatrale voorstelling van al deze voorwerpen, maquettes en tekeningen. Alles moest aanwezig zijn om de illusie te vergroten en tegelijkertijd ook het beeld met de waarheid.



afb. 4: Hans Op de Beeck, *Sea of Tranquillity*. 2010.



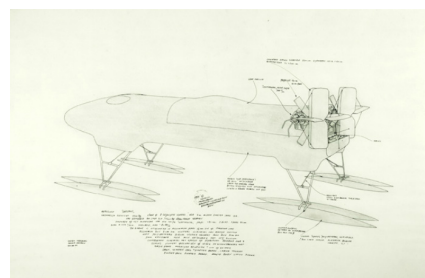
afb. 5: Hans Op de Beeck, *Sea of Tranquillity*. 2010.



afb. 6: Hans Op de Beeck, *Sea of Tranquillity*. 2010.

Panamarenko (1940) daarentegen heeft een heel andere manier van ‘bewust’ toepassen van de werkelijkheid in zijn kunst. Hierbij werkt hij vooral met een combinatie van wetenschappelijk onderbouwde theorieën die compleet fictief uitgewerkt worden. In andere woorden de uitvinder-kunstenaar. Algemeen staat Panamarenko bekend om zijn vliegmachines, gebaseerd op helikopters, luchtschepen, insecten of vogels, een vliegend tapijt, een raketruzgzak en zelfs auto’s en onderzeeërs (Müller & Gräfe 2014). Allesomvattend gaat het om een jongensdroom die hij blijft najagen (Müller & Gräfe 2014). Wetende dat de vliegmachines merendeels niet werken of niet zo functioneel zijn, laten deze wel een groot deel aan fantasie toe om dit wel in te beelden. Bij Panamarenko gaat het er vooral om, om de dingen te maken, beginnende vanaf een schets tot het eigenlijk ontwerp en niet dat deze juist moet zijn. “Alleen in het maken van dingen maakt men een contract met de waarheid” (Müller & Gräfe 2014) met andere woorden: door echt bezig te zijn met het creëren van iets kan men niet anders dan verbonden zijn met de waarheid op dat moment. Desondanks dat hij op een andere manier speelt met de waarheid, laat hij wel een onderscheid zien tussen illustraties/schetsen (afb. 7) en objecten/machines (afb. 8). Illustraties kunnen geheel fictief zijn en niets waarheid gebonden bezitten, maar objecten of in dit geval machines houden zich vast aan bepaalde regels in verband met materiaal en andere fysische eigenschappen, zoals de zwaartekracht en de technische en praktische kant.

Deze technische kant kan in sommige gevallen ook verder doorgetrokken worden zoals bij Louis De Cordier (1978). In één van zijn projecten heeft hij een soort van ‘bibliotheek van Alexandrië’ nagebouwd in de bergen van Andalucia (2012-2013). Het doel is hier een symbool te creëren voor de menselijke aspiratie, het promoten van kunst, wetenschap en spiritualiteit, met nadruk op het bewustzijn als centrale thema. Met dit bewustzijn wilde hij vooral verwijzen naar het welzijn van de mensheid. Een plek waar de kennis van het verleden en heden een hulpmiddel kunnen zijn voor de volgende genera-



afb. 7: Panamarenko, *Sketch of 'Scotch Gambit'*. 1966-1999.



afb. 8: Panamarenko, *'Scotch Gambit'*. 1966-1999. aluminium, metal, inox, 6 x 10 x 16 m. Private Collection Mark Deweer, Otegem.

tie (De Cordier 2013). Dit project in samenwerking met de 'Mataha Foundation', die nog andere holistische projecten steunt. Zoals het gelijksoortige onderzoek van De Cordier, van een recent ontdekte labyrint in Egypte bij Hawara, waarvan men zegt dat het een kolossale tempel was die al twee millennia onder het zand zou liggen waar schrijvers uit de Klassieke Oudheid vermeldden naar een stenen boek dat zou dienen als nalatenschap voor de mensheid (De Cordier 2013). Er kan niet met zekerheid vermeld worden of deze sites echt bestaan, maar De Cordier maakt wel een mooi aanknopingspunt tussen archeologie en kunst en andersom. Dezelfde manier van benaderen wordt ook gebruikt in zijn bibliotheek, waarbij de naam: "Biblioteca del Sol" gekozen werd, als religieuze verwijzing naar de berg, waar volgens de Moren (Islamitische bevolking uit Spanje) de zon voor het eerst zijn licht op scheen (De Cordier 2013). Ondanks dat zijn bibliotheek een kunstproject is, wordt deze toch gebruikt waarvoor hij gebouwd is. De stap tussen 'het spel' en de 'waarheid' maakt het moeilijker om deze te doorgronden, maar tegelijkertijd wordt dan weer het feit opgelegd dat iedereen zijn eigen waarheid kan creëren en bij deze er ook mee doet wat hij wilt.



afb. 9: Louis De Cordier, *Biblioteca del Sol - the making of, B15*. 2013.



afb. 10: Louis De Cordier, *Biblioteca del Sol - the making of, B22*. 2013.

De volgende afbeeldingen (9, 10 en 11) laten de opbouw van de bibliotheek in fasen zien, waarbij men pas bij de eindfase een mythisch gevoel krijgt in een bijna grotachtige toestand. Daardoor lijkt de bibliotheek langzaam een geschiedenis te geven aan het ontstaan van een mythisch verhaal.



afb. 11: Louis De Cordier, *Biblioteca del Sol - the making of, B24*. 2013.



Een nog andere manier om om te gaan met het “spel met de waarheid” of foppen is door een eigen mythe te creëren. Deze gaat vooral mondeling of schriftelijk te werk waar de bewijzen meestal totaal afwezig kunnen zijn. Een voorbeeld hiervan is de kunstenaar Joseph Beuys (1921-1986) met zijn uitleg over zijn viltendoek en materiaal keuze. Volgens zijn verhaal zou hij in 1943 neergeschoten zijn boven Crimea waardoor hij met zijn vliegtuig in het koude water belandde en bijna doodvroom, maar gered werd door een Tataarse nomadenstam, die hem in vilt en vet wikkelden (Jurcka & Feekes 2000). De hoed zou hij blijkbaar dragen vanwege een zilveren plaat in zijn schedel toen hij in WOII met zijn Stuka-duikbommenwerper was neergestort (Jurcka & Feekes 2000). Doorgaans zijn carrière gaf hij dit verhaal soms toe en dan weer niet, dus men kan niet zeker weten of hij deze events ooit heeft meegemaakt. Wat men wel weet is dat hij heel geïnteresseerd was in het sjamanisme, natuurvolkeren, antroposofie en Duitse Romantiek. Vooral het centraal thema van het spirituele waar de cultuur & natuur en de mens als bevrijder gezien worden die de balans in de wereld weer moeten herstellen, zijn onderwerpen waar hij vaak mee speelt (Jurcka & Feekes 2000). Deze manier van spelen met de waarheid kan voor veel frustraties zorgen bij de lezer of luisteraars omdat deze het gevoel krijgen belogen te worden. Ondanks deze manier van ‘bewust’ overtuigen, slaagde Beuys er toch in om zichzelf om te zetten tot een mythisch persoon. Iemand waarbij op het laatst niemand echt meer kon uitmaken wie hij werkelijk was, waarbij andere verzonden verhalen de overhand begonnen te nemen. In het algemeen is zijn geschiedenis een eigen leven gaan leiden.

Natuurvolkeren of sjamanisme zijn begrippen die vaker terugkeren bij mensen of kunstenaars die opzoek zijn naar zichzelf en de natuur dit vooral op spiritueel vlak. Niet alleen de filosofie erachter is van belang, de uitwerkingen van de kunstwerken hebben ook vaak deze eigenschappen meegekregen, vooral bij gebruik van natuurmateriaal en vormgeving. Doorheen dit onderzoek naar de waarheid wordt dit weergegeven door objecten en illustraties uit ‘Cave X’. Deze kunnen bekeken worden als een ritueel waarbij men bepaalde handelingen volgt maar vaak niet weet waar deze gaan uitkomen. Een voorbeeld hiervan zijn onverklaarbare objecten/voorwerpen die cultureel gebonden zijn. In sommige gevallen kunnen deze functioneel heel duidelijk zijn, maar in zeldzame gevallen kan men deze objecten/voorwerpen niet verklaren, waardoor er gespeeld kan worden met het opzoek gaan naar de waarheid.

## Onverklaarbare objecten

We leven in een tijdstip waar de wetenschap al erg vooruitstrevend is en op veel vlakken al logische antwoorden gevonden heeft. Toch zijn er nog objecten/voorwerpen waarbij het antwoord gehuld ligt in mystiek. Dit onderzoek naar de waarheid en functie van het object kan ook vergeleken worden met een spel, één waarvan men de regels niet kent of begrijpt. In dit spel wordt er vaak gebruik gemaakt van opsommingen van mogelijke antwoorden en die door feitelijke elementen weer een rede geven om ze teniet te doen. Het gebeurt dat ze de toeschouwer vragen om mee te helpen een oplossen te zoeken voor dit probleem, wat het spel dan weer universeel gaat maken.

Een voorbeeld hiervan zijn de ‘Clayton Rings’ uit Egypte (afb. 12). Deze mysterieuze ceramische objecten zijn genoemd naar de ontdekker Patrick Clayton (1896-1962), ze werden ontdekt tijdens een expeditie in 1930-31. Zo’n honderdtal van deze objecten werden gevonden, vaak in gegroepeerde formatie (Riemer & Kuper 2000: 92). De functie hiervan is nog altijd niet bekend, zoals Clayton zelf omschreef: *“Ik heb geen idee van hun doel”* (Riemer & Kuper 2000: 100). De ceramische objecten hebben deze mystérieus vooral te danken aan hun vorm en het feit dat deze weinig of geen gebruikssporen bevatten en uitsluitend in de woestijn gevonden of gebruikt werden. De vorm zelf lijkt een beetje op een kegelvormige ring, aan beide zijde open. Bij bijna elke ring vindt men een schijf met een klein gat in. De afmetingen van zowel de schijf als de ringen kunnen variëren (Riemer & Kuper 2000: 92). De meeste Clayton ringen bevatten ook gegraveerde tekens, wat kan staan als merkteken van de eigenaar (Riemer & Kuper 2000: 97). Er zijn natuurlijk speculaties over de mogelijke functie van Clayton’s ringen, zoals: het houden van bijen, vallen voor insecten of vogels, bescherming voor het aanmaken van vuur en natuurlijk het mogelijk gebruik voor water voorziening. De voorop gestelde functie brengen nog steeds geen bewijs voor het mogelijk gebruik ervan.



afb. 12: Clayton Ring met schijf.



afb. 13: Bâton de commandement, Magdalenian (17.000-10.000), Museum of Toulouse, 165x48x21 mm.

Nog een ander object is de ‘Bâton de commandement’ of in het Engels ‘Perforated balton’ (afb. 13 zie p.10) een voorwerp gemaakt van rendier- of hertengewei. Het stamt uit de laat-paleolithische periode in West-Europa uit de Magdalenian cultuur (Kipfer 2008: 30). De naam Bâton de commandement verwijst naar een stok die militairen gebruiken, maar kreeg deze naam vanwege zijn vorm en niet zozeer vanwege zijn functie, ook al dacht men eerst dat het voor militaire doeleinden diende (Thompson 1996: 96). Het voorwerp is vaak rijk versierd met dieren of vrouwenfiguren. Het geboorde gat (soms twee) roept op tot vele discussies over zijn mogelijke functie. Zo wordt er gespeculeerd dat het vooral gebruikt werd voor het rechtekken van pijlen (Thompson 1996: 96) anderen beweren dan weer dat door het vinden van verschillende formaten en vormen van de objecten, niet één, maar verschillende doeleinden vooropstonden (Sykes e.a. 2014: 138). De Bâton de commandement is op zich een mooi voorwerp dat een waas van religie lijkt uit te stralen, mogelijk door de versiering en het materiaalgebruik. Tegenover de Clayton ring’s die soberder zijn kan men duidelijker zien dat deze een grotere functionaliteit moeten gehad hebben, alleen is deze niet zo vanzelfsprekend om te vinden.

Er kan gezegd worden dat mensheid al jarenlang gefascineerd wordt door objecten en dat deze hun denken en twijfels omtrent de verschillende mogelijkheden ervan sterk beïnvloeden. Dat het spel op zich ook gespeeld kan worden met de regels van de realiteit, maar om deze te vervolledigen nog altijd gepaard gaat met fantasie.

## De grot als beginpunt en filosofische weg

De mens wordt gekarakteriseerd met een groot gevoel voor fantasie. De leef- en denkwereld wordt interessanter en bepaalt hierdoor de vrijheid en flexibiliteit van zijn mogelijkheden. Het is zoals in de beschrijving van Plato’s (427-347 v. Chr.) grot, waar de gevangenen kijken naar de schaduw van de werkelijkheid en pas na hun bevrijding de echte waarheid onder ogen zien (Yasar & Memmedova 2013: 283). Ondanks Plato’s mooie beschrijving van de manier waarop men de waarheid vindt, is deze in dit geval vooral een filosofische kwestie met Plato’s theorie van de ideeënwereld. De waarheid kan nog op een andere wijze gevonden of bekeken worden. Vaak gebeurt dit door zich te gaan verdiepen in de veel gestelde vragen (Verhoeven 1985: 567-582). Weliswaar komt men vaak tot het besef dat deze vragen nog meer vragen oproepen dan dat ze antwoorden geven (Verhoeven 1985: 567-582). *“hoe vuriger wij jacht maken op een waarheid des te verder lijkt zij te wijken. Waarheid is een telkens weer uitgestelde ontdekking”* (Verhoeven 1985: 567-582). In dit artikel staat de grot voor die verdieping/ontdekking, maar in plaats van naar buiten te gaan zoals Plato omschrijft, gaan we het antwoord dieper in de grot zoeken/vinden. De grot staat hiervoor als een filosofisch/psychologisch en archeologisch symbool en beginpunt, waar overblijfselen van het verleden te vinden zijn, in dit geval objecten. Vaak is de waarheid een filosofische kwestie die zelfs met mogelijk bewijs van bestaan nog altijd iemand beet kan nemen.

In dit geval heeft de waarheid veel verschillende communicatievormen, dit kan ook op basis van literatuur zijn zoals Eco's verhalen. Maar ook via illustraties waar men bewust of onbewust fouten maakt, installaties van video en beelden waar het geheel bijdraagt aan de waarheid. Ook het bouwen van functionele ruimten en archeologische sites zoals De Cordier doet. Alsook doormiddel van het mondelinge aspect waar mensen hun eigen mythes en verhalen creëren en culturele voorwerpen die door hun onverklaarbaarheid verschillende waarheden kunnen bevatten. Als bijkomend aspect wordt in sommige culturen ook gebruik gemaakt van hallucinerende middelen om tot een mogelijke waarheid te komen, dit vooral op religieus vlak.

Zo is er bewezen dat grotten door hun isolement aan licht en geluid de mens na een langdurig verblijf in een trance en/of droomtoestand kunnen brengen (Norsted 2013: 11). Het gebeurt omdat de hersenen geen prikkelingen meer krijgen van buitenaf en zelf stimulansen beginnen te maken. Deze droomtoestand kan vaak alleen maar bekomen worden door psychoactieve drugs, die de persoon in een hoger belevingsvermogen van de geest brengt, vergelijkbaar met de sjamanistische praktijken, waarin de personen hallucinaties krijgen (Norsted 2013: 11). Op die manier werd in meerdere culturen de grot gebruikt om de toekomst te voorspellen of mogelijke spirituele boodschappen te ontvangen.

Bij de oude Grieken was het ook gebruikelijk om zich af te zonderen in een grot om zo in een meditatieve toestand te geraken (Ustinova 2009: 265-286). Op deze manier aanriep men het Orakel om profetische boodschappen van de godheid te verkrijgen (Ustinova 2009: 265-286).

## Grondidee van 'Cave X'

Deze sterke dieptegang in het spirituele die een grot als eigenschap kan bevatten, roept direct de vraag op of datgene wat we zien nu eenmaal waar is en/of dat iedereen hierdoor zijn eigen waarheid creëert? Voor de masterproef met als titel 'Cave X' was dit één van de grondideeën. Het doel is een archeologische samenwerking te maken met fictie die voor de waarheid lijkt te pleiten. Hiervoor werden er fictieve onherkenbare objecten gemaakt die voorgesteld worden als archeologische vondsten uit een grot. Deze worden dan op gereconstrueerde wijze geïllustreerd. De objecten zijn functioneel niet-herkenbaar en dwingen de toeschouwer tot vraagstelling. Hierbij begint het spel met de waarheid. Er wordt 'bewust' niet vermeld dat het 'fake' is, maar het wordt de toeschouwer aangereikt alsof het authentiek echt is, waarbij geëtaleerd in museumstijl en een boek met uitgebrachte illustraties. Ondanks deze manier van presenteren, zijn er kleine details die de toeschouwer vertellen dat het om een spel gaat. De objecten en illustraties zijn twee manieren om om te gaan met de realiteit, kortom: 'de waarheid'. Aan de toeschouwer de keuze hoe hij deze op individuele wijze interpreteert.

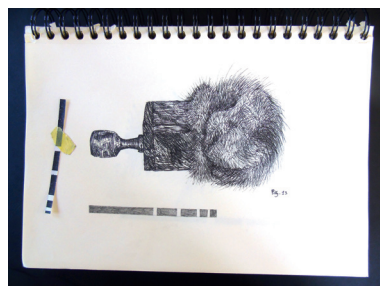
## Een wisselwerking tussen fictie en reconstructie

Reconstructie staat voor ‘het in zijn oorspronkelijke vorm herstellen’, dit kan zowel qua ruimte, plaats, objecten, sculpturen, architectuur, dieren en zelfs door middel van verhalen. Quasi alles wat niet meer compleet is of bestaat komt hiervoor in aanmerking. In het geval dat men bijna geen referenties of bewijzen heeft, moet er beroep gedaan worden op onze fantasie of moet de logica handhaven om tot een totaalbeeld te kunnen komen. Een juiste balans tussen beide is hiervoor nodig, anders bekomt men net zoals bij de middeleeuwse illustrator: Jacob van Maerlant en Durer, dat sommige elementen zoals structuur, kleur, anatomische verhoudingen, enz, ... niet correct zullen zijn. Bij het maken van reconstructietekeningen vandaag, beschikt men niet meer over dergelijke vrijheid. Alles moet correct en volgens bepaalde regels lopen. Men krijgt een strakker plan voorgesteld. Fictie en kunst daarentegen krijgen de mogelijkheden toegeworpen om met een eigen realiteit te spelen. Deze kan qua stijl zowel heel fantasierijk als zeer realistisch overkomen. Meestal zijn deze twee specialisaties gescheiden, maar kunnen de tekenstijlen zich wel overlappen. Toch gebeurt het soms dat deze twee specialisaties gecombineerd worden. Dit maakt het mogelijk om te spelen met wetenschappelijk onderbouwde realiteiten die toch de vrijheid hebben om te experimenteren met eigen fantasie, zoals Panamarenko en Hans Op de Beeck doen. Toch is fictie en reconstructie, een mooie en interessante combinatie die de manier waarop we naar iets kijken kan veranderen en bijgevolg in wisselwerking kan treden.

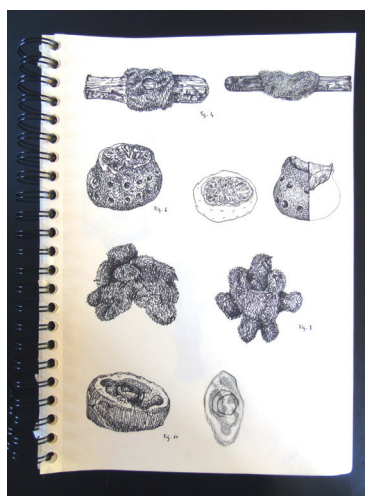
Dit onderzoeksartikel richt zich niet alleen op ‘fictie’ en ‘reconstructie’ maar ook op de vormgeving ervan. Zoals in ‘Cave X’ wordt er gebruikt gemaakt van objecten die vooral staan voor de fictie en waarbij de reconstructieve illustraties staan voor de realiteit. Toch kunnen deze twee elk hun eigen manier hebben om hun ‘waarheid’ over te brengen.

## Objecten en illustraties uit ‘Cave X’

Voor mij persoonlijk hebben sculpturen/objecten altijd een grotere aantrekkingskracht gehad. Desondanks worden illustraties meestal als een soort beginpunt bekeken die vervolgens het proces in werking kunnen zetten of probleemzones kunnen omschrijven. Deze illustraties zijn vaak de hersenspinsels van het eigenlijke eindproduct en kunnen ondanks de duidelijke lijnen, nog altijd iets zeer wazig en veranderlijk voorstellen. De objecten daarentegen zijn tastbaar en moeilijk zomaar te veranderen. Zij hebben nu eenmaal de eigenschap om gebonden te zijn aan hun eigen regels qua materiaal. Toch zijn ze vrij om er een andere interpretatie aan te geven, zowel door een toevoeging als door een afname van iets in of om het object.



afb. 14: Cave X, Fig. 13.



afb. 15: Cave X, Fig. 4, 6, 8 en 10.



afb. 16: Cave X, Fig. 15 en 12.

Illustraties hebben door hun tweedimensionaal beeld, een andere manier van communiceren met de toeschouwer. Hun manier om het verhaal van de gevonden objecten uit te leggen wordt hierbij op een andere wijze verteld. De illustraties van 'Cave X' zijn in dit geval niet onbelangrijk maar gaan minder de aandacht trekken in verhouding tot de objecten. Het kan bijdragen als een belangrijk aspect tot het weergeven van de mogelijke waarheid. Bij deze zijn ze geen imitatie van de objecten, maar een bestaande werkelijkheid die omgezet wordt naar een onbekende waarheid. Ze vallen niet onder de categorie reconstructies, omdat ze geen authentieke reconstructie van de objecten weergeven. Zo waren ze eerst een illustratie van de objecten (afb. 14), maar door kleine veranderingen die ontstaan zijn bij sommige voorwerpen, veranderden ze in reconstructieve illustraties (afb. 15 en 16). Deze manier van

werken is weliswaar de omgekeerde richting van hoe het in de echte praktijk gebeurt, maar het gaat de illustraties een bepaalde waarde geven omdat deze de overblijfselen bezitten van een verleden. In dit geval kan men zelfs zeggen dat de illustraties fout zijn omdat deze niet kloppen met de werkelijkheid<sup>1</sup>. De illustraties dragen niet toe tot een betere verduidelijking van de functies of mogelijk diepgaande informatie, maar stellen een andere waarheid voor.

Waar een illustratie evenzeer iemand in de ban kan houden, gaat een object sneller de neiging hebben om een eigen leven te leiden doormiddel van interactie met het publiek. Zeker als deze onherkenbare elementen bevat en totaal geen referentie heeft met iets functioneel. Door zijn driedimensionaliteit is er de mogelijkheid om het object vanuit verschillende standpunten te

<sup>1</sup> Voor verduidelijking wil ik de woorden: 'werkelijkheid' en 'waarheid' van elkaar onderscheiden, deze hebben alle twee een verschillende betekenis en berusten daarmee niet op hetzelfde gegeven. In dit geval staat de 'waarheid' voor het psychische, waarmee bedoeld wordt dat elke waarheid zich in zijn eigen hoofd afspeelt. De 'werkelijkheid' of 'realiteit' is vaak objectief en daardoor een tastbaar gegeven, in sommige gevallen een onverwerpelijke informatie.

## Het tot stand komen van onverklaarbare objecten

bekijken. Het prikkelt de hersenen en wekt de oeroude kracht van nieuwsgierigheid op, die altijd opzoek is naar een antwoord. Wanneer deze onbeantwoord blijft leidt dit tot frustraties. De invloed van het gebruik van het soort materiaal, vorm en kleur laat de objecten tot de verbeelding spreken. Maar het ontbreken van de functie ervan bezorgt het object zijn mysterieuze kant.

### De presentatie

In één opzicht blijven de objecten en illustraties altijd een wisselwerking houden waarbij de ene zolang die aanwezig is het voortouw neemt, waardoor de andere als minderwaardig kan aanzien worden. Een voorbeeld hiervan is de presentatie. In eerste instantie vallen de objecten op, waar de mensen onmiddellijk op reageren en geven ze de ruimte voor speculaties. De reconstructieve illustraties gepresenteerd in boekvorm daarentegen geven niet meer prijs en kunnen gemakkelijker genegeerd worden. Als men de objecten weghaalt staan de illustraties voor de enige werkelijkheid, waardoor deze opeens in waarde stijgen. Er kan gezegd worden dat door een minimale aanwezigheid van overblijfselen het mysterie gemakkelijker aangewakkerd wordt en daardoor meer ruimte geeft aan zelfinvullingen. Een soort van reconstructie door het menselijk brein.

De wisselwerking met reconstructieve illustraties heeft als extra mogelijkheid meer verduidelijking te verkrijgen, maar ook als middel om het object vanuit een ander standpunt te bekijken. Het ‘spel met de waarheid’ geeft hier een onverbreekelijke rode draad door, die als fictie regeert doorheen de regels van wetenschap en archeologie.

Zoals we eerder gezien hebben bij de ‘Clayton ring’s’ en de ‘Bâton de commandement’, kan men de functie niet uitmaken vanwege zijn vorm en mogelijk materiaalgebruik. Natuurlijk zijn er nog andere factoren die kunnen bijdragen aan dit mysterie, maar deze laten we even achterwege. In dit hoofdstuk zal er vooral toegelicht worden hoe zo’n object tot stand kan komen en op welke manier het benaderd wordt, dit door middel van de objecten uit ‘Cave X’.

Voor we beginnen moet er eerst gezegd worden dat de uitleg bij het maken van deze objecten niet zozeer het antwoord geeft op welke mogelijke functies ze moeten bezitten. Hier wordt vooral geduid op de band die je krijgt doorheen het ontwerp van het object en dit kan op ritueel-achtige basis bekeken worden.

De meeste objecten ontstaan eerst vanuit andere functionele voorwerpen die gedemonteerd of stuk gedaan worden. Deze worden gebruikt om de vorm die aanvankelijk als herkenbaar aanschouwd werd, onherkenbaar te maken. Hierbij worden ook andere materialen gecombineerd zoals: bont (afb. 17 en 18), breiwerk (afb. 19) en schelpen (afb. 20). Met als doel het contrast tussen de verschillende materialen en de mogelijke functies ervan nog meer te belemmeren. Het combineren van deze materialen, zorgt er dan ook weer voor dat deze interessanter en vreemder over kunnen komen voor de toeschouwer. Deze manier van toepassen maakt het gemakkelijker om dergelijke objecten te creëren en maakt ook een mooie verwijzing naar de gewijzigde geschiedenis die het object heeft doorstaan. In dat opzicht is het poëtisch te weten dat er ooit iemand dit object heeft bewerkt, om dan later als anoniem persoon alleen nog herinnerd te worden door het achtergebleven voorwerp.

Bij sommige objecten is het niet van toepassing om reeds bestaande voorwerpen als een beginpunt te nemen, maar om te starten van één gemakkelijk behandelbaar materiaal, zoals steen (afb. 21). In dit proces is het eindproduct vaak vanaf het begin onbekend en weet men meestal niet waar men gaat uitkomen. Het is vooral werken met het weghalen/wegkappen van lagen waarbij dit bijna een meditatieve gebeurtenis wordt. Deze onwetendheid bevat een bepaalde rust die alleen kan bekomen worden door zich van alle gedachten te ontdoen en gewoon de handeling uit te voeren. Ondanks dat steen de capaciteit bevat om sterk te zijn, gebeurde het toch dat deze objecten vaak braken kort bij het einde van het proces, dit gaf een mooie betekenis aan de begrenzing van het materiaal steen en de grenzen van de geest.



afb. 17: Cave X, *Oject 13*.



afb. 18: Cave X, *Oject 19*.



afb. 19: Cave X, *Oject 11*.



afb. 20: Cave X, *Oject 3*.



afb. 21: Cave X, *Oject 2*.



afb. 23: Cave X, *Object 8*.afb. 22: Cave X, *Object 5*.afb. 24: Cave X, *Object 6*.afb. 25: Cave X, *Object 9*.afb. 26: Cave X, *Object 18*.

Een andere manier van benaderen is door de waarde te veranderen van een bepaald materiaal. De bekleding/buitenkant krijgt in dit geval een andere kleur (afb. 22), versiering of omhulsel (afb. 23 en 24). Dit werd vooral toegepast op beenderen met als oogpunt symbolisch anders bekeken te worden. Door sommige mensen wordt er direct een link gelegd tussen religie en waarde, vooral vanwege het goud (afb. 25), ook al was dit in eerste instantie niet de bedoeling. Vanwege de hardheid van de beenderen, waren de mogelijkheden beperkt om deze te veranderen, waardoor men genoodzaakt was deze op een andere manier te behandelen. Het gebruik van de kleur bijvoorbeeld goud werd toegepast vanwege het vermogen dat metaalkleuren licht kunnen weerkaatsen en hierbij het object beter gedetailleerd laat uitkomen. Men kan hiermee zeggen dat de waarde van het object wel degelijk versterkt wordt, maar deze verwijst niet naar de goudwaarde.

Het tekenen op beenderen (afb. 26) geeft ook weer een andere connotatie op, hierbij verdwijnen de details en komt er een optisch beeld in de plaats. Waarbij het lijkt of deze getatoeëerd zijn, wat naar de verdwenen laag kan verwijzen die deze ooit bezat. Ondanks dat deze objecten meer geklasseerd kunnen worden als versiering of juwelen, kunnen ze de toeschouwer nog altijd de vraag oproepen voor welke doeleinde ze gebruikt werden. Bij deze zijn de beenderen een verwijzing naar het sjamanisme en het verleden, met als onderliggende link naar archeologie.

## Materiaal en kleurgebruik

Niet alleen de entiteit van de objecten maar ook de bijkomende materialen zoals bont, hout en metaal hebben hun gebruiksredenen. Met bont wordt een verwijzing gemaakt naar de eeuwenoude kunst van het handwerk, waarbij ook bont zoals bij het sjamanisme de ziel van het dier kan bezitten. In eerste instantie heeft bont ook de eigenschap om sneller de aandacht te trekken en tegelijkertijd lokt het aangename of onaangename reacties uit. Hout daarentegen brengt een romantischere sfeer, waarbij het verlangen naar de natuur, rust, het leven en het verleden opgewekt kan worden. Dit omdat hout van natuur uit heel vergankelijk is. Enkele objecten waarin metaal verwerkt werd, verwijzen naar de menselijke kennis omtrent de tegengestelde eigenschappen van het materiaal, waarbij het zowel in harde als vloeibare toestand kan verwerkt worden en zo als een getemd levend organisme kan bekeken worden.

De kleuren die het meest in het oog springen bij deze objecten zijn (zoals eerder vermeld) goud en blauw. Verschillende oude culturen en stammen gebruikten goud of andere metaalkleuren als versiering, juwelen of voorwerpen. Dus vanuit dit oogpunt lijkt deze kleur niet al te vreemd.

De kleur blauw daarentegen, bij deze cyaankleur, trekt omwille van zijn speciale tint op een andere manier de aandacht. De apartheid van deze tint vindt men moeilijker terug in de natuur en zeker niet zo frequent. Hier kan een mooie verwijzing gemaakt worden naar de blauwe tinten van de lucht die vrij en open is en het contrast met de grot die staat voor geslotenheid. Zo kan er opgemerkt worden dat in een grot de kleuren veranderen of zelfs afwezig kunnen zijn. Ze worden gemanipuleerd door het soort licht dat je naar binnen brengt en hierbij kunnen dan eveneens de kleuren van de objecten ook als een spel met de waarheid bekeken worden.

## Conclusie

Doorheen het onderzoek is uitgekomen dat de manier waarop men met de waarheid omgaat en met de waarheid op zich speelt, er verschillende manieren zijn om deze te verwoorden of uit te beelden. Dit kan zowel een mengeling zijn van wetenschap met kunst, fictie met reconstructie of het toepassen van tekstueel/mondelinge verhalen. Doorheen de tijd is de mens altijd opzoek geweest naar de vrijheid om te experimenteren en kunst is de optimale werkplaats om zich volledig van deze strenge regels van logica te ontdoen. In dat opzicht wordt er gespeeld met de grenzen die de creativiteit kunnen belemmeren of ongebonden maken. Hierdoor krijgt men de mogelijkheid om het onderzoek vanuit verschillende standpunten te bekijken.

Niet alleen de verschillende facetten van de waarheid maar ook de vormgeving ervan op vlak van objecten en reconstructieve illustraties geven een ander inzicht op waarde, dieptegang, interpretatie en interactie. De manier waarop er 'bewust' en 'onbewust' gespeeld kan worden met deze handelingen roept al direct de vraag op of iedereen in staat is zijn eigen waarheid te verzinnen/creëren zonder het hierbij te beseffen. Het spel is niet kwalijk bedoeld, maar om mensen te laten beseffen dat waarheid niet zuiver reëel is maar een samenhangend geheel is van opvattingen, eigenwaarden en het bekijken van onvolledige beelden. Iedereen beseft dit ergens wel maar heeft hier zijn eigen mening over en deze hoeft daarvoor niet altijd juist te zijn, want wat is waar? En, is dit een probleem moest men de waarheid niet kunnen vinden?

## Bibliografie

- Hoffman, E. 2009, *Interculturele gespreksvoering*, *Cultuur*. p. 55-85.
- Eco, U. 2013, *De geschiedenis van imaginaire landen en plaatsen*, Uitgeverij Prometheus Bert Bakker, p. 432.
- Eco, U. 1994, *Six Walks in the Fictional Woods*, Harvard University Press, p.153.
- Badke D. *The Medieval Bestiary*, versie 2011, 13 april 2015, <http://bestiary.ca/prisources/psdetail1632.htm>.
- Bubenik A. *Reframing Albrecht Dürer: The Appropriation of Art, 1528-1700*, Gower Publishing Ltd, 2013, p. 100.
- Op de Beeck H., *Sea of Tranquillity - Exhibition*, versie 2010, 24 mei 2015, <http://www.hansopdebeeck.com>.
- Müller J. E. & Gräfe S., *Panamarenko. 'On Flying'*, versie 16 juni 2014, 25 april 2015, <http://bamart.be/en/pages/detail/10158>.
- Cordier D. L. *Library High Mountain Culture Ark – Spain*. Versie 2013, 29 mei 2015, <http://bibliotecadelsol.com/intro.html>.
- Jurcka G., Feekes J. *Joseph Beuys (1921 - 1986)*. Versie 2000, 24 mei 2015, <http://www.kunstbus.nl/kunst/joseph+beuys.html>.
- Riemer H., Kuper R. *Clayton rings: enigmatic ancient pottery in the Eastern Sahara*, 2000, p. 91.
- Kipfer B. A. 2008, *Dictionary of Artifacts*. John Wiley & Sons, p. 30.
- Thompson W. I., 1996, *The Time Falling Bodies Take To Light: Mythology, Sexuality, and the Origins of Culture*. Palgrave Macmillan, p. 96.
- Sykes N., e.a. 2014, *Deer and People*, Windgather Press, p. 138.
- Yasar Y. S., Memmedova B., May 2013, *Platonic Allegory in Henry James's The Portrait of a Lady*. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, Published by MCSER-CEMAS-Sapienza University of Rome, Vol 2 No 4, p.283.
- Verhoeven C. december 1986, *De bekering van Socrates*. 48ste jaarg, Nr 4, Peeters Publishers, p. 567-582.
- Norsted T. 2013, *The Cave Paintings of Norway*, p.11.
- Ustinova Y. 2009, *Time and Mind: The Journal Archaeology, Consciousness and Culture, Cave Experiences and Ancient Greek Oracles*, Volume 2, Issue 3, p. 265-286.