

scroll down for English version

Ik weef tijd

Hoe autonoom is het vermogen van de hand in onze door technologische ontwikkelingen bepaalde tijd? Dit verhaal gaat over visuele en tactiele factoren en over tijd.

Frank Wilson, een Amerikaanse neuroloog heeft jarenlang onderzoek gedaan naar het belang van de hand voor musici, jongleurs en beeldend kunstenaars.

In zijn boek 'The hand', schrijft hij over de evolutie van de hand, van de belangrijke grijpfunctie van duim en vingers tot de interactie van brein en hand bij creatieve handelingen of dat nou een open hartoperatie is of het maken van een sculptuur.

De afbeelding van alle tastzinsensoren geprojecteerd op het oppervlak van ons brein in de vorm van een langgerekte homunculus laat zien dat veel werkgeheugen nodig is voor de sensorische input van alleen al de wijsvinger. (afb.1 R.F. Schmitt, G. Thews, Physiologie des Menschen, Springer Verlag)

Een video en voorwerpen op een tentoonstelling in Chicago verbeelden de factor tijd in het maakproces. In een 'high security' gevangenis in de VS maken mannen in eindeloos langzame arbeid - tijd telt immers niet, of juist wel mee in gevangenschap – pionnen voor een schaakspel en dobbelstenen van toiletpapier. In een situatie waar tijd in overvloed is en materiaal schaars ontstaan intrigerende objecten die door het ongewone materiaal het zo karakteristieke geluid van klakkende pionnen en vallende dobbelstenen doen verdwijnen. De video toont handen die afschuwelijke daden hebben gepleegd in een onbeholpen dans met op zich waardeloos materiaal. De alledaagsheid van hout, staal en hennep wordt pas door handen omgetoverd tot een intrigerend voorwerp of levensbedreigend instrument.

Veroorzaken computers, lasers, 3D-printers en andere 'tools' een gemis aan tactiliteit en handvaardigheid als fysieke verbinding met de wereld? In de kunst- en designwereld maar ook in de techniek bestaat sinds enkele jaren een toenemende interesse voor ambachtelijke handmatige maakprocessen. Komen via de voortschrijdende digitalisering en de groeiende behoefte aan handmatig werken hand en hoofd op gelijk niveau te staan of zullen door afnemend gebruik van onze tastzin nieuwe vormen van prikkeloverdracht in het menselijk lichaam ontstaan ?

In mijn maakproces zijn hand en hoofd gecombineerd met digitale hulpmiddelen. Weven is de oudste binaire techniek en bijzonder geschikt om te vertalen naar computerprogramma's. Ik heb het weven uit zijn traditionele context gehaald en benut als eigentijdse, autonome constructiemethode. Een computergestuurd weefgetouw is het 'tool' om handmatig sculpturen te maken. Er is geen ontwerp voor een eindproduct, het werk groeit door de collage van materialen, geleid door de ervaring van mijn handen met weefselstructuren en de blauwdruk van de gelaagde embryonale groei in het achterhoofd. Handen zijn de interface tussen machine, kennis en verbeelding: het weven heeft een intellectuele en een manuele zijde.

In dit vormen lab ontstaan gekloonde reeksen van objecten. Zij zijn niet bedoeld als getrouwe nabootsingen van bestaande vormen, maar als toevoeging van wat de natuur nog niet had bedacht - volmaakt of niet, met constructiefouten als mutaties, beperkingen en afwijkingen. Alle objecten uit de reeksen zijn gelijkwaardig, er zijn geen mislukkingen, alleen nieuwe, onverwachte vormen. Immers - vanuit esthetisch standpunt kunnen onregelmatige vormen fascinerender zijn dan symmetrische. Tijdens het maken is er ruimte voor speelsheid en serendipiteit. Deze werkwijze staat in direct verband met de langzame techniek. De textuur van het werk assembleert verschillende draden en betekenissen. De hand staat als interface ertussen, zo is de wever ook in de tijdsbeleving de protagonist van onze tijd.

Monika Auch

I weave time

What does dexterity mean in our day and age which is dominated by technological innovations? This discourse is about visual and tactile factors and about time.

Frank Wilson, an American neurologist, researched the importance of the hand for musicians, jugglers and visual artists alike. In his book 'The Hand' he writes about the evolution of the hand, from the important grasping function of thumb and fingers to the interaction of brain and hand during a creative action, be this open heart surgery or the making of a sculpture.

The illustration of all touch-related sensors projected on the surface of our brain in the form of an elongated homunculus shows the huge amount of working memory necessary for the sensory input of the index finger only. (ill. 1- from R.F. Schmitt, G. Thews, *Physiologie des Menschen*, Springer Verlag)

At a Chicago Art gallery exhibition a video and several artefacts visualized the factor time in the artistic manufacturing process. In an American high security prison inmates make pawns for chess sets and dice from toilet paper – a painstakingly slow work. However - time is not important in prison, or is it? In this timeless situation intriguing objects are being created which - due to the unusual choice of material - are without the characteristic sounds of clacking pawns and falling dice. The accompanying video shows hands that have committed hideous crimes in an awkward dance with the worthless material. Human hands can transform the triviality of wood, steel and hemp into either an intriguing artefact or a life-threatening instrument.

Are computers, laser machines, 3D-printers and other innovative tools causing a craving for tactility and dexterity as our physical links with the world? In recent years there has been a growing interest in craft related, manual processes of making within the world of art and design and in the world of technology. Will the increasing digitalization in combination with this desire for working with one's hands put hand and brains at an equal level of appreciation? Or will a decreasing use of our sense of touch trigger the growth of new forms of stimuli transfer within the human body?

In my process of making, hand and brain cooperate with digital tools. Weaving is the oldest binary technique and easily translated into computer programmes. I have taken weaving out of its traditional context and used it as a contemporary, autonomous construction technique. A computer-controlled loom is my 'tool' to make sculptures by hand. There is no design of a final product; the work grows by means of a collage of materials, guided by the experience of my hands with tissue structures and with the blueprint of the layered embryonic growth in the back of my mind. Hands are the interface between machine, knowledge and imagination: weaving has an intellectual and a manual side.

In this laboratory of forms I develop cloned series of objects. They are not meant to be true to life copies of existing forms, but additions to what nature had not yet thought of – perfect or not, with construction defects like mutations, limitations and aberrations. All objects in the series are of equal value, there are no failures, just new, unexpected forms. After all from an aesthetic point of view irregular shapes can be more fascinating than symmetrical ones. During the process of making there is room for playfulness and serendipity. This working method is directly related to the slow technique. The texture of the work assembles various threads and meanings. The hand is the interface and in this way the weaver is a protagonist of our time, especially in the experience of time itself.

Monika Auch

revised edition 2017

first published in catalogue solo exhibition *Qua Art Qua Science*, Enschede, 2012

R.F. Schmitt, G. Thews, *Physiologie des Menschen*, Springer Verlag

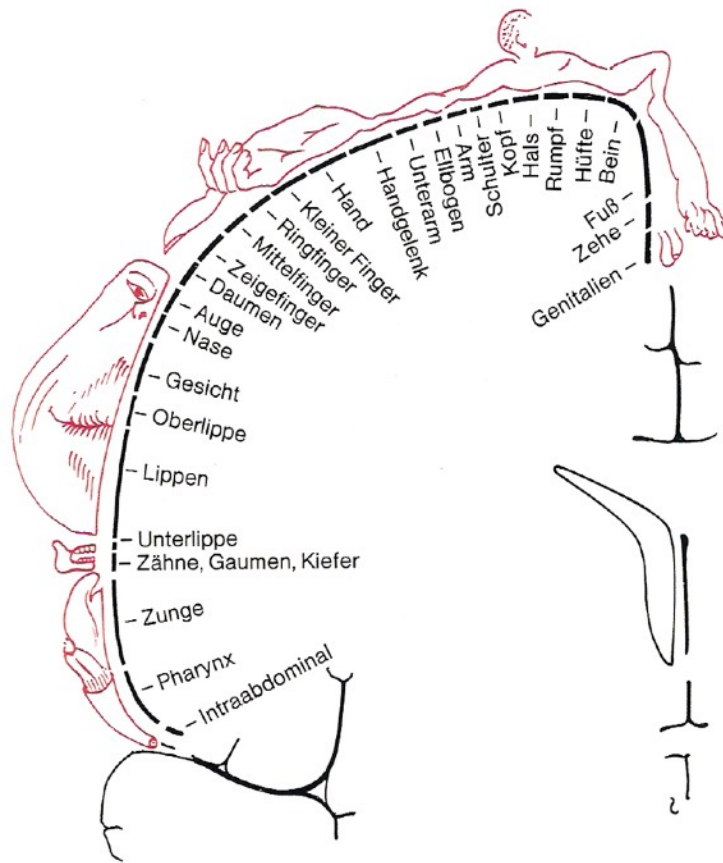


Abb. 5. Somatotopie in SI. Die über dem Gehirnquerschnitt (in Höhe des Gyrus postcentralis) eingezeichneten Symbole und die zugehörige Beschriftung sollen die räumliche Zuordnung zwischen Cortex und Körperoberfläche verdeutlichen, wie sie mit lokaler elektrischer Gehirnreizung bei wachen Patienten ermittelt wurde. Vgl. auch Abb. VI-23. (Aus [11])