



FOTO: TON KASTERMANS

• *Martin Sjardijn is een van de beeldend kunstenaars die kunst toont met behulp van een pc.*

'Apesta.art' toont ontwikkelingen in techniek van de kunst

Computer als hulpje van kunstenaar

Van onze verslaggever
Hugo van den Broeke

ALMERE

„Futuristisch? Dat dateert uit de jaren twintig. Ik ben hiermee al sinds 1985 bezig. Gespecialiseerd in telematica en luchtleidigheid, buitenaardse sculpturen.” Wat beeldend kunstenaar Martin Sjardijn uit Den Haag op de expositie 'Apesta.art' laat zien, zijn driedimensionale beelden (3D), gemaakt met een computer.

Galeriehoudster Christine van Stralen van het op De Binderij 41 in de Literatuurwijk gevestigde Bureau voor Kunstprojecten omschrijft het gistermiddag geopende 'Apesta.art' als een „inspirende confrontatie met de digitale kunstwereld”, zowel voor professional als voor de starter.

Van de acht deelnemende

kunstenaars hangen ook enkele 'gewone' schilderijen aan de muur, maar daarnaast klinkt een luid schetterend getjilp van kunstmatig voortgebrachte vogelgeluiden. En in een hoek toont Ramon van de Werken zijn 3D-bouwsels met licht, ofwel een geprojecteerde bosrand ('12 uur bos' geheten) waar het verstrijken van de tijd is af te zien aan de veranderende schaduwval op de 'bladeren'.

Achter een van de vele pc's in de galerie gezeten, is Sjardijn gaarne bereid te 'demonstreren' wat zijn werk is. „Neen, exposeren doe ik hier niet.” Zo toont hij een eigen interactieve internet-pagina, waarbij de bezoeker met behulp van een muis of pijltjestoetsen op het keyboard 'zichzelf' als een poppetje door een parkje kan laten lopen. Kijkend naar en lopend om allerlei virtuele 3D-sculpturen 'buiten'. Maar naar geloven kan het poppet-

je (een 'Avatar', gezant van een Hindoe-godheid) ook een van de vier in het parkje gelegen musea binnenlopen ('dwars door de muur') of in een sky-museum stappen, in de lucht.

Virtueel kan alles. Ook kan zo'n poppetje communiceren door middel van tekstballonetjes, met woorden die de gebruiker maakt. Een gesprekje aanknopen met een bezoeker, die bijvoorbeeld door een tegenvoeter uit India - echt gebeurd - als figuurtje over de interactieve site wordt geleid. Of een partijtje schaken, met behulp van een ander aan te klikken programma.

Wat Sjardijn toont, is niet te koop en bestaat niet louter uit eigen werk. In feite is het een samenwerkingsproject van Sjardijn met leerlingen van het Haagse Montessori-lyceum, het Haags Gemeentemuseum (waar werk van Sjardijn hangt) en de Hermitage

in Sint Petersburg. Als kunstenaar begeleidt Sjardijn in het Studehuis HML-leerlingen. „Dit is vakoverstijgend, een soort CKV-project.”

Hun ook in het echt verwezenlijkte beelden, kunnen virtueel terugkeren op het scherm. Bijzonder is het project volgens Sjardijn zeker. Zelfs zo dat het ministerie van onderwijs het als voorbeeld stelt voor toepassing op Kennisnet, educatie via een internet tussen scholen. „Nu zijn we de nulfase ingegaan van een vierjarig project. Kenmerkend is dat leraren hierbij van leerlingen kunnen leren die soms immers veel verder in de techniek zijn.”

De expositie 'Apesta.art' is van dinsdag tot en met vrijdag tussen een en vijf uur te bezichtigen, of op afspraak (telefoon 5227919 in Almere).