

# DIEREN

4.1 Damien Hirst: *Legende*, 2011

## BEGRIPPEN IN DIT HOOFDSTUK

Abstract	<b>Felle kleur</b>	Model	<b>Serie</b>
Atelier	<b>Figuratief</b>	Natuurgetrouw	Sokkel
<b>Atmosferisch perspectief</b>	<b>Fotoserie</b>	<b>Objet trouvé</b>	Stijl
<b>Attribuut</b>	<b>Gecentreerd</b>	Patroon	Symbool
Belichting	Gedetailleerd	<b>Photoshop</b>	Symmetrisch
Bewegingssuggestie	Geometrisch	<b>Plasticiteit</b>	<b>Verbeelden</b>
Boetseren	Gestileerd	<b>Poseren</b>	Verkleining
Diagonaal	<b>Gietnaden</b>	Praktische functie	<b>Vervaging</b>
Dieptewerking	<b>Houtsnede</b>	<b>Readymade</b>	<b>Verzadigde kleur</b>
Dynamiek	Inspiratiebron	Realistisch	<b>Verzameling</b>
<b>Dynamische compositie</b>	<b>Klassiek</b>	<b>Replica</b>	Voorstelling
<b>Effect</b>	<b>Kleur-tegen-kleurcontrast</b>	Ruimtelijk effect	Zelfportret
Eigen schaduw	<b>Kunstuiting</b>	<b>Schetsmatig</b>	
Esthetische functie	Lettertype	Sculptuur	

## Dieren en mensen

Mensen hebben iets met dieren. We houden van ze, vooral van onze huisdieren. Pasgeboren en jonge dieren vinden we lief, en van sommige dieren moeten we griezelen of zijn we doodsbang. We hebben dieren ingedeeld in soorten, zoals huisdieren, wilde dieren, beschermde dieren, vee, maar ook 'magische' dieren. De meeste mensen zijn goed voor dieren, maar er zijn ook mensen die dieren mishandelen of uitbuiten. En niet te vergeten: we gebruiken dieren voor onze voeding. Volgens ons hebben dieren soms menselijke eigenschappen als wijsheid, luiheid en moed. Dieren komen voor in allerlei verhalen, zoals sprookjes en oude verhalen over goden. Je kent vast wel het sprookje over de prinses met de gouden bal en de kikker, die eigenlijk een prins was. Mensen en dieren horen bij elkaar. Daarom is er veel kunst met dieren als onderwerp of thema. Daarover gaat dit hoofdstuk.

## Pegasus en Eenhoorn

Eén van de oudste Griekse mythen gaat over het magische gevleugelde paard Pegasus. Volgens deze mythe kon het paard naar de goden vliegen, om uiteindelijk te veranderen in het sterrenbeeld Pegasus. Pegasus is een krachtig symbool; hij spreekt tot de verbeelding. Het is dan ook het symbool voor de dichtkunst en de creatieve kunst. Voor Damien Hirst is Pegasus de inspiratiebron geweest voor zijn beeld *Legende*. Het beeld staat op een witte sokkel op een grasveld in een park. Een eindje verderop staat een vergelijkbaar beeld van een eenhoorn: *Mythe*. Beide beelden wijken af van de gebruikelijke voorstelling: de rechterkant is helemaal wit, net als veel **klassieke** beelden. De linkerkant is opengewerkt, vandaar de rode kleur van de spieren van het paard. Ook zie je delen van zijn skelet en hoe de vleugels aan het lijf vastzitten. Wat zou Hirst hebben beziend om *Mythe* en *Legende* op deze manier te **verbeelden**?

4.2 Damien Hirst: *Legende*, 20114.3 Damien Hirst: *Mythe*, 2011



4.4 Leeuwen in de grot van Chauvet, ca. 35.000 v.Chr. Frankrijk



4.5 Paarden en neushoorns

## RENNEN EN DRAVEN

### Oudste schilderkunst

In 1994 werden in een grot in Frankrijk door drie speleologen (grotonderzoekers) rotswandschilderingen ontdekt. Nou gebeurt dat wel vaker, maar dit was wel een heel bijzondere vondst: deze schilderingen zijn ongeveer 35.000 jaar oud, en daarmee de alleroudste **kunstuiting** ooit gevonden.

De schilderingen hebben wel zestien verschillende diersoorten als onderwerp, waaronder paarden, leeuwen, mammoeten en wolharige neushoorns.

De grot is duizenden jaren lang afgesloten geweest. Een afgebroken rotsblok blokkeerde de ingang, daarom zijn de tekeningen nog zo mooi en onaangestast. Per toeval ontdekte de groep speleologen (waaronder Jean-Marie Chauvet, waarnaar de grot vernoemd is) de schilderingen. De grot is niet voor publiek toegankelijk, want de schilderingen zijn erg kwetsbaar. Er zit een dikke stalen deur voor die de grot hermetisch afsluit. Er is een **replica** van de grot gemaakt, toegankelijk voor publiek.

### Lyrisch

Wassily Kandinsky maakte in 1911 een **houtsnede** van *Lyrisch* (afb.4.6). Hij had al eerder een vergelijkbaar schilderij gemaakt. De voorstelling is heel **schetsmatig**, alsof het beeld van het paard en zijn ruiter over het papier vliegt. Dat zwevende gevoel van snelheid in de ruimte heeft hij ook geprobeerd te verwoorden met de titel *Lyrisch*. Het betekent zo veel als 'laaiend enthousiast en bevlogen'. Het gaat hem er niet om of alles klopt met de werkelijkheid, maar om het verbeelden van dat lyrische gevoel.

### Giacomo Balla's rennende hond

In dezelfde tijd dat Kandinsky zijn *Lyrisch* maakt, schildert Balla zijn aangelijnde hond (afb.4.7). Balla probeert de beweging van de hond en zijn baasje vast te leggen op het doek. Hij gebruikt daarvoor meerdere trucs, die striptekenaars ook gebruiken: hij tekent de pootjes en de staart meerdere keren in verschillende standen. Die rennende pootjes gaan zo snel, dat je ze niet meer precies kunt zien. De **compositie** is ook **dynamisch**; deze loopt diagonaal over het doek, van linksonder naar rechtsboven.

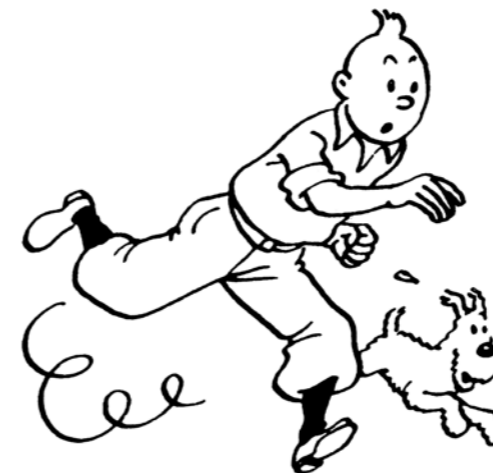
4.6 Wassily Kandinsky: *Lyrisch*, 19114.7 Giacomo Balla: *Dynamiek van een aangelijnde hond*, 19124.8 Charlotte Mutsaers: *Zelfportret met Koert*, 1983

## KUNSTENAARS EN HUN HUISDIER

### I love my dog

Net als veel mensen hebben ook kunstenaars vaak een huisdier. De schrijfster en schilder Charlotte Mutsaers (afb.4.8) houdt van haar hond Koert, dat zie je aan hoe ze hem vasthoudt op het schilderij. Het is een foxterriër, een heel trouwe en slimme hondensoort. Bobbie van Kuifje is ook een foxterriër, maar dan een draadhaar. Bobbie en Kuifje zijn onafscheidelijk; Bobbie volgt hem overal en helpt hem vaak uit de brand.

In de tekening op afb.4.9 rennen Kuifje en Bobbie. Hergé heeft de snelheid en bewegingssuggestie van de twee op verschillende manieren benadrukt. Hoe heeft hij dit gedaan?

4.9 Hergé: *Kuifje en Bobbie*, 19754.10 William Wegman: *Roller Rover*, 1987 (dit is zijn tweede hond Fay)

### William Wegman en zijn Weimaraners

William Wegman wil carrière maken als kunstschilder. Daarom zit hij dagenlang te schilderen met zijn hond Man Ray aan zijn voeten. Op een dag maakt hij een **fotoserie** van Man Ray, met als resultaat dat Man Ray wereldberoemd wordt. Per ongeluk, want Wegman wil eigenlijk helemaal niet bekend staan als de 'hondenman', maar als kunstschilder. Er is alleen weinig interesse voor zijn schilderijen: de mensen willen foto's van zijn hond! Dat doet hij dus.

Man Ray is de eerste van de vele Weimaraners die Wegman gebruikt als model. Hij laat de honden in allerlei houdingen **poseren**, met pruiken op en kleding aan. Wegman publiceert ook kinderboeken, met - natuurlijk - zijn honden als onderwerp. In deze boeken combineert hij hondenfotografie met schildertechnieken. Zo kan hij toch nog schilderen!

4.11 William Wegman: *Kinderboek Flo & Wendell lezen*, 2013



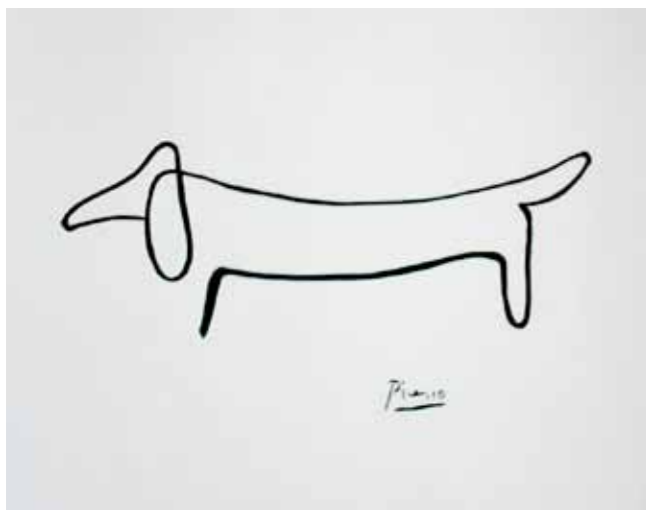
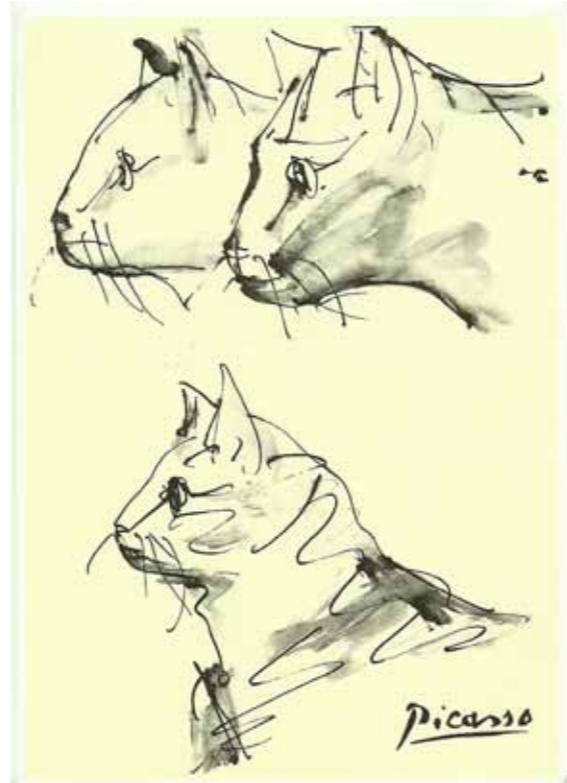
4.12 Pablo Picasso en Lump, 1957

## HONDEN EN KATTEN

### Teckel Lump

In 1957 krijgt Picasso zijn teckel Lump. Hij is dan bijna 80. De twee zijn onafscheidelijk, Lump mag zelfs in zijn atelier komen en dat is verder voor iedereen verboden terrein. Lump komt tientallen keren voor in de schilderijen van Picasso. En als zijn geliefde hond doodgaat, overlijdt Picasso 10 dagen daarna. Dat is pas liefde.

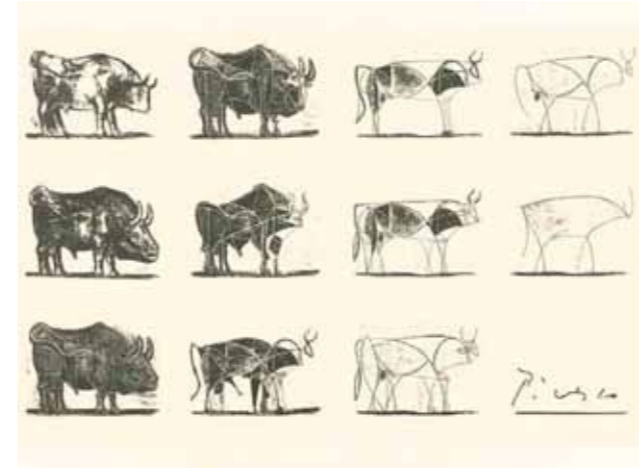
Picasso kon heel realistisch tekenen. Dat kon hij al toen hij een jongen was en voor hem was dat niet zo interessant meer. Daarom ging hij het anders doen. De tekening *Hond* (afb.4.13) is het populairste dierenwerk van Picasso. Hij onderzocht hoe hij met één vloeiende lijn zijn teckel kon tekenen. Hoe denk je dat hij dat gedaan heeft? En waar is hij met tekenen begonnen? Met het voorpootje of met de onderkant van zijn kaak?

4.13 Pablo Picasso: *Hond*, jaartal onbekend4.14 Pablo Picasso: *Le Chat*, 1965

### Katten van Picasso

Picasso was misschien nog wel meer geïnteresseerd in katten dan in zijn hond Lump. Zijn katten zijn een inspiratiebron geweest voor heel veel kattenkunst van andere mensen: katten in de stijl van Picasso. Je vindt ze op internet.

Bij de afbeeldingen 4.14 en 4.15 valt meteen het verschil in stijl op. Bij de drie katten van *Le Chat* ligt de nadruk op de natuurgetrouwe weergave. Het knappe is dat hij ze met een paar lijnen heeft geschetst en ze **plasticiteit** heeft gegeven met een beetje waterverf. *De kat die een vogel vangt* laat vooral het karakter van het roofdier zien. De hoekige agressieve vormgeving sluit daarbij aan.

4.15 Pablo Picasso: *De kat die een vogel vangt*, 19394.16 Pablo Picasso: *Stier*, 1945-464.17 Pablo Picasso: *Stierenkop*, 1942

## STIEREN

### De stieren van Picasso

Picasso heeft in zijn leven heel wat stieren getekend, geschilderd en gemaakt. Waarom weten we niet precies: omdat het een sterk dier is? Of omdat het symbool staat voor Spanje (Picasso was Spaans)? In ieder geval is de stier een terugkerend onderwerp. Voor de reeks *Stier* heeft Picasso op drie regels elf stieren getekend. De twaalfde plek heeft hij ingeruimd voor zijn handtekening. De stieren herken je wel als stieren, maar ze zijn niet allemaal super natuurgetrouw. Hij maakt naar eigen zeggen geen kunst; hij doet onderzoek. Bij deze **serie** tekeningen kun je heel goed zien wat **figuratief**, gestileerd, of bijna abstract is. Welke tekening spreekt jou het meeste aan?

### Stierenkop

Op een dag vond Picasso op een grote hoop vuilnis een zadel naast een roestig stuur. Hij vertelde: "Voordat ik kon nadenken zag ik een stierenkop. Ik hoefde de zadel en het stuur alleen nog aan elkaar vast te maken." De stierenkop (afb.4.17) is een mooi voorbeeld van een **readymade** én een **objet trouvé** (gevonden voorwerp).

### Een bonk spieren

Wat maakt een stier een stier?

Dat zijn zijn hoorns, maar nog belangrijker: zijn enorme spiermassa op vrij dunne poten. Dat moet kunstenaar Vojin Bakic hebben gedacht toen hij zijn stier vormgaf: groot en zwaar op kleine pootjes. De kop en het lijf zijn als één blok, waarbij je bijna geen nek meer ziet. Of beter: de nek vormt één geheel met kop en romp. En de hoorns: zie je ze?

Op afbeelding 4.18 zie je de stier als model: de **gietnaden** zijn nog zichtbaar. Daaronder zie je de stier in Park Middelheim bij Antwerpen. Hij is dan gegoten in brons en glanzend opgepoetst.

Om de samengeperste energie van het 'blok' stier een beetje dynamiek te geven, laat Bakic hem naar links doorzakken, alsof hij op het punt staat om naar voren te stormen.

4.18 Vojin Bakic: *Stier*, 19564.19 Vojin Bakic: *Stier*, 1956

4.20 Piero di Cosimo: *Perseus bevrijdt Andromeda*, 1510-1513

4.21 Reliëf van een griffioen, uit de Romeinse tijd

## FANTASIEDIEREN

In mythen en legenden komen veel fantasiedieren voor. Deze kunnen helemaal verzonnen zijn, zoals bijvoorbeeld draken (afb.4.20).

Piero di Cosimo heeft in zijn schilderij de draak als hoofdonderwerp: hij is mooi **gecentreerd** en duidelijk van vorm. Andromeda is zijn gevangene; ze is vastgebonden aan een boomstronk. Di Cosimo heeft het touw opvallend rood geschilderd. Hij maakt gebruik van ruimtelijke effecten, zoals verkleining en **atmosferisch perspectief**, om diepte in de voorstelling te krijgen.

Er zijn naast draken ook een aantal fantasiedieren die zijn samengesteld uit twee dieren of uit mens en dier, zoals:

- de harpij: half vrouw, half roofvogel;
- de faun: mens met bokkenpoten;
- een sfinx: mens met leeuwenlijf en soms vleugels van een condor;
- de zeemeermin: half vrouw, half vis;
- de centaur: half mens, half paard;
- de griffioen: half leeuw, half adelaar (afb.4.21).

4.22 Wandtapijt: *Dame met eenhoorn*, rond 1500, Vlaanderen

### Gered tapijt

Het tapijt op afbeelding 4.22 is erg oud en kwetsbaar. Omdat licht zorgt voor **vervaging** van de kleuren wordt het tapijt tentoongesteld in een speciale donkere ruimte. De aangepaste verlichting geeft meteen een goed realistisch beeld: want in de middeleeuwen was er ook weinig verlichting. Dit tapijt maakt deel uit van een serie van zes tapijten die in de negentiende eeuw zijn gered. Dit soort tapijten zijn zeer zeldzaam en van onschatbare waarde. Want ze vertellen ons meer over de middeleeuwse kunst en de inrichting van toen. Omdat de muren vaak onbewerkt waren en omdat ze voor goede isolatie zorgen, werden wandtapijten gebruikt. Ze hadden daarom niet alleen een esthetische, maar ook een praktische functie.

De voorstelling op het wandtapijt is bijna symmetrisch en heel gedetailleerd. De in het roze geklede dame doorbreekt de symmetrie en maakt het beeld daardoor wat spannender. Er is prachtig met schaduw gewerkt, vooral op de tent is dit goed te zien. Door deze eigen schaduw wordt **plasticiteit** verkregen en krijgt de verder behoorlijk platte voorstelling toch een beetje dieptewerking.



4.23 Detail van het wandkleed



4.24 Enrique Gomez de Molina, titel en jaartal onbekend

4.25 Sarina Brewer: *Capricorn*, 2004

## TAXIDERMIE

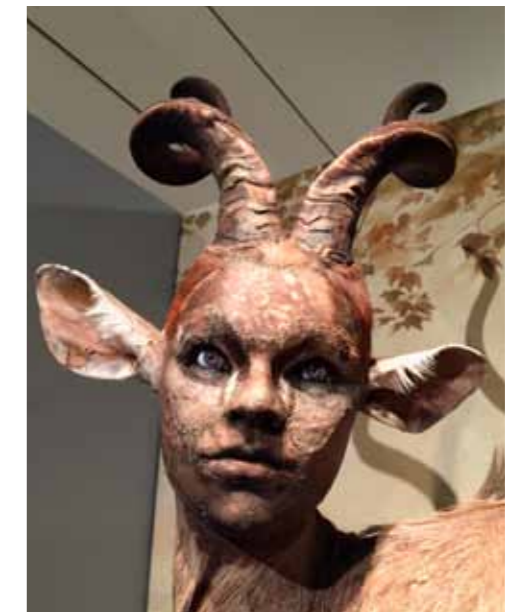
Taxidermie is het prepareren (opzetten) van dieren. Het is specialistisch werk, een echt ambacht. Een aantal kunstenaars gebruikt taxidermie als beeldend middel. Maar ze zetten niet zomaar dieren op: ze maken er de vreemdste fantasiedieren van. En soms gaat dat wel heel ver.

### Exotisch en kleurrijk

Enrique Gomez de Molina creëert fantasierijke dieren. Hij zegt zelf over zijn werk: "De onmogelijkheid van mijn sculpturen vervult me met blijdschap en verdriet. Blijdschap vanwege de fantasie en verdriet omdat we al deze prachtige dieren vernietigen." Gek, want hij werkte zelf mee aan deze vernietiging. In 2012 werd hij schuldig bevonden aan het illegaal importeren van zeldzame en beschermde diersoorten. Zijn hele **verzameling** werd in beslag genomen en hij moest de gevangenis in.

### Een dier met een mensengezicht

Zoals de Egyptenaren duizenden jaren geleden de sfinx een menshoofd gaven, zo maakt Kate Clark ook sculpturen van dieren met mensenhoofden. De dierenhuiden die zij daarvoor gebruikt, zijn echt, de hoofden niet: die boetseert ze. Doordat ze de geboetseerde hoofden bedekt met dierenhuid, krijgen haar sculpturen een griezelige uitstraling. Clark gebruikt huiden die ze krijgt van jagers. Doordat de huiden zijn beschadigd, bijvoorbeeld door kogelgaten, zijn ze niet geschikt voor echte taxidermie. De basis van de sculpturen is van foam die Clark bedekt met dierenhuid. Ze gebruikt voor het gezicht een model. Clark vindt het belangrijk dat de expressie menselijk is. Met het beeld op afbeelding 4.27 is ze een half jaar bezig geweest. Dit is een kudu, een soort antilope.

4.26 Thomas Grünveld: *Misfit pauw* 20054.27 Kate Clark: *Licking the Plate*, 2013 (Detail)

## 2D OPDRACHT: FOTOSERIE SPEELGOEDDIEREN

### WAT GA JE DOEN

Je maakt een fotoserie met speelgoed dieren. De opdracht bestaat uit:

- inventariseren wat je aan (oude) speelgoed dieren hebt;
- daarna schetsen maken (storyboard);
- tot slot maak je de fotoserie.

### Wat heb je nodig

- Speelgoed dieren
- Camera of smartphone
- Fotoprintpapier

### Vorbereiding

Je ziet al aan de afbeeldingen dat je erg leuke foto's kunt maken van speelgoed. Dat doe jij in deze opdracht ook. Eerst zoek je thuis 'dieren'; dat kan van alles zijn: Lego, Playmobil, knuffels, plastic dieren etc. Denk na over jouw scènes: waar ga je het dier (of de dieren) plaatsen? Wat gaan je foto's vertellen? Heb je een speciaal decor nodig en moet je daar nog iets voor maken? Denk ook aan **attributen** die de scène versterken.

Maak grove schetsen van jouw scènes. Maak ook het decor als dat nodig is, bijvoorbeeld in een doos met twee uitgesneden zijwanden.



4.28 Bettina Güber: *miniatur dieren*, 2015



4.29 Samsoty: *Bimbo*, jaartal onbekend

### Foto's maken

Als je schetsen af zijn en je hebt het juiste decor en de attributen, dan kun je de foto's gaan maken. Zorg voor een goede belichting en maak voldoende foto's vanuit verschillende hoeken. Zo kun je achteraf de beste foto's uitkiezen. Zorg voor minimaal drie eindfoto's. Je kunt een doorlopend verhaal maken, of per foto iets anders verzinnen. Meer mag ook!

Druk de foto's af. Als je er tekst bij wilt, denk dan goed na over het lettertype en de kleur van de tekstballonnen. Je kunt de tekst opplakken of in **Photoshop** toevoegen.



4.30 Plastic dino's



4.31 Aled Lewis: *Murder Mistery*, 2013

## 3D OPDRACHT: ALEBRIJE

### WAT GA JE DOEN

Je gaat een alebrije verzinnen en maken.

De opdracht bestaat uit:

- je dier bedenken en afbeeldingen verzamelen;
- schetsen en proefjes maken;
- de schets uitvoeren in papier-maché.

### Wat heb je nodig

- Papier A4- en A5-formaat
- Schetsmateriaal, kleurpotloden
- IJzerdraad, kranten, ballonnen en tape voor het geraamte
- Krantenpapier en behanglijm
- Plakkaatverf, penselen
- Lak

### Inleiding

Alebrijes zijn Mexicaanse folklore dieren van papier-maché in **felle kleuren**. Ze verschenen voor het eerst in de jaren '30. Pedro Linares is de bedenker van deze dieren. Hij droomde eens, toen hij erg ziek was, van de meest fantastische dieren. Eenmaal beter maakte hij deze droomdieren na en hij noemde ze alebrijes. Sindsdien zijn de alebrijes een heel geliefde volkskunst in Mexico. Ze worden zelfs op de markt verkocht. De alebrijes zijn herkenbaar aan hun **verzadigde kleuren** en aan de gedetailleerde patronen in **kleur- tegen-kleurcontrast**.



4.36 Enorme alebrije op een straatfeest



4.37 Een alebrije in de maak

### Vorbereiding

Je mag zelf bepalen hoe jouw dier eruit komt te zien. Verzin je alles, of ga je (deels) uit van bestaande dieren?

### Schets en proefjes maken

Maak een schets van jouw alebrije. De uitvoering wordt heel kleurig en heeft de kenmerken die de alebrijes zo mooi maken. Maak proefjes van een aantal kleurige patronen. Doe dit door een vel A5- papier in acht hokjes te verdelen. Dit kun je makkelijk doen door te vouwen. Teken acht verschillende patronen met potlood, maak ze niet te klein en teken dun. Vervolgens kleur je ieder vlakje met plakkaatverf in een ander patroon en met andere kleuren. Zorg voor felle, verzadigde kleuren. Meng dus niet met wit of met zwart en maak geen tertiaire kleuren. Zorg dat de verf niet te dik is en gebruik een fijn penseel.

### Uitvoeren in 3D

Je maakt nu je alebrije in 3D. Je begint met het geraamte van ijzerdraad (eventueel ballonnen en krantenpapier). Verstevig het geraamte met tape. Breng één of meerdere gladde lagen papier-maché aan en laat alles goed drogen. Verf vervolgens de patronen erop. Begin met de grote vlakken, laat deze drogen en schilder daarna de details. Met transparante lak kun je je alebrije aflakken.



4.38 Alebrije draak

4.39 Alebrije konijn