



DIER EN TECHNOLOGIE

Brenda Kout / Lisa Kuiper / Hanneke Honigh / DBKV DT3 / VELD

Inleiding

Traditie& Innovatie is de dimensie waar wij; Brenda, Lisa en Hanneke elkaar het meest in kunnen vinden. Onze gezamenlijke ervaring binnen de specialisatie Kunst&Tech was een beetje ons uitgangspunt. We zijn gefascineerd door de technische kant binnen de kunsten en houden van werken van bijvoorbeeld Studio Drift en Zoro Feigl en interactieve installaties. Omdat Traditie & innovatie heel veelzijdig is zijn we op subthemas gaan sorteren. We hadden de volgende gevonden: oud&nieuw, gebeurtenis, vervoer, kunst&technologie, lichaamsversiering, extensions, hergebruik, tijd, materiaal en cultuur.

Omdat we best wel praktische mensen zijn en warm worden van bepaalde technische dingen zijn we gegaan voor kunst&tech. Maar ja, ook deze categorie is best groot en hier moet je ook wel weer in gaan snijden.

Uiteindelijk, na veel werken bekeken te hebben, kwamen we via natuur uit op dieren. Dieren geven de kunstwereld enorm veel inspiratie, maar ook binnen de technische wetenschap wordt veel gebruik gemaakt van eigenschappen van dieren. We hebben nu als uiteindelijke thema dus DIER&TECHNOLOGIE. We hebben hiervoor 5 inspiratiegroepen bedacht zodat het overzichtelijk blijft:

Dier&Tech en huid

Dier&Tech en beweging

Dier&Tech en kleur

Dier&Tech en zintuigen

Dier&Tech en productie

Dit zijn de categorieën die je terug kunt vinden in onze beeldbank. Per categorie hebben we 5 werken gevonden die in elk geval voldoen aan dat aspect van dierlijke inspiratie en een technologisch tintje hebben. Verder hebben we de kunstenaars Iris van Herpen, Theo Jansen en Tomás Saraceno onderzocht en de resultaten zul je vinden vóór de beeldbank. Het heeft ons veel gebracht om op deze manier bezig te zijn. Het was heel erg interessant om elk een verschillende kunstenaar onder de loep te nemen en dit aan elkaar te laten zien en lezen/zien. We hopen dat jullie veel plezier hebben met het lezen van onze bevindingen.

Inhoud

ONDER DE LOEP:

Iris van herpen

Theo jansen

Thomás Saraceno

BEELDBANK

Dier&Tech en beweging

Dier&Tech en kleur

Dier&Tech en huid

Dier&Tech en zintuigen

Dier&Tech en productie

Slotwoord

Bronnen



Iris van Herpen

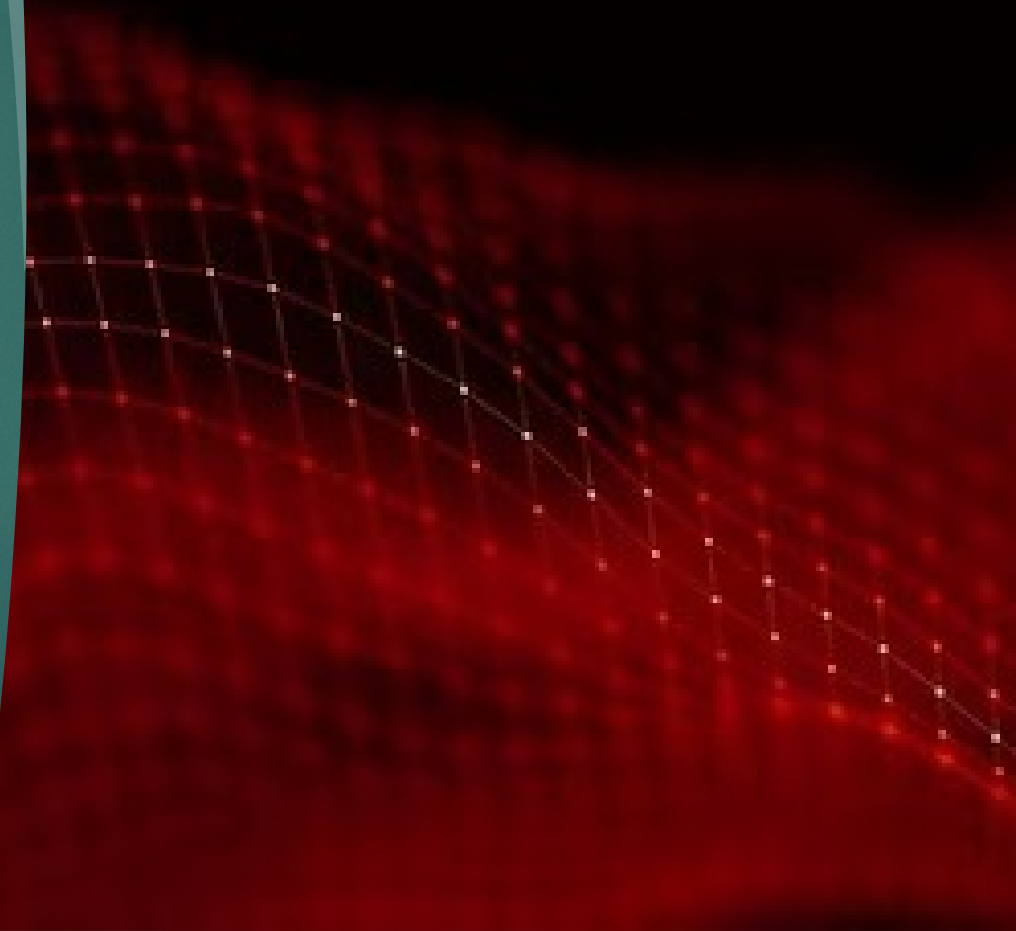
INSPIRATIE: DIER & TECHNOLOGIE

DIER & TECH & IRIS VAN HERPEN

Beweging (Collectie Syntopia)

Kleur (Collectie Sensory Seas)

Zintuigen (Collectie Hybrid Holism)



Dier & Tech |
BEWEGING

SYNTOPIA

In de collectie "Syntopia" van Iris van Herpen onderzoekt ze de nieuwe werelden die ontstaan door de combinatie van biologie en technologie. Ze werkt samen met kunstenaars Lonneke Gordijn en Ralph Nauta van **Studio Drift**, die natuurlijke processen omzetten in kunstwerken met bewegende sculpturen. Studio Drift creëerde een kinetische installatie genaamd "In 20 steps" voor de tentoonstelling, bestaande uit 20 glazen vleugels die abstract de stappen van het vliegen laten zien. Deze vleugels bewegen samen met de modellen op de catwalk en benadrukken de kwetsbaarheid van nieuwe werelden die samen leven en zweven.

Iris van Herpen was geïnspireerd door vogelbewegingen en de kunst van chronofotografie, die bewegingen in fracties van seconden vastlegt. Ze gebruikte deze inspiratie om kledingstukken te maken waarbij stoflagen als vogelveren werden verschoven en gelaagd.

De collectie omvat jassen en jurken gemaakt van lasergesneden wol die met leer zijn geweven en met behulp van moderne digitale ontwerptechnieken zijn gemaakt. Er zijn ook transparante organza-stoffen die zijn geplooid en voorzien van een vloeistofcoating om beweging te vertragen, vergelijkbaar met de beweging in de kinetische installatie.

Een bijzondere techniek genaamd "Inside a second" vertaalt kunst van Studio Drift en vogelvluchtlijnen in lagen van transparante organza die lasergesneden en hittegebonden zijn, wat lijkt op time-lapse-bewegingen. Er zijn ook korsetjurken gemaakt van geluidsgolfpatronen van vogels, gesneden uit verschillende materialen, waaronder acrylplaten en organza, die in lagen zijn aangebracht als veren. De collectie is een prachtige combinatie van technologie, biologie en mode.

Samenwerking Iris van Herpen + Studio Drift

In 20 steps - Lonneke Gordijn en Ralph Nauta van Studio Drift

"In 20 Steps" is een kinetische installatie gemaakt door DRIFT, die de continue beweging benadrukt en het publiek in staat stelt hun lichaam te synchroniseren met de beweging. Deze installatie is ontworpen om natuurlijke lichaamsritmes zoals hartslag en ademhaling te volgen. Het bestaat uit twintig delicate glazen vleugels die abstract de stappen van vliegen weergeven en tegelijkertijd een golfpatroon vastleggen. Het glas symboliseert kwetsbaarheid en breekt het natuurlijke licht in de ruimte, wat een reflectie van bewegende stralen creëert. Het stuk onderzoekt het vermogen van mensen om zich aan te passen en in harmonie te leven met hun omgeving. Het stuk was onderdeel van de catwalk, waar de modellen van Iris van Herpen onderdoor liepen.





Dier & Tech | KLEUR

SENSORY SEAS

Iris van Herpen liet zich inspireren door de complexe processen in menselijke en dierlijke lichamen, en de vezelachtige structuren in de oceaan. Een belangrijk stuk inspiratie kwam van de Spaanse wetenschapper **Ramón y Cajal**, die met prachtige tekeningen de werking van ons zenuwstelsel in beeld bracht. Hij was gefascineerd door hoe hersenen met de rest van een lichaam communiceren.

Deze inspiratie leidde tot een creatieve kledingcollectie genaamd "Sensory Seas". Deze collectie bestaat uit 21 outfits die lijken op een doolhof van vloeibare patronen en kleuren. De jurken vallen als elegante watervallen op de vloer en hebben pigmenten in prachtige tinten van blauw, lila en groen. Er zijn rood gekleurde elementen die doen denken aan levende koraalriffen.

De kledingstukken in de collectie zijn erg bijzonder. Sommige zijn gemaakt met 3D-printers, anderen hebben lagen van transparante stof en sommige hebben zelfs glazen bubbels. De kleding is als een kunstwerk op zich en lijkt te bewegen en te veranderen, net als de zee, en het leven in de zee.

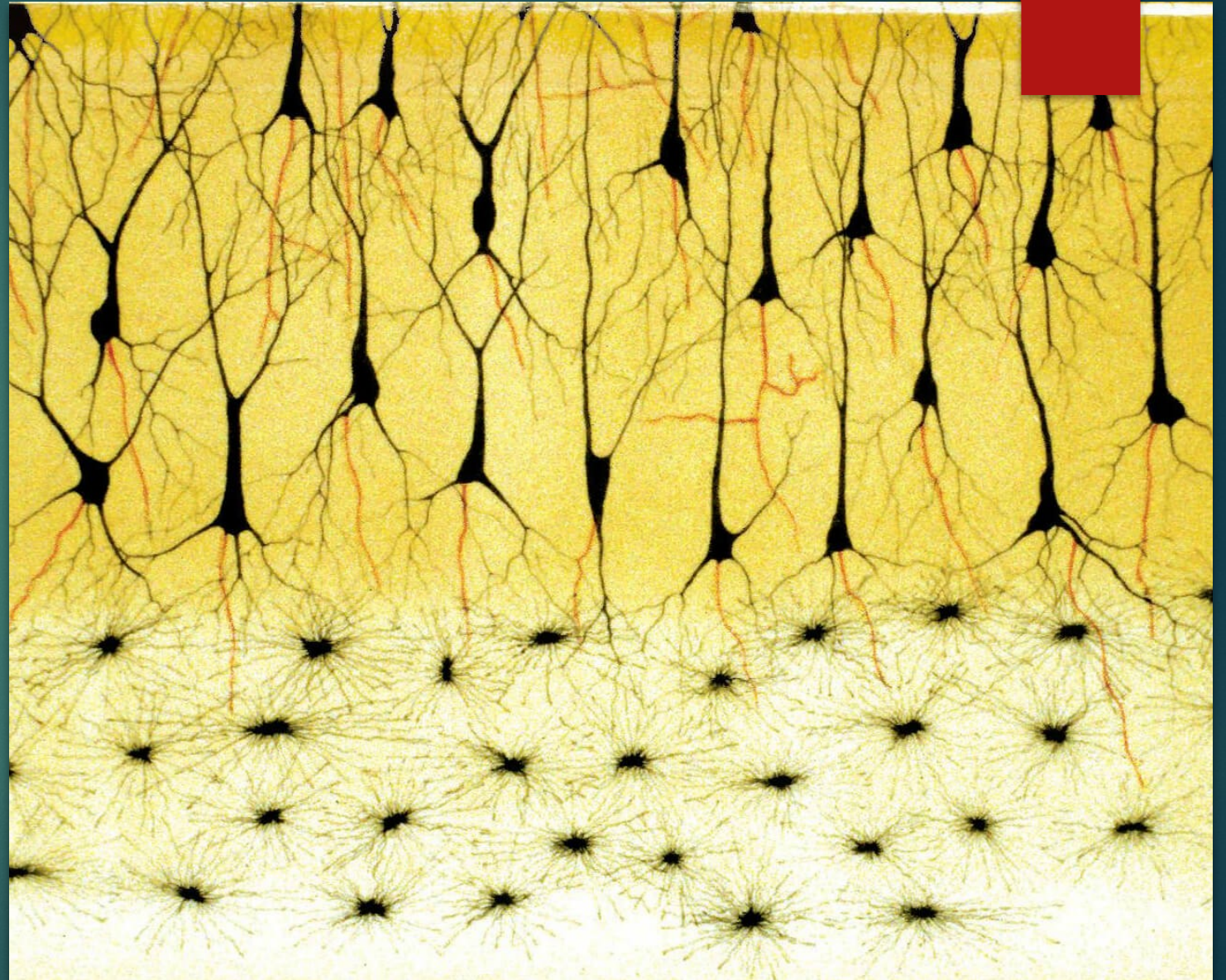
Tijdens de modeshow worden de modellen omringd door lichtgolven die eruitzien als zeeën van structuur. Ze worden als een doolhof om de modellen heen geweven en creëren een betoverende en zintuiglijke ervaring.

De collectie roept het gevoel op van veranderende sensaties, van neuronen in ons lichaam tot de bewegende oceaan. De stoffen lijken te golven en te veranderen, net als leven in de zee, en de omgeving van de zeedieren zelf. Het is een prachtige combinatie van wetenschap en kunst in de wereld van mode.

Inspiratiebron Iris van Herpen voor collectie
Sensory Seas

Spaanse wetenschapper Ramón y Cajal

Hij was een invloedrijke Spaanse wetenschapper die wordt beschouwd als de grondlegger van de moderne neurowetenschap. Hij maakte gebruik van de golgikleuringstechniek, oorspronkelijk ontwikkeld door Camillo Golgi, om gedetailleerd onderzoek te doen naar de structuur van het zenuwstelsel. Hun gezamenlijke werk leverde hen in 1906 de Nobelprijs op en heeft ons begrip van het zenuwstelsel aanzienlijk verbreed.





Dier & Tech | ZINTUIGEN



HYBRID HOLISM

Iris van Herpen werd geïnspireerd door het werk "Hylozoic Ground" van de Canadese architect en kunstenaar **Philip Beesley**, wat leidde tot haar "Hybrid Holism"-collectie. De naam van de collectie komt van het woord "hylozoïsme," wat verwijst naar het geloof dat alles om ons heen leeft. Beesley's interactieve installaties suggereren dat toekomstige steden als levende wezens kunnen functioneren, waarbij architectuur levenssimulaties maakt en interacties zich steeds meer als levend gedragen.

Beesley's omgevingen bewegen en reageren op mensen die erdoorheen lopen, vergelijkbaar met levende organismen. Hij gebruikt microprocessoren om deze omgevingen een primitieve intelligentie te geven, zoals koraalriffen of zwermen dieren. Beesley werkt samen met experts uit diverse vakgebieden, waaronder de experimentele chemicus Rachel Armstrong, die zich bezighoudt met synthetische biologie.

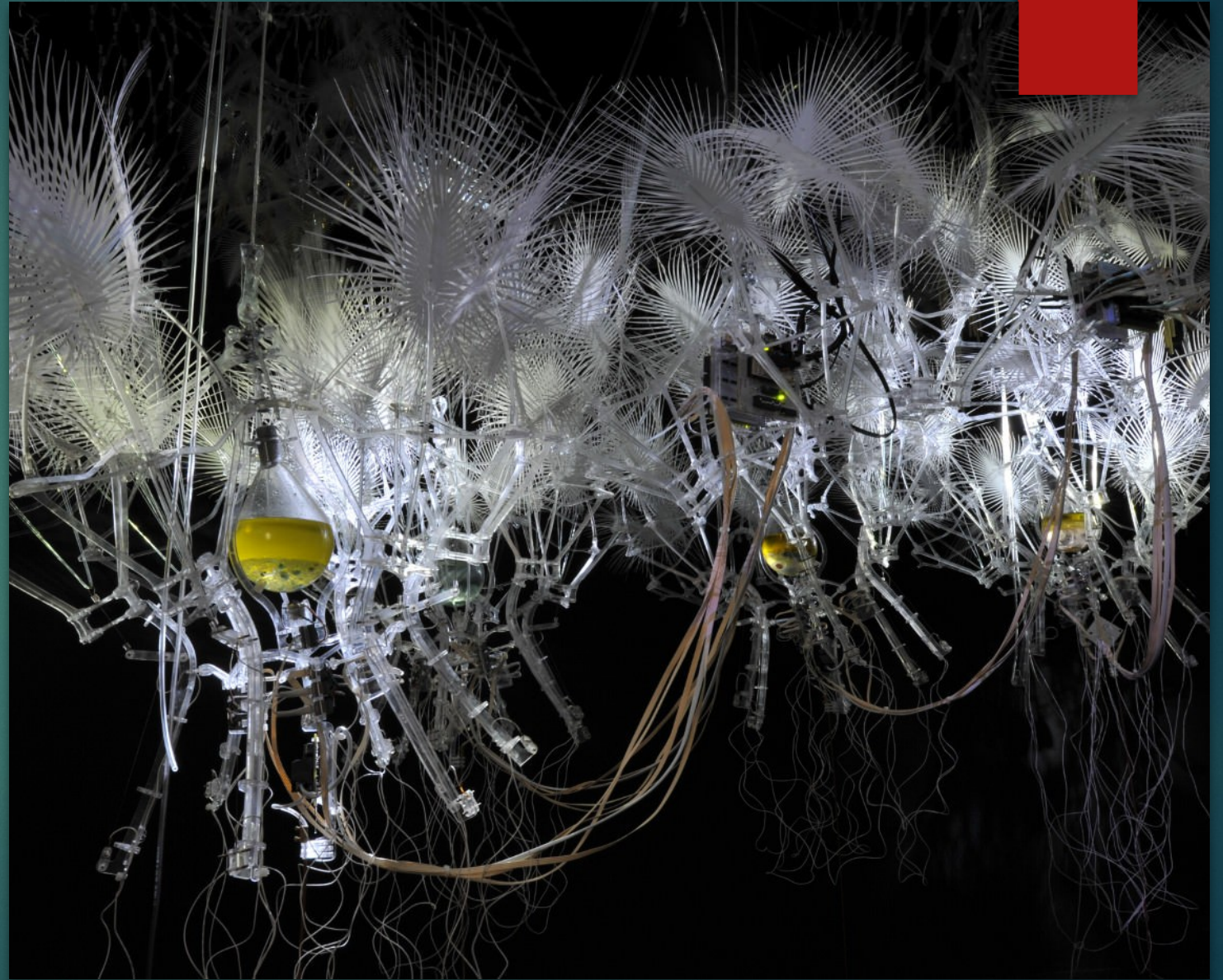
Iris van Herpen vertaalde deze inspiratie naar een complexe modecollectie die vakmanschap en geavanceerde technologie combineert. Ze suggereert een toekomst van mode waarin kleding en voorwerpen evolueren in plaats van snel verouderen. Mode die zich aanpast aan de omgeving. Een opvallend stuk in de collectie is de "Symbiosis-jurk," een doorzichtige jurkstructuur die architectuur en natuur combineert. Voor deze jurk introduceerde Van Herpen een geavanceerde 3D-printtechniek genaamd "mammoet-stereolithografie," waarbij laag voor laag polymeermateriaal wordt opgebouwd met behulp van een laserstraal.

Deze collectie illustreert een visie waarin mode een evolutionaire rol speelt en niet wordt weggegooid na gebruik. Het toont de mogelijkheid om mode en voorwerpen te koesteren en te waarderen terwijl ze in de loop der tijd veranderen en zich aanpassen. Het is een vooruitstrevende benadering van mode die onvoorstelbare vormen en concepten omarmt.

**Inspiratiebron Iris van Herpen voor collectie
Hybrid Holism**

Canadese architect en kunstenaar Philip
Beesley

Het project "Hylozoic Ground" van architect en beeldhouwer Philip Beesley werd in 2010 geselecteerd om Canada te vertegenwoordigen op de Architectuurbiënnale van Venetië. Het transformeerde het Canada-paviljoen in een kunstmatig bos met een complex rooster van transparante acrylnetwerkschakels, bedekt met mechanische bladeren, filters en snorharen. Deze omgeving reageerde op menselijke aanwezigheid en functioneerde als een enorme ademhaling, waarbij aanraaksensoren en vormgeheugenactuatoren bezoekers uitnodigden om te interageren met het landschap. Het werk van Beesley verbindt het levende met het levenloze en heeft toepassingen in verschillende disciplines, waaronder duurzaam ontwerp, materiaalkunde, milieu-engineering, robotica, psychologie en biotechnologie.



TRADITIE & INNOVATIE



KUNST & TECH



DIER & TECH



KLEUR

BEWEGING

HUID

PRODUCTIE

ZINTUIGEN



IRIS VAN HERPEN

Theo Jansen

Inspiratie: Dier & Technologie



Theodorus Gerardus Jozef (Theo) Jansen

Theo Jansen, geboren op 17 maart 1948 in Den Haag en opgegroeid in Scheveningen, had in zijn jeugd een fascinatie voor vliegen. Hij droomde ervan om als een vogel op te kunnen stijgen en de wereld van bovenaf te bekijken. Ondanks deze droom, was hij ongeschikt om piloot te worden vanwege een oogaandoening. Desondanks werd hij opgevoed met het idee dat zelfs uit slechte dingen goede dingen kunnen voortkomen.

Theo Jansen studeerde natuurkunde aan de Technische Universiteit (TU) in Delft. Als uitvinder werkte hij aan projecten die ogenschijnlijk weinig praktisch nut hadden, omdat ze al achterhaald of overbodig waren. Uiteindelijk besloot hij zijn opleiding te verlaten en zich te ontwikkelen als kunstenaar. In het begin concentreerde hij zich zeven jaar lang op schilderkunst.



A sculpture made of light-colored sticks and coiled shells on a patterned surface. The sticks are arranged in a complex, geometric structure, with some sticks crossing each other. The coiled shells are attached to the ends of the sticks, creating a series of small, rounded, shell-like structures. The background is a dark, patterned surface, possibly a piece of fabric or paper, with a repeating geometric design. The overall composition is abstract and modern.

Dier & Tech | STRANDBEESTEN

Animaris Vulgaris

In 1980 creëerde Theo Jansen een vliegende schotel met een diameter van 4 meter, uitgerust met flitsende lichten en piepgeluiden. Deze schotel vloog over de binnenstad van Delft, wat veel opschudding veroorzaakte. Dit incident resulteerde in landelijke bekendheid doordat er een film van werd gemaakt. Na deze ervaring kon hij zich niet langer concentreren op schilderen, hij verlangde naar actie en avontuur in de ruimte. Zijn liefde voor het creëren van dingen werd weer aangewakkerd.

In 1990 kreeg Theo het idee om machines te ontwikkelen met als doel de duinen op te hogen als een maatregel om het land te beschermen tegen de stijgende zeespiegel. Deze ambitie leidde tot zijn fascinatie voor het concept van evolutie.

Zijn allereerste strandbeest noemde hij de "Animaris vulgaris," wat simpelweg betekent "het gewone dier uit de zee."

Zijn strandbeest was geboren.

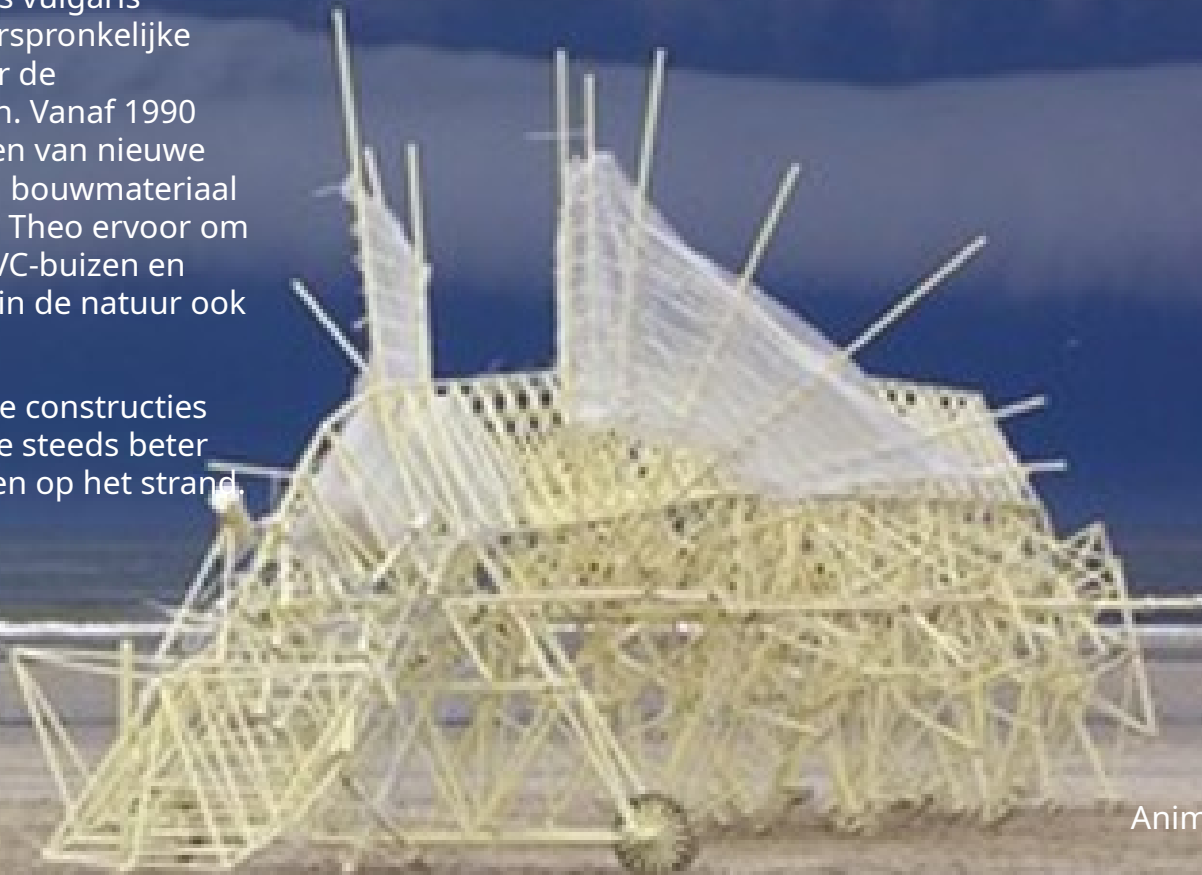


Animaris vulgaris(1991)

Ontwikkeling

Het bleek dat het oorspronkelijke "Animaris vulgaris" strandbeest niet geschikt was voor zijn oorspronkelijke doel. Maar Theo's interesse verschoof naar de loopmechanismen van deze strandbeesten. Vanaf 1990 concentreerde hij zich vooral op het creëren van nieuwe vormen van kunstmatig leven. Hoewel zijn bouw materiaal geen eiwitten zijn, zoals in de natuur, koos Theo ervoor om zichzelf te beperken tot het gebruik van PVC-buizen en plakband of tie-wraps. Dit omdat eiwitten in de natuur ook uit slechts één materiaal bestaan.

Deze strandbeesten zijn autonome lopende constructies die zich door middel van een soort evolutie steeds beter kunnen aanpassen aan de omstandigheden op het strand. Ze halen hun energie uit de wind.



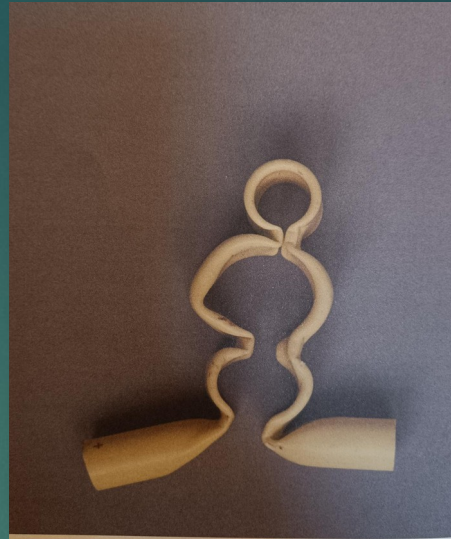
Animaris Percipiere Rectus (2005)

Techniek

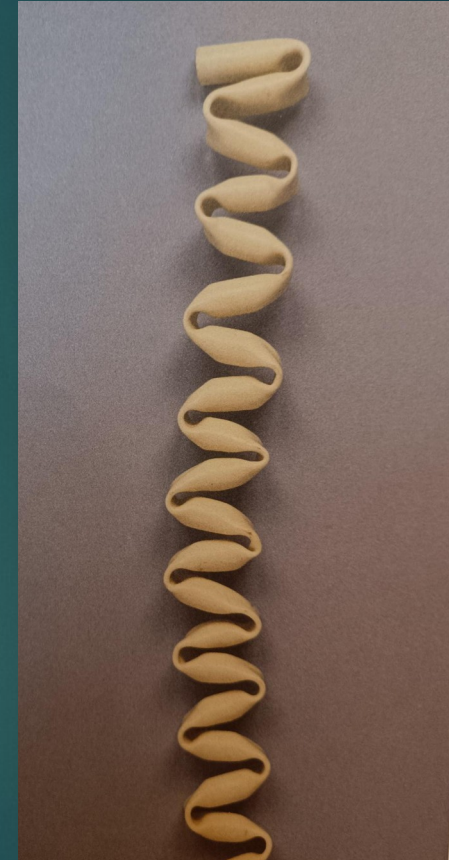
Omdat zijn eerste strandbeest niet kon lopen en enkel op zijn rug lag, met zijn benen spartelend, kreeg Theo het idee om een soort ruggengraat te creëren. Uiteindelijk schreef hij met behulp van een computer een genetisch algoritme, bestaande uit 13 cijfers. Met behulp van deze cijfers kon hij de juiste verhoudingen van de buisjes berekenen, waardoor de strandbeesten begonnen te lopen zonder te hobbelen. Dit zorgde ervoor dat de heup op dezelfde hoogte bleef, vergelijkbaar met hoe dit bij een paard of hond werkt. Deze 13 getallen fungeren dus als de genetische code van de strandbeesten.

Door voortdurend te luisteren naar en te blijven experimenteren met de buizen, heeft Theo talloze ontdekkingen gedaan in de evolutie van de lichaamsstructuur van zijn strandbeesten.

Spiergeleiding



Propellerfront



Trekveer van PVC

Voortbestaan

In het herfstseizoen begint Theo Jansen met het creëren van nieuwe strandbeesten, die vervolgens in de lente het strand betreden. Gedurende de hele zomer observeert en bestudeert hij deze beesten, totdat het herfst wordt en ze het strand weer verlaten en 'sterven'. Tijdens deze experimenten vergaart hij kennis en inzicht, wat hij vervolgens toepast om zijn strandbeesten verder te ontwikkelen. Hij begrijpt dat zelfs uit mislukkingen vaak verbeteringen voortkomen. Dit gebeurt door te begrijpen hoe de PVC-buizen, die hij gebruikt, zich gedragen of 'willen' gedragen. In zijn kunstprojecten ervaart hij niet alleen de bestaande natuur, maar creëert hij daadwerkelijk een nieuwe vorm van natuur.



Uros Kirn Ader (2021)

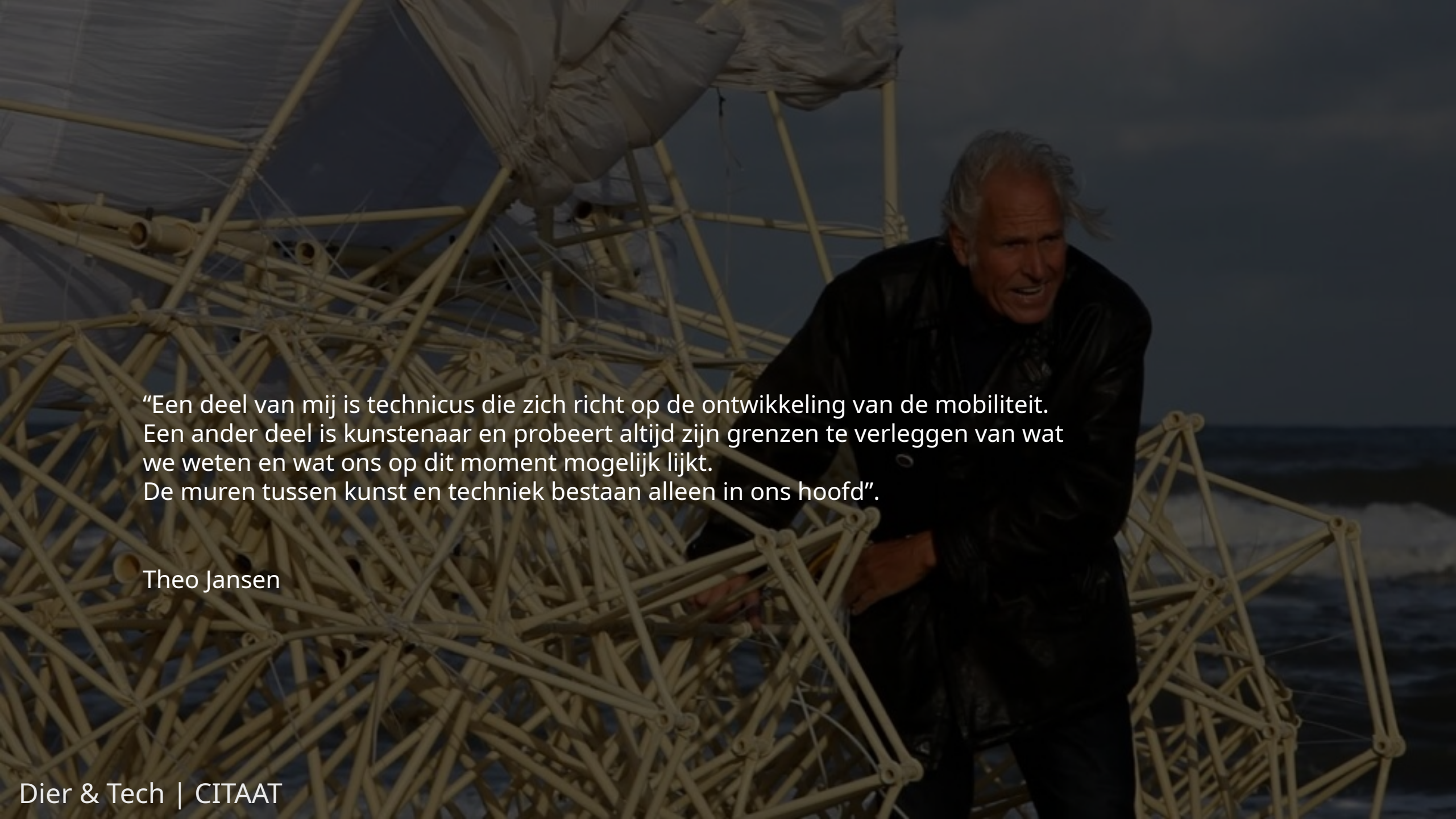
Overleven

Theo Jansen streeft ernaar dat zijn strandbeesten zonder zijn tussenkomst kunnen overleven. Zijn visie is dat ze over het strand kunnen blijven lopen totdat ze worden belemmerd, bijvoorbeeld door een haven, waar ze zullen wachten tot de wind weer gunstig is om hun reis voort te zetten.

Hij beschouwt deze beesten als zijn 'kinderen' en ziet zichzelf als hun schepper. Theo's wens is om zijn eigen 'soort' op deze planeet achter te laten voor toekomstige generaties, zelfs nadat hij de aarde heeft verlaten. In de loop der jaren heeft Theo een evolutie in de strandbeesten teweeggebracht. Hij heeft talloze problemen opgelost, zoals ervoor zorgen dat ze niet langer zichzelf ingraven, hen de mogelijkheid geven om te voelen en te voorkomen dat ze de zee in lopen en verdrinken, en hen in staat stellen om lucht op te pompen wanneer de wind stilvalt. Zijn laatste uitdaging is om deze strandbeesten zelfdenkend te maken.



Animaris Umetus (2009)

A photograph of an elderly man with grey hair, wearing a dark jacket, working on a large, intricate structure made of bamboo poles and white fabric. The structure appears to be a large-scale art installation or a temporary shelter, with a complex, geometric framework. The man is leaning over the structure, looking intently at his work. The background is a dark, overcast sky, suggesting a coastal or outdoor setting.

“Een deel van mij is technicus die zich richt op de ontwikkeling van de mobiliteit.
Een ander deel is kunstenaar en probeert altijd zijn grenzen te verleggen van wat
we weten en wat ons op dit moment mogelijk lijkt.
De muren tussen kunst en techniek bestaan alleen in ons hoofd”.

Theo Jansen

TRADITIE & INNOVATIE



KUNST & TECH



DIER & TECH



KLEUR

BEWEGING

HUID

PRODUCTIE

ZINTUIGEN



THEO JANSEN /
STRANDREESTEN



Thomás Saraceno

Inspiratie: DIER & TECHNOLOGIE

Thomás Saraceno

Geboren: Argentinië

Woont in: Berlijn

Wat: kunstenaar en onderzoeker

Projecten:

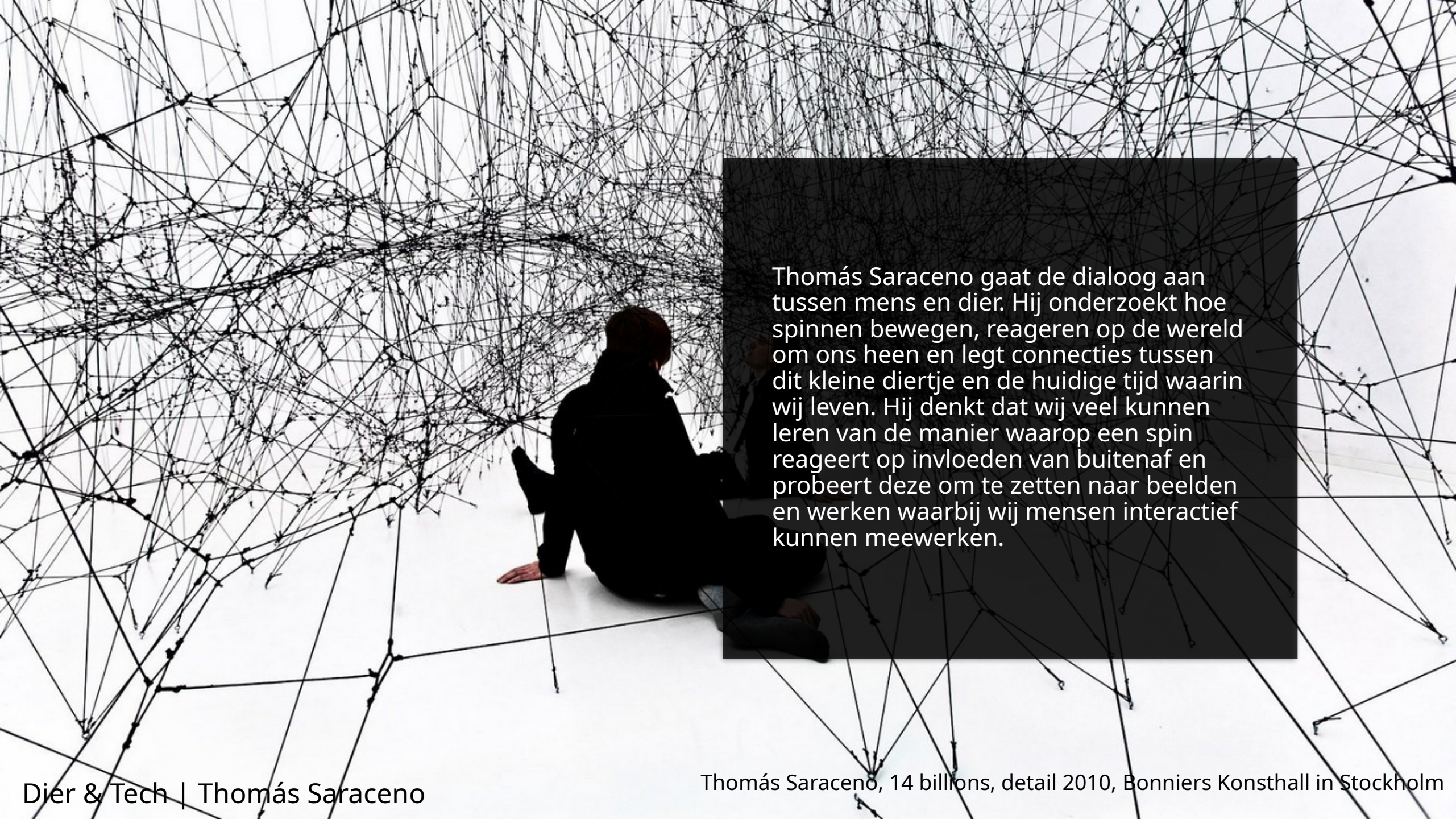
Museo Aero Solar (2007-)

de Aerocene Foundation(2015-)

Arachnofilie (dit project is vooral
thema) interessant voor ons



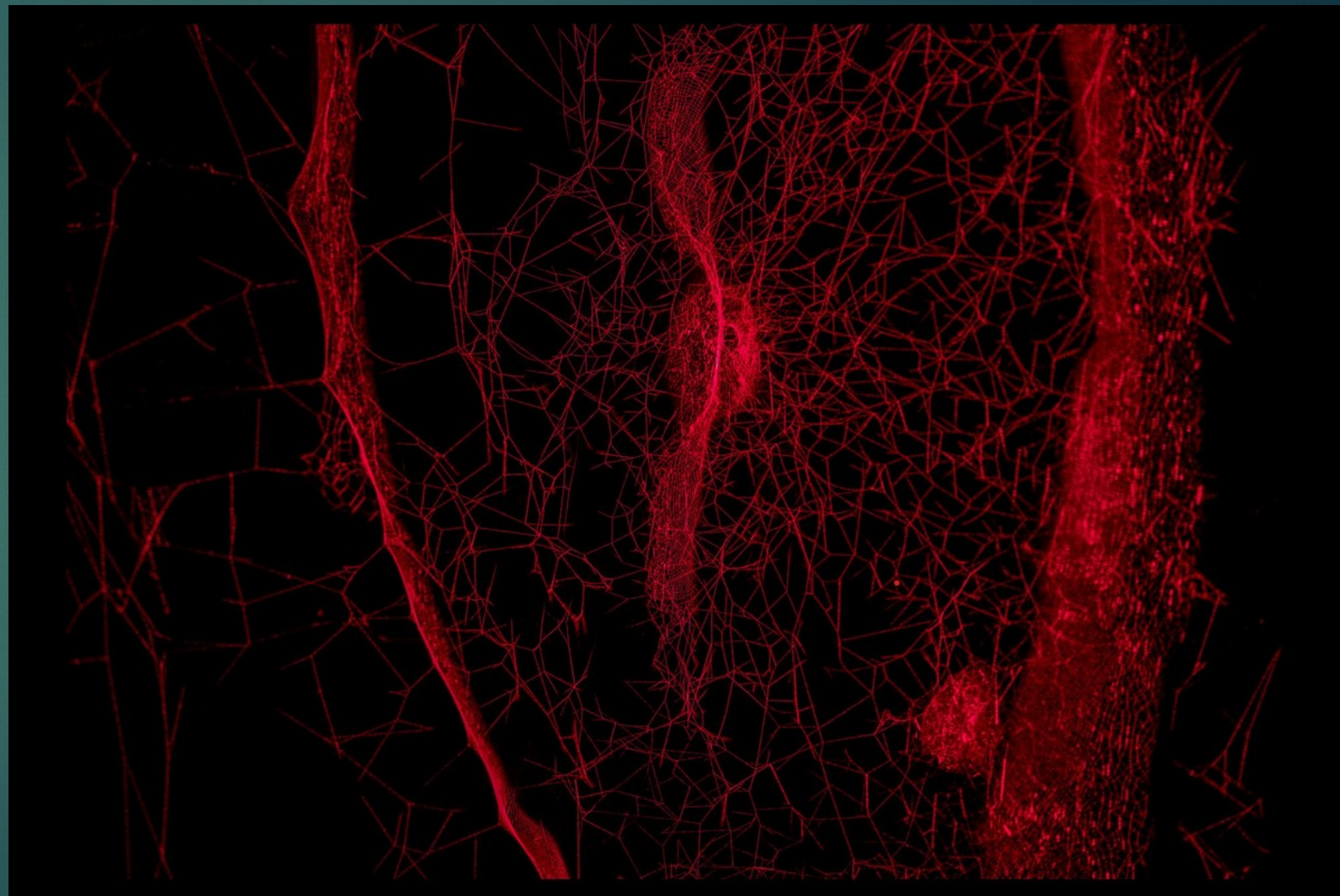
Thomás Saraceno, "Algo-r(h)i(y)thms" Palais de Tokyo, Parijs 2018



Thomás Saraceno gaat de dialoog aan tussen mens en dier. Hij onderzoekt hoe spinnen bewegen, reageren op de wereld om ons heen en legt connecties tussen dit kleine diertje en de huidige tijd waarin wij leven. Hij denkt dat wij veel kunnen leren van de manier waarop een spin reageert op invloeden van buitenaf en probeert deze om te zetten naar beelden en werken waarbij wij mensen interactief kunnen meewerken.

Inspiratie

Het verhaal van Studio Tomás Saraceno's onderzoek naar spinnen/webben is een verhaal van verstrengelingen: tussen verschillende soorten, gedachtelichamen en verschillende manieren van onderzoek onderzoeken. In tientallen jaren heeft Saraceno nauwe samenwerkingsrelaties ontwikkeld met verschillende wetenschappelijke onderzoeksgroepen. Is hij geïnspireerd door de mogelijkheden van interspecies dialoog en de technologische hoogstandjes die worden uitgeoefend door Studio Saraceno's spinnen / webonderzoek en -methoden, waaronder de Spider Web Scan. Van astrofysica tot de studie van diergroepsgedrag, biomaterie tot biotremologie, arachnologie tot architectuur en sociale wetenschappen tot netwerkwetenschap. Deze samenwerkingen hebben nieuwe ideeën en concepten tot stand gebracht en een heleboel innovaties veroorzaakt in wetenschap, kunst en geesteswetenschappen. Inspirerend beestje, de spin!



How to entangle the universe in a spider/web, 2018, Laser, spinrag, carbonvezel

Zintuigen

Sinds 2006 onderzoekt Thomás Saraceno, samen met een team, spinachtigen. Dit team bestaat uit mensen uit verschillende diciplines, waaronder ook kunstenaars. Ze onderzoeken het web van de spin en de spin met zijn web. Het web van de spin zou volgens hen een verlengstuk zijn van het lichaam en haar gevoeligheid en cognitieve systemen. De benadering van het team is niet om het web te beschouwen als gescheiden element van de web-bouwende spin, maar een levende materiële verzameling waar we aan denken in termen van het conjunctieve neologisme: de spin / web, onlosmakelijk met elkaar verbonden.



Op de achtergrond het werk van Thomás Saraceno 'In Orbit' (2013)

Wanneer er wolken
verschijnen als rotsen en
torens, wanneer de spinnen
weggaan en hun
web afbreken dan krijgen we
binnenkort regen.

Cloud Cities Barcelona, 2022

Stad in de wolken

Eeuwenlang hebben mensen naar de wolken en het gedrag van planten en dieren gekeken om het weer te voorspellen. In het gedrag van dieren zitten verborgen boodschappen waardoor wij weten welke verandering er op komst zou kunnen zijn. In de wereld van nu is niet zo veel plaats meer voor dit soort kennis. Men kijkt niet meer naar de wolken of de dieren om het weer te voorspellen maar we kijken naar informatie die we digitaal kunnen opvragen om ons gedrag aan te passen.

De installatie Cloud Cities Barcelona van Thomás Caraceno, meet een oppervlakte van 130m³ en bestaat uit 113 cloudruimtes gemaakt van 5000 knooppunten die 6 km trekkabels met elkaar verbinden. Door de lucht te bewegen op een hoogte tussen 4 en 10 m ten opzichte van de vloer krijgen de deelnemers een nieuwe zintuiglijke ervaring. De panelen bewegen zich al wolken. Er zijn drie looppaden op verschillende hoogtes waar je kunt lopen of even stil kunt staan, of zelfs kunt lezen.





Beweging

De wereld van de spin is er een van vibratie. In wezen blind, creëert de web-bouwende spin een beeld van de wereld door de trillingen die het verzendt en ontvangt via het web, dat ook functioneert als een organisch en gespecialiseerd instrument voor het verzenden van deze seismische signalen. De spin/het web wordt dus beschouwd als een materiële uitbreiding van de eigen zintuigen van de spin, en – sommigen beweren – van haar geest. De studie van de seismische signalen geproduceerd en ontvangen door de spin valt onder de relatief nieuwe wetenschappelijke discipline van de biotremologie: de studie van trillingscommunicatie bij dieren.

Thomás Saraceno, Webs of At-tent(s)ion, Palais de Tokyo Paris, 2018



Op een hoogte van meer dan 25 meter boven het atrium van K21 in Düsseldorf hangt 'In Orbit'.

De installatie is als een landschap: een oceaan van wolken en drijvende planeten. Het fysiek toegankelijke werk is opgebouwd uit gaas dat in drie niveaus over hele koepel geweven is. Vijf met lucht gevulde bollen zijn de ingang naar de lagen van de netstructuur met een oppervlakte van 2500 vierkante meter.

Hoe meer mensen er zich bevinden in deze netstructuur hoe meer deze zich gaat bewegen. Je moet je aanpassen aan de bewegingen van de andere mensen. De zwevende ruimte wordt nu een trillend web. Net als bij een spin/web nemen bezoekers de aanwezigheid van anderen waar door middel van trillingen, in navolging van Saraceno's artistieke praktijk en onderzoek naar hybride en interspecies vormen van communicatie.

TRADITIE & INNOVATIE



KUNST & TECH



DIER & TECH



KLEUR

BEWEGING

HUID

PRODUCTIE

ZINTUIGEN



Thomás Saraceno spin / web

Waarom Thomás Saraceno?

Thomás Saraceno is een schoolvoorbeeld van iemand die zijn fascinatie voor een bepaald dier, in dit geval de spin/het web leidend laat zijn in de werken die hij maakt. Je ziet in zijn werken de spin en zijn web terug, de constructie maar ook hoe de techniek opgebouwd is om mensen te laten ervaren hoe een spin en zijn web samenwerken en functioneren in het overleven.

Saraceno weet zijn fascinatie over te brengen op de toeschouwer/beleever, je wordt uitgenodigd om deel te nemen, alsof je zelf even de spin mag zijn.

Saraceno weet hij bij mij heel erg een snaar te raken met zijn werk wat betreft milieubewustheid en liefde voor de kleinere aardbewoners die te lijden hebben door het misbruik van de mens. Hij is een kei in het uitvergrooten van deze kleine maar belangrijke wezentjes die leven in onze wereld, en letterlijk in onze huizen, een plaats innemen.

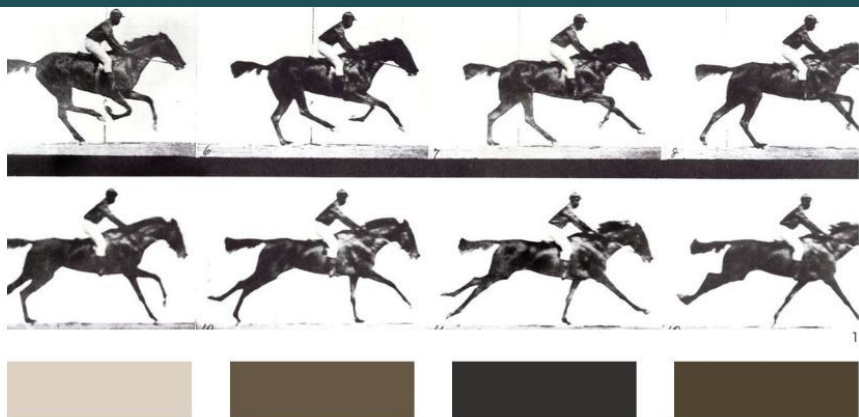
Op de eerste bladzijde heb ik een schema gemaakt voor hoe deze kunstenaar met zijn spinnen een plek heeft binnen onze dimensie;

- Thomás Saraceno maakt gebruik van geluidstechniek, onderzoekt de werking van zintuigen bij spinnen
- Ook neemt hij via apparaten de bewegingen waar (biotremologie) en gebruikt deze kennis voor het maken van zijn werken
- Ik heb een pijltje naar product gezet maar eigenlijk is het niet eens een goede benaming voor het web. Misschien valt het web juist onder de zintuigen aangezien deze een verlengstuk is van de spin in al zijn eigenschappen en facetten, als ik Saraceno mag geloven. Toch laat ik het pijltje staan bij product want het ook is iets dat de spin maakt, en niet alleen iets dat hem tot spin maakt.

Saraceno is een persoon die traditie en innovatie naadloos in elkaar over laat gaan. Het doodgewone spinnenweb, trillingen die we waarnemen, vormen die we kennen en herkennen omzetten in iets dat ons verwondert, nieuwe dingen leert over dat beestje en ons bewust laat worden van de geraffineerdheid die het in zich heeft. De goede oude spin waar we allemaal een beetje bang voor zijn (stiekem) heeft ons veel nieuwe dingen te leren.

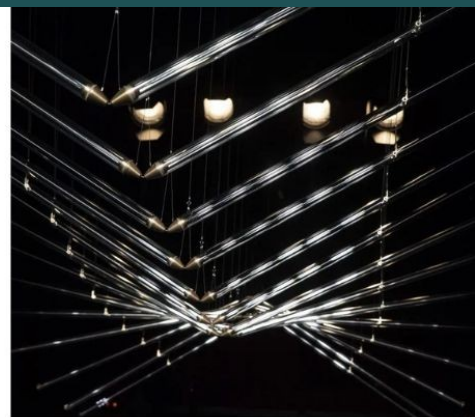
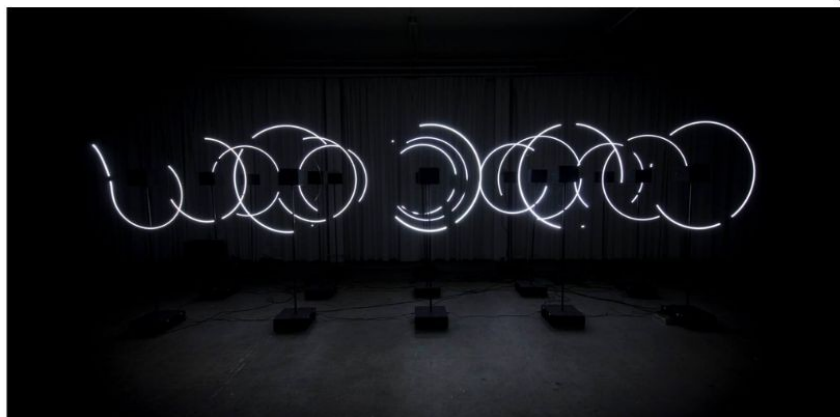


Beeldbank



01

DIER & TECH | BEWEGING



5



6



- 01 BEWEGING
v.l.n.r:
1. Muybridge – Horse capture (1878)
2. Studio Drift – In 20 steps (2015)
3. Theo Jansen – Strandbeesten (1995)
4. Gabey Tjon a Tham - Red Horizon (2017)
5. Hannah Levy – Untitled (2020)
6. Iris van Herpen – Collectie Syntopia (2018)



1



02

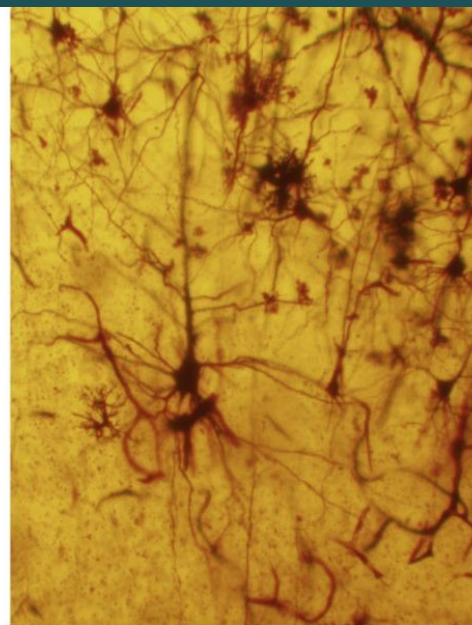
DIER & TECH | KLEUR



4



2



3



5



6

02 KLEUR

v.l.n.r:

1. Blauw koraal – voorbeeld van bioluminescentie
2. Hunter Cole - Angel Bride (2014)
3. Golgikleuringstechniek
4. Studio Roosengaarde – Waterlicht (2015)
5. Iris van Herpen – Collectie Sensory Seas (2020)
6. Iris van Herpen – Collectie Sensory Seas (2020)



1

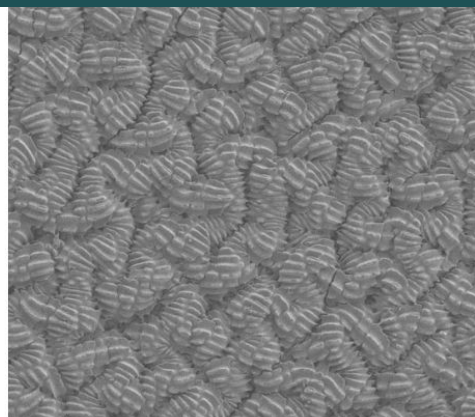


03

DIER & TECH | HUID



4



2

5



3

6



03 HUID

v.l.n.r:

1. Bart Hess - Mutants (2013)
2. Yifu Ding - Snakeskin-inspired synthetic skin (2021)
3. Lucy Mcrae - Prickly Lamp (2011)
4. Mostafa Hassanalain / Institute of Mining and Technology in Socorro - Taxidermy Bat Drone (2023)
5. Hans Rudie Giger - Alien (1979)
6. Kate Clark - Twins (2022)



04

DIER & TECH | ZINTUIGEN



- 04 ZINTUIGEN
v.l.n.r:
1. Zheng Mahler – What is it like to be a virtual bat? (2020)
 2. Joost Rekveld - Sensory Augmentation and Obstruction (2016)
 3. Tomás Saraceno - Unknown (2017)
 4. Jeff Wayne's The War of The Worlds (1978) – Immersive Experience (2020)
 5. Philip Beesley – Astrocyte (2017)
 6. Lotte Geeven - 27109 & 127110, an installation and a journey at sea of two objects (2018)

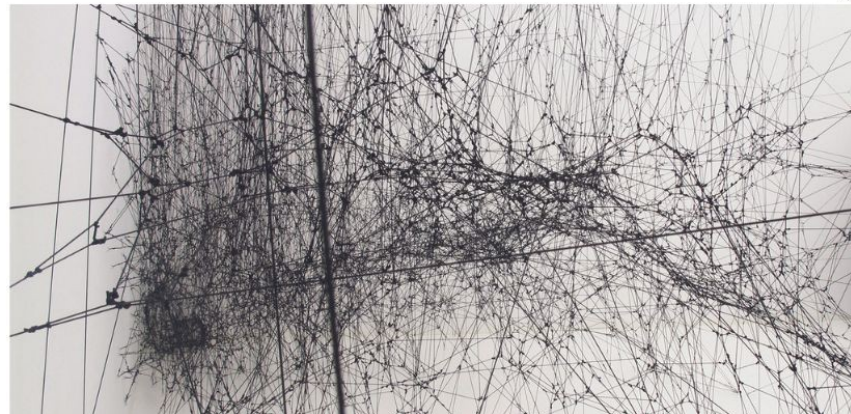


1



05

DIER & TECH | PRODUCTIE



4

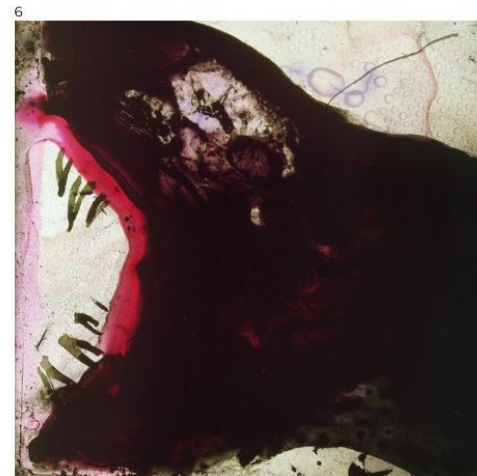


2

5



3



6

05 PRODUCTIE

v.l.n.r:

1. Bart Hess - Grotto (2018)
2. Bart Hess - Slime/ Liquefied (2012)
3. Katja Novitskova - Model Earth (2017)
4. Tomás Saraceno - 14 Billions (detail) (2010)
5. Walter Tschinkel - Fire Ants' Nest Cast (2010)
6. Edgar Cleijne en Ellen Gallagher - Osedax (2010)

Slotwoord

Je bent aan het eind gekomen van dit document. We hebben je kennis laten maken met minstens 3 bevlogen kunstenaars die elk weer op hun eigen vakgebied gespecialiseerd zijn, de ene in iets heel kleins, met grote impact, de ander die door middel van grote werken plaatselijk iets tweeegbrengen. Ook zagen we hoe mode nauw verbonden kan zijn met de dierenwereld. We hebben gezien hoe de dieren ons inspireren tot het maken van een betere wereld, ons inspireren tot het maken van een mooiere wereld en hoe ze ons inspireren tot het onderzoeken van dingen die vanzelfsprekend lijken te zijn.

Wij willen met onze educatieve productie de verwondering over de dierlijke inspiratie proberen te vangen die we zelf hebben ervaren bij het onderzoeken van dit thema. Welke doelgroep wij willen inzetten is nog niet duidelijk.

Bronnen

THEO JANSEN:

[Theo Jansen kunstenaarsprofiel | ARTZUID](#)

[Kunst is lang aflevering 210 - Theo Jansen.](#)

[De jongensdroom - Theo Jansen - Het Uur van de Wolf - 2Doc.nl](#)

[Theo Jansen | Kunstmuseum Den Haag](#)

[Fossils - Strandbeest](#)

Jansen T, (2007).De grotebFantast. OIO

DVD: Jansen T, (2007).The great Pretender

IRIS VAN HERPEN:

<https://www.irisvanherpen.com>

<https://studiodrift.com/in-20-steps-iris-van-herpen/>

<https://artsandculture.google.com/story/how-iris-van-herpen-transformed-fashion/MAVhbe0AS9KOLQ>

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1362704X.2020.1850035>

<https://kunsttechniekprijs.nl/nl/winnaars/iris-van-herpen/>

<https://jur.show/2023/03/09/iris-van-herpen-x-studio-drift/>

Documentaire: Wendy van Wilgenburg / Centraal Museum > Het nieuwe Ambacht <https://www.youtube.com/watch?v=p364VPTejxU>

<https://www.philipbeesleystudioinc.com/sculpture/hylozoic-ground-venice-biennale/>

<https://www.nobelprize.org/prizes/medicine/1906/cajal/biographical/>

Thomás Saraceno

<https://studiotomassaraceno.org/>

<https://universes.art/en/magazine/articles/2017/tomas-saraceno/>

<https://www.rijksmuseum.nl/en/press/press-releases/spider-web-sculpture-by-artist-tom-s-saraceno-to-be-centrepiece-of-rijksmuseum-s-autumn-exhibition-devoted-to-crawly-creatures>

<https://hyperallergic.com/647201/artist-tomas-saraceno-makes-music-out-of-spider-webs/>

<https://www.kunstsammlung.de/en/exhibitions/tomas-saraceno-in-orbit-en>

https://www.youtube.com/watch?v=ROqL-8h_7DM

<https://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/394-tomas-saraceno-in-orbit>

<https://arts.mit.edu/people/tomas-saraceno/>

<https://studiotomassaraceno.org/anarcoaracnoanacroarcano/>

OVERIGE BRONNEN:

Boek: (zie laatste pagina) Horses and Other Animals in Motion: 45 Classic Photographic Sequences - Muybridge, Eadweard

<https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-19th-century-photographer-first-gif-galloping-horse-180970990/>

<https://shapeplatform.eu/2017/gabey-tjon-a-tham-talks-about-exploring-the-natural-side-of-technology/>

<https://www.parool.nl/nieuws/museumplein-onder-water-gezet-door-kunstenaar-daan-roosegaarde~b159ad7d/?referrer=https://www.google.com/>

<https://www.studio Roosegaarde.net/project/waterlicht>

Research paper <https://www.colorado.edu/today/2021/03/02/snakeskin-inspires-new-friction-reducing-material>

<https://www.reuters.com/lifestyle/science/dead-birds-get-new-life-new-mexico-researchers-develop-taxidermy-bird-drones-2023-04-13/>

<https://www.li-ma.nl/lima/article/workshop-joost-rekveld-sensory-augmentation-and-obstruction>

<https://www.luukheezen.nl/podcast-kunst-is-lang/tag/Lotte+Geeven>

<https://www.misttermotley.nl/een-onontvouwbaar-raadsel-ode-aan-de-osedax/>

<https://www.misttermotley.nl/de-natuur-kan-niet-wegrennen-met-kunstenaar-tom-bekkers-naar-model-earth-van-katja-novitskova-in-het-fries-museum/>

<https://www.bio.fsu.edu/faculty.php?faculty-id=tschinkel>

One of the acts of the circus was a performance of the transformation of soap into glass. The performer, the acrobat down from the slack wire, would blow soap bubbles, and then, using a small hammer, would burst each bubble, which had turned to glass. Each glass ball would shatter with the familiar and unmistakable sound of crystal shattering. Every bubble turned to glass as it shattered. The bubbles were glass. Then the performer, with a flick of his wrist, lifted the edge of his waistcoat and showed beneath it a small bell attached to his belt. At the instant he burst each bubble, he tapped the bell, turning the soap into glass. He then blew more bubbles and burst them. Again they turned to glass, even though the bell, the technique, the illusion, was visible. The pleasure changed into the pleasure of being so caught in the pressure of that which could appear and seem, and yet not be.

As the audience became the performers, our act that of seeing and disbelieving in the same moment. There is something emerging here, a separation from Plato. The movement of ourselves as more or less enlightened observers toward an awareness of ourselves as agents of understanding. The pleasure in the moment of us believing and not believing at the same time is a jolt of self-assertion. This split, believer and disbeliever, becomes a crack in Plato's edifice.

[Show footage from *Making a Horse*.]

MAKING A HORSE

We take a group of torn black pieces of paper. At first they are a group of black shapes on a white sheet of paper, perhaps with an association to Robert Motherwell. Then we move them about, rearrange them. Now is this about a generosity of viewing, or are we unable to stop ourselves from seeing in them a shape, a form, a horse? Note: this is more than a willing suspension of disbelief in which we know we are seeing torn black sheets of paper but

{ 16 }



Horses and Other Animals in Motion: 45 Classic Photographic Sequences - Muybridge

pretend to see a horse. It is much more than that. We cannot help ourselves from seeing the horse. It takes an effort, a willful blindness, to keep the images as black torn sheets of paper. To be more accurate, to see them only as torn sheets of paper. We see them as both, we are not fooled. The horse and the paper are both here. This is an unwilling suspension of disbelief.

When we say there is a horse, we mean there is something on the paper which triggers the recognition of HORSE in us. There is an important distinction here between knowing and recognizing. Ask someone to make a drawing of a horse rearing on its hind legs, and it is not easy (if you are not Delacroix). How far under the rump are the hooves? What is the angle between the mandible and the wing of the atlas? What is the relationship of the withers to the crest and the shoulder of the horse? How much curve in the spine can the belly sustain? What is the articulation of the gaskin to the fetlock? But move the pieces of paper, adjust them, and the horse rears up in front of you. Something we don't know that we know. Something we can recognize without knowing.

This pressure for meaning, taking the fragments and completing an image, is present not only in this looking at shadows but in all that we see. Seeing here becomes a metaphor for all the images, and all the ways we apprehend the world.

Even as the shapes are reduced and the image simplifies, we have the horse with us. Even as it is a single glyph, we will see a horse in its fragments and reconstruct a Rocinante from them.

Inside, there is a sense of HORSE, of horse-ness, waiting to be triggered. Rocinante, Bucephalus, the Trojan horse, Stubbs, the photo-finish in a horse race, are all there. This is a dual process. The sheet of paper comes toward us, and our own sense of horse goes out to it. We meet the world halfway. The sheet of paper with its black shapes on it has become the membrane through which we meet the world. This is both obvious and surprising. The drawing becomes a meeting point, but also a threshold where the outside world meets us—where it meets the Stubbs, Rocinante, encyclopedia entries, memories of

{ 18 }

horse-riding, memories of falling off a horse and being dragged, foot in stirrup, along the ninth fairway of a golf course, in the Sanj Pass holiday resort, at ten years of age.

In some silent invisible vestibule of the brain, the images are caught, apprehended, interrogated, and sent, brushed up, to the resting place as a horse. The sheet of paper is simply a visible extension of the retina, an emblematic demonstration of that which we know but cannot see. Our projection, our moving out toward the image, is an essential part of what it is to see, to be in the world with our eyes open.

To bring this back to Plato's cave: the recognition of the shapes on the wall is not a mistake, an aberration of people caught by illusion, but an essential part of how all parts of the world are apprehended and comprehended.

MEMBRANE OF PAPER

All drawing works with the precept of the paper as the membrane between us and the world. In one extreme case, like a *trompe l'oeil*, the membrane becomes almost invisible, and we think we see the world directly—the book, the playing card—not its artificial recreation. Although in most cases, the pleasure of the *trompe l'oeil* is that of being tricked and not tricked at the same time, the pleasure of our own self-deception, our awareness of the double game, which has become a triple game: the book and playing card we know, the awareness of the paint, oil, glaze, and canvas which makes the illusion of the book and card, and thinking of ourselves, our self-awareness of looking.

The other end of the scale from the *trompe l'oeil* is a system of divination which exists in the north of South Africa and, I am told, along the east coast of Africa. Instead of all the clues to meaning of the image being given on the cloth, or the canvas—the shape, the shadows, the form—all is blank. A Robert Ryman of possibilities. A white cloth is suspended on a wall in a dim room. With the help of a diviner, the client or subject sees

{ 19 }