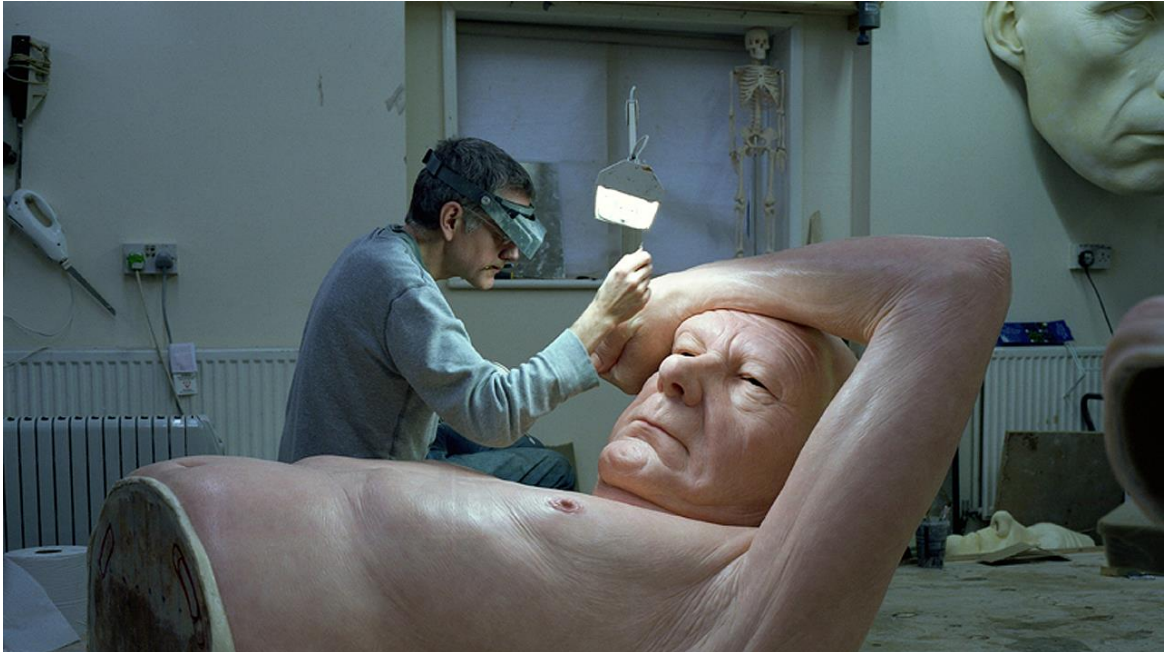


Ron Mueck en Evan Penny

Een vergelijking tussen een manueel en een machinaal maakproces



Bachelorwerkstuk Tommy van der Loo, s4174259

Dr. Mette Gieskes, 2015

23 juli 2015

Inhoudsopgave

Inleiding	3
<u>Hfd. 1 De geschiedenis van het hyperrealisme in de beeldhouwkunst</u>	5
1.1 De term ‘realisme’	6
1.2 Hyperrealisme	6
1.3 Pop art	8
1.4 George Segal	9
1.5 Duane Hanson	10
1.6 John de Andrea	12
1.7 Kritiek	13
1.8 Conclusie	14
<u>Hfd. 2 Ron Mueck</u>	16
2.1 Achtergrond	16
2.2 Het beeldhouwproces	18
2.3 Expressieve vervormingen	19
2.4 Conclusie	23
<u>Hfd. 3 Evan Penny</u>	23
3.1 Het vroege werk van Evan Penny	23
3.2 Het recente werk van Evan Penny	27
3.3 Conclusie	29
<u>Hfd. 4 Zoektocht naar de ziel</u>	30
4.1 Duane Hanson en John de Andrea	30
4.2 Ron Mueck	31
4.3 Evan Penny	32
4.4 Technische ontwikkeling	33
4.5 Roland Barthes en Richard Shiff	34
4.6 Discrepantie tussen naturalisme en werkelijkheid	36
4.7 Conclusie	37
<u>Hfd. 5 Conclusie</u>	38
Literatuur	40
Afbeeldingen	44

Inleiding

Door de komst van de 3D-scanner en de 3D-printer zijn de mogelijkheden voor de hedendaagse beeldhouwkunst enorm toegenomen, en zijn de technische ontwikkelingen op dit gebied in een sneltreinvaart gekomen. Wat enkele jaren geleden nog klonk als pure sciencefiction, is tegenwoordig een veel toegepaste techniek. Door middel van een laserscanner kunnen levende en levenloze objecten worden gescand, en in de computer worden gemanipuleerd. Vervolgens kan dit worden geprint of gefreesd in bijna alle mogelijke (beeldhouw)materialen. Hiermee wordt het mogelijk om bijna alle objecten om ons heen realistisch te reproduceren. Steeds meer beeldhouwers maken gebruik van deze techniek om hyperrealistische beelden te maken, zoals Evan Penny (1953), die in zijn werk aspecten van de fotografie onderzoekt. Terwijl zijn vroege werk nog volledig was gebonden aan de waarneming onderzoekt hij in zijn recentere werk onze beeldvorming door de fotografie in zijn driedimensionale sculpturen. Een voorbeeld hiervan is afbeelding 1. Bij deze invalshoek bieden een 3D-scanner en 3D-printer een uitkomst, omdat hierbij een momentopname wordt vastgelegd op een realistische en relatief objectieve manier.

Ron Mueck (1958) behoort tot de groep beeldhouwers die er bewust voor kiest om op een traditionele wijze te beeldhouwen, zonder gebruik te maken van 3D-scanners en 3D-printers. Mueck creëert zijn beelden met materialen als polyester, silicone, polyurethaan en acryl mono filament. Ondanks het gebruik van deze moderne materialen zijn zijn werkmethodes verrassend traditioneel. Hij begint met het maken van schetsen en schaalmodellen, beeldhouwt in klei, maakt mallen van gips en giet zijn beelden in polyester of silicone. Soms werkt hij naar model, maar zijn beelden zijn nooit reproducties van een persoon. (zie afbeelding 2.)

Op het eerste gezicht vallen er veel overeenkomsten op tussen Mueck en Penny: beide kunstenaars maken hyperrealistische mensfiguren in silicone en polyester, beide kunstenaars spelen met schaal, én de kunstenaars hebben een vergelijkbare achtergrond. Zowel Mueck als Penny hebben in de filmindustrie gewerkt in de animatronica, waarbij men computertechnologie gebruikt voor het laten bewegen van poppen en andere modellen. De kennis die zij bij dit werk met special effects hebben opgedaan hebben ze later toegepast in hun oeuvre. Hoewel er op het eerste gezicht veel overeenkomsten lijken te zijn, is de intentie van de kunstenaars totaal verschillend, en dit beïnvloedt het maakproces. De tegenstellingen in de maakprocessen van Mueck en Penny kunnen leiden tot de volgende vraag: waarom kiest Ron Mueck er bewust voor zich te distantiëren van moderne technieken als 3D-scanners en

3D-printers bij het creëren van zijn hyperrealistische beelden, terwijl Evan Penny deze technieken juist omarmt?

Om tot een antwoord te komen op mijn hoofdvraag zal ik in hoofdstuk 1 de hyperrealisten uit de jaren zeventig behandelen; zij kunnen worden beschouwd als de voorgangers van Mueck en Penny. In hoofdstuk 2 beschrijf ik het maakproces van de sculpturen van Ron Mueck. Ook zijn beweegredenen voor de traditionele beeldhouwmethode komen daarbij aan bod. In hoofdstuk 3 beschrijf ik de totstandkoming van Penny's werk, welke rol 3D-scanners en 3D-printers daarbij spelen en waarom hij deze moderne technieken gebruikt. Hoofdstuk 4 behandelt diverse theorieën over de levendigheid van hyperrealistische sculpturen. Ik plaats daarbij de theorieën van Barthes en Shiff tegenover die van Penny en ik neem hierover mijn eigen standpunt in.

Het laatste hoofdstuk is de conclusie van mijn werkstuk. In dit hoofdstuk komen de vier hoofdstukken bij elkaar om een antwoord op de hoofdvraag te kunnen geven.

Hoofdstuk 1. De geschiedenis van het hyperrealisme in de beeldhouwkunst

Inleiding

Bij een comparatief onderzoek naar het werk van Evan Penny (1953) en Ron Mueck (1958), die allebei in een uitgesproken realistische stijl werken, is het nuttig de geschiedenis van het realisme te onderzoeken, en dan vooral de plaats van de beeldhouwkunst binnen het realisme. De meeste overzichtswerken over het hyperrealisme beginnen met een onderzoek naar de geschiedenis van het realisme. Sommige overzichtswerken gaan daarbij terug tot de kunst van de oude Egyptenaren of de oude Grieken, andere beginnen bij de Vlaamse Primitieven of bij het werk van de Franse schilder Gustave Courbet (1819 – 1877).¹ Omdat ik het in dit werkstuk niet relevant vind om deze voorgeschiedenis te behandelen, begin ik bij de opkomst van het hyperrealisme in de jaren zestig van de twintigste eeuw. Dit is het meest verwant aan het werk van Mueck en Penny.

‘Hyperrealisme’, ‘fotorealisme’, ‘superrealisme’, ‘sharp-focus realisme’, ‘neorealisme’ en ‘radicaal realisme’ zijn maar een aantal van de benamingen die zijn bedacht om de naturalistische schilderstijl uit de jaren zestig en zeventig te benoemen. In dit werkstuk hanteer ik de benaming hyperrealisme omdat die het meest in verband wordt gebracht met het werk van Ron Mueck en Evan Penny.

Al is het hyperrealisme vooral een schilderstijl, toch richt ik me voornamelijk op de beeldhouwkunst. Sculptuur binnen het hyperrealisme is een onderwerp van discussie omdat het hyperrealisme een beweging is die zich bezighoudt met de toepassing van de fotografie. Beeldhouwers kunnen niet op dezelfde manier gebruik maken van de fotografie als schilders, omdat zij ruimtelijk werken en dus geen illusie geven van ruimte, maar de ruimte zelf scheppen. Er zijn echter beeldhouwers die op vergelijkbare wijze zoeken naar naturalisme door lichaamsmallen te maken, en die daarom tot het hyperrealisme gerekend worden.

Het werk van George Segal (1924 - 2000), Duane Hanson (1925 - 1996) en John de Andrea (1941) worden in dit hoofdstuk het uitgebreidst besproken omdat hun sculpturen gezien kunnen worden als de voorlopers van het werk van Mueck en Penny.

¹Courbet organiseerde in 1855 in Parijs de tentoonstelling *Le Réalisme* als protest tegen de officiële jaarlijkse tentoonstelling in de wereldhoofdstad van de kunst. Het voorwoord dat hij schreef voor de bijbehorende brochure wordt veelal als manifest voor het realisme beschouwd. Courbet pleitte voor een kunst die niet idealiseerde en die een reflectie was van de realiteit van het leven van zijn tijd. Als onderwerpen om te schilderen nam hij bijvoorbeeld de gewone arbeiders en boeren. Tent. cat. Rotterdam, 2010, p. 16.

1.1 De term ‘realisme’

Gedurende de ontwikkeling van de kunst is het realisme in verschillende gedaantes ontelbaar keer opnieuw verschenen. Het woord ‘realisme’ staat erom bekend moeilijk definieerbaar te zijn en het kan daardoor problemen opleveren in een hoofdstuk over het hyperrealisme.

Daarom is het goed om dit woord kort te verklaren. Het woord ‘realisme’ verwijst naar het realisme van Courbet en andere negentiende-eeuwse kunstenaars. De Franse kunstkriticus Champfleuri (1820 – 1889) noemde de door Courbet in het leven geroepen stroming realisme een grap, omdat realisme al in de kunst van alle tijden zou hebben bestaan en er volgens hem geen nieuwe betekenis aan kon worden gegeven. Al bij de grotschilderingen van het stenen tijdperk bestond er realistische kunst, en er was al nauwkeurige nabootsing van de natuur bij de sculpturen van de Egyptenaren, aldus Champfleuri.² Omdat onze ideeën van het realisme in de kunst constant veranderen, kan het realisme van een bepaalde kunsthistorische periode ver verwijderd zijn van het type realisme van een andere periode.³ In ieder tijdperk wordt - passend bij die tijd en de beschikbare technologie - het realisme opnieuw geformuleerd met andere ideeën, onderwerpen en technieken.⁴

Het woord ‘naturalisme’ staat los van de stijl realisme en is in die zin meer geschikt om het werk van de hyperrealistische kunstenaars te definiëren. Ik gebruik dit woord ten opzichte van het hyperrealisme om een natuurgetrouwe vorm van representatie met een zeer nauwkeurige penseelvoering aan te duiden.

1.2 Hyperrealisme

Het hyperrealisme kwam op in de jaren zestig van de twintigste eeuw, en kent haar oorsprong in de Verenigde Staten. Californië en New York namen hierbij het voortouw. De hyperrealisten waren het meest actief tussen 1965 en 1975. De beoefenaars waren voornamelijk schilders, maar er waren ook beeldhouwers die in deze stijl werkten. John de Andrea en Duane Hanson waren de twee belangrijkste vertegenwoordigers van de hyperrealistische beeldhouwkunst. Deze stroming stond tegenover de conceptuele en minimalistische kunst die toen de Amerikaanse kunstwereld domineerden.⁵

De hyperrealisten vormden geen samenhangende groep van gelijkgestemden. Er was geen manifest en geen duidelijk geografisch centrum. Hoewel de stijl veel toegepast werd in Californië en New York, waren haar beoefenaars verspreid over heel de Verenigde Staten. De

² Tent cat. Rotterdam, 2010, p. 15.

³ Linda Chase in Battcock, 1975, p. 81.

⁴ Erdman, 2010, p. 219.

⁵ Sommige critici beargumenteren dat er grote overeenkomsten zijn tussen het werk van de minimalisten en dat van de hyperrealisten vanwege de ‘coolness’ in beide stromingen. Lindey, 1980, p. 36.

onderwerpen en technieken varieerden, evenals de artistieke opvattingen die soms zelfs tegenstrijdig waren. De kunstenaars zagen zichzelf als individu en niet als lid van een groep. Toch delen hun werken bepaalde karakteristieken, waardoor ze worden beschouwd als behorende tot één artistieke beweging.⁶ Dat we tegenwoordig de indruk hebben dat het hyperrealisme een samenhangende groep van gelijkgestemde kunstenaars was, hebben we te danken aan het werk van enkele curatoren en auteurs die zich intensief bezig hielden met het werk van enkele hyperrealisten zoals curator Ivan Karp. (1920 – 2012)⁷

Het uitgangspunt van de hyperrealisten was een fotografische weergave van de werkelijkheid. Hun werk baseerde zich op de exactheid van de fotografische weergave van deze werkelijkheid, zonder enige subjectieve emotie.⁸ Deze nauwe band met de fotografie was er vóór de hyperrealisten nog niet. Vandaar ook de alternatieve benaming fotorealisme.⁹ Door foto's na te schilderen probeerden ze hun eigen subjectiviteit uit te schakelen en naar de werkelijkheid te kijken met dezelfde objectieve blik als de cameralens. Bij het vertalen van de werkelijkheid naar een tweedimensionaal schilderij moet een kunstenaar namelijk altijd keuzes maken waardoor hij nooit volledig objectief kan zijn. De hyperrealisten waren geïnteresseerd in de wijze waarop de werkelijkheid wordt waargenomen door een cameralens. Het oorspronkelijke fotografische beeld was voor veel hyperrealisten zo fundamenteel dat ze niet ingrepen in de compositie. Ze schilderden met verf dus een zo exact mogelijke kopie van een zelfgemaakte of gevonden foto, zonder iets speciaals uit te lichten. De motieven van het hyperrealisme kwamen vooral uit het dagelijks leven. De werken tonen ons gewone mensen en de trivialiteit van hun leefomgeving.¹⁰

Begin jaren zeventig was ook in Europa sprake van een ware opleving van de interesse in het weergeven van de werkelijkheid. Zo luidde het thema van de vijfde Documenta van Kassel in 1972: *Befragung der Realität- Bildwelten Heute*.¹¹ De nauwe verwantschap tussen kunst en realiteit was hier het belangrijkste thema. Het Amerikaanse hyperrealisme nam hier een belangrijke plaats in; enkele beelden van Duane Hanson werden bijvoorbeeld in Kassel geëxposeerd. Door deze tentoonstelling kreeg het hyperrealisme wereldwijde aandacht.¹²

⁶ Lucie-Smith, 1979, p. 8.

⁷ Franzen, 2011, p. 325.

⁸ Linda Chase in Battcock, 1975, p. 85.

⁹ Lucie-Smith, 1995, p. 204.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Erdman, 2010, p. 215.

¹² Ibidem.

1.3 Pop art

In de meeste overzichtswerken wordt het hyperrealisme onder het lemma pop art besproken.¹³ Hoewel deze stromingen veel van elkaar verschillen, stonden ze aanvankelijk dicht bij elkaar: ze waren beide een reactie op het abstract expressionisme en later ook op het minimalisme. Hyperrealisme wordt ook wel post-pop art genoemd en kunstcriticus Edward Lucie-Smith (1933) noemde de hyperrealist Malcolm Morley (1931) een tweede generatie pop art kunstenaar.¹⁴

De meeste pop art kunstenaars uit de vroege en midden jaren zestig probeerden kunst te creëren met een ironische knipoog, geïnspireerd op de waarden, houdingen en karakteristieke artefacten van de massacultuur en de consumptiemaatschappij. De pop art kunstenaars maakten gebruik van fotografie, maar meer als verwijzing. De hyperrealisten maakten veel directer gebruik van de fotografie door foto's zeer nauwkeurig en volledig na te schilderen. Hiermee stelden ze gelijk ook communicatiemiddelen als de fotografie aan de kaak.¹⁵ De hyperrealisten onderscheidden zich vooral van de pop art kunstenaars door hun uiterst verfijnde penseelvoering.

Er is in feite geen duidelijk verschil tussen pop art en het hyperrealisme. Sommige schilders, zoals bijvoorbeeld Malcolm Morley en Mel Ramos (1935), kunnen tot beide stromingen worden gerekend. Enkele onderwerpen van Amerikaanse hyperrealistische schilderkunst, zoals advertenties, winkelpuizen, auto's en foto's van reisbrochures, waren zeer nauw gelinkt aan het pop art repertoire.¹⁶ Zo maakte Mel Ramos een schilderij van een pin-up model rustend op een *Del Monte* ketchupfles (afbeelding 3).

Het is moeilijk de eerste kunstenaars aan te wijzen die zich los maakten van pop art en hyperrealistisch gingen werken. Volgens Battcock werden de duidelijkste stappen richting het hyperrealisme gezet door Morley. Hij verbaasde zijn publiek met zijn schilderijen van ansichtkaarten die een nieuwe vorm van realisme presenteerden, veel naturalistischer dan wat gemaakt werd door de pop art kunstenaars.¹⁷

De grootste verschillen tussen pop art en het hyperrealisme zijn de nauwkeurige en naturalistische schilderstijl en het verschil in de onderwerpen. In het hyperrealisme is niets over van de glamour van de pop art kunstenaars. In plaats daarvan werd de werkelijkheid geschilderd: Marilyn en Elvis worden vervangen door de gewone man op straat, zoals *Phil*

¹³ Edward Lucie-Smith betoogt dat het hyperrealisme ook schatplichtig is aan conceptuele kunst vanwege de objectiviteit in het maakproces. Lucie-Smith, 1979, p. 6.

¹⁴ Erdman, 2010, p. 215.

¹⁵ Lucie-Smith, 1979, p. 8.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ivan Karp in Battcock, 1975, p. 26.

(1969) van Chuck Close (1940).¹⁸ De pop art kunstenaars verbeeldden onder andere stereotype beroemdheden uit de reclamewereld; de hyperrealistische kunstenaars verbeeldden het onbekende, de anoniemen, vrienden van de kunstenaars die er uit zagen als de gemiddelde man op straat.¹⁹

De pop art opende de mogelijkheden voor de hyperrealisten om figuratieve afbeeldingen te maken.²⁰ Dankzij de pop art konden simulacra voorzichtig opnieuw verschijnen in de beeldhouwkunst.²¹ Dit was deels ook te danken aan de anti-kunst sculpturen van Jasper Johns (1930), zoals zijn facsimile sculptuur van twee bronzen bierblikjes (1964) (afbeelding 4). Meestal wordt het werk van George Segal als het ware begin van de hyperrealistische sculptuur getypeerd.²²

1.4 George Segal

De vaak met pop art geassocieerde kunstenaar George Segal wordt meestal de grondlegger van de hyperrealistische beeldhouwkunst genoemd.²³ In de jaren zestig begon hij met het maken van gipsen mallen van zijn modellen die hij in een realistische setting plaatste, vaak omringd door echte objecten. Hij presenteerde zijn ensembles als statische theateropvoeringen. Segal maakte geen afgietsels van zijn modellen, maar gebruikte de mal zelf als het sculptuur. De meer levensechte vorm bleef als een negatieve ruimte binnen in de mal verborgen. De figuren waren niet bedoeld als kopieën van levende mensen. Door de witte en ruwe huid van het gips ging het duidelijk om een beeldhouwwerk en niet om een levend mens.²⁴ Het werk van Hanson en De Andrea is duidelijk schatplichtig aan dat van Segal. Deze relatie met het werk van Segal gaven ze allebei openlijk toe.²⁵

Segal bekritiseerde met zijn beelden de Amerikaanse maatschappij. Zijn beelden waren geen portretten maar alledaagse types uit de 'moderne' cultuur (afbeelding 5). Vanwege zijn thematiek, die was geïnspireerd op het Amerikaanse leven, en omdat zijn beelden vaak iets vertelden over de positie van het individu in de massacultuur, wordt Segals werk vaak geassocieerd met pop art.

¹⁸ De hyperrealisten staan ook bekend om hun schilderijen van straatbeelden, motoren en glanzende auto's, maar omdat ik me in dit werkstuk richt op de afbeelding van de mens laat ik deze onderwerpen hier buiten beschouwing.

¹⁹ Lindey, 1980, p. 33.

²⁰ Lindey, 1980, p. 26.

²¹ Het woord 'simulacrum' betekent een imitatie of representatie van een mens of ding. In de negentiende eeuw kreeg de term een negatieve betekenis als een minderwaardige kopie, zonder de kwaliteiten van het origineel. Voor meer informatie over simulacra, zie: Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Parijs, 1981.

²² Lucie-Smith, 1979, p. 67.

²³ Ibidem.

²⁴ Lucie-Smith, 1979, p. 68.

²⁵ Kim Levin in Battcock, 1975, pp. 104, 105.

1.5 Duane Hanson

Duane Hanson is waarschijnlijk de bekendste vertegenwoordiger van de hyperrealistische beeldhouwkunst. Met zijn levensgrote, gepolychromeerde sculpturen van bepaalde types uit de Amerikaanse samenleving gaf Hanson commentaar op de Amerikaanse middenklasse, vaak met een satirisch tintje.²⁶ Zijn beelden van polyesterhars waren beschilderde afgietsels van mensen uit zijn omgeving en zagen er zo levensecht uit dat de toeschouwer vaak op het verkeerde been werd gezet. Hanson, anders dan de meerderheid van zijn hyperrealistische collega's, zei dat zijn werk een sociale boodschap had. Sculpturen als *Race Riot* (1967) (afbeelding 6) en *Tourists* (1988) (afbeelding 7) gaven commentaar op bepaalde Amerikaanse types en op raciale verhoudingen in de Verenigde Staten.

Twee beeldhouwers die Hanson voorgingen in het rechtstreeks afgieten van het menselijk lichaam, en die onmiskenbaar belangrijk waren in de sturing van Hansons carrière, waren Edward Kienholz (1927 – 1994) en George Segal. Een verschil tussen het werk van Hanson enerzijds en dat van Kienholz en Segal anderzijds is het naturalisme van Hansons sculpturen. De sculpturen van Hanson waren geschilderde afgietsels van zijn modellen waardoor de beschouwer Hansons sculpturen voor echte mensen kon aanzien. Hanson integreerde kleding en andere objecten in elk beeld, kleding en objecten die psychologisch en fysiek bij bepaalde types pasten. Hij creëerde een dialoog tussen het lichaam en de omgevende elementen, waardoor de types duidelijk herkenbaar werden voor de toeschouwer.²⁷

Het maakproces en de sociaalkritische thema's van Hansons eerste afgegoten figuren *Abortion* (1965) (afbeelding 8) en *Race Riot* liggen dicht bij de werken *Illegal Operation* (1962) (afbeelding 9) en *Five-Car Stud* (1972) (afbeelding 10) van Kienholz. De psychologische ellende in het werk van Kienholz heeft meer aanknopingspunten met het vroege werk van Hanson dan de kunstwerken uit de pop art, waarvan de meeste veel afstandelijker en ironischer waren.²⁸ Ook technisch was Hansons werk veel verschuldigd aan Kienholz.²⁹ Toch zijn er twee duidelijke verschillen: de beelden van Kienholz hadden een emotionele kracht die veel minder aanwezig was in de beelden van Hanson en de semi-surrealistische environments van Kienholz gaven veel duidelijker kritiek op sociaal onrecht dan de beelden van Hanson.³⁰

²⁶ Lucie-Smith, 1995, p. 212.

²⁷ Varnedoe, 1985, p. 21.

²⁸ Lindey, 1980, p. 129.

²⁹ Varnedoe, 1985, p. 15.

³⁰ Lucie-Smith, 1979, p. 69.

Het verschil tussen Hansons werk en dat van Segal is dat Hanson hyperrealistische figuren creëerde in plaats van ruwe, expressionistische beelden van wit gipsverband. Een ander verschil is de thematiek. Rond 1970 kwam Hanson tot zijn belangrijkste thema: de stereotype Amerikaan, bezig met gewone zaken uit het dagelijks leven. Hiermee bleef hij de rest van zijn leven bezig. Net als Segal gaf Hanson zijn figuren vaak echte objecten uit het dagelijks leven die hij onbewerkt liet.³¹

In de zoektocht naar een materiaal dat hem in staat stelde zijn beelden zo realistisch mogelijk te laten lijken, vond Hanson polyesterhars en glasvezel. Hij was hiermee een van de eerste kunstenaars die dit medium gebruikten voor figuratieve sculpturen. Het ingewikkelde proces van mallen maken zette Hanson volledig naar zijn hand. Het kostte hem enkele jaren om dit proces te perfectioneren. De reden voor het maken van lichaamsmallen was voor Hanson niet omdat dit een snellere methode was om tot een realistisch resultaat te komen dan het eigenhandig boetseren van beelden. Hanson maakte talloze aanpassingen en correcties in zijn afgietsels om de beoogde houding en uitdrukking te verkrijgen. Men kan zich hierbij afvragen of het niet simpeler en minder tijdrovend voor Hanson zou zijn geweest om het beeld op te bouwen uit was of klei.³² Hanson koos er echter doelbewust voor om zijn beelden niet te boetseren. De reden hiervoor was meer dan alleen praktisch; hoewel deze methode er inefficiënt en beperkend uitzag, was het een belangrijk proces voor Hanson. Het was een centraal onderdeel in zijn betrekking tot elk figuur. Hij wilde dat elk beeld gegarandeerd authentiek was en een zo levend mogelijke uitstraling had. Mallen maken was slechts een onbelangrijk onderdeel van het maakproces van Hansons beelden.³³ Hanson zei dat hij niet echt geïnteresseerd was in techniek; het was voor hem gewoon een manier om te maken wat hij wilde.³⁴

Er wordt vaak aangenomen dat Hanson enkel werd geleid door de drang om figuren uit het dagelijks leven te dupliceren, en dat zijn hyperrealisme alleen een extreme nabootsing was.³⁵ Maar Hanson keek niet ‘objectief’ naar de werkelijkheid. Zijn figuren beantwoordden eerder zijn persoonlijke idee van een geloofwaardige werkelijkheid, wat vaak een totaal ander beeld opleverde dan het uiterlijk van de modellen waarvan hij mallen maakte. Zijn sculpturen leken niet meer op de modellen die voor hem poseerden door de vele kleine aanpassingen die hij maakte in de afgietsels. Hij maakte zijn beelden bijvoorbeeld veel minder gerimpeld, beter

³¹ Collins, 2007, p. 35.

³² Varnedoe, 1985, p. 17.

³³ Varnedoe, 1985, p. 18.

³⁴ Varnedoe, 1985, p. 21.

³⁵ Joseph Masheck in Battcock, 1975, p. 190.

geproportioneerd, of gebruikte afgegoten onderdelen van verschillende modellen in één beeld. Hij maakte deze aanpassingen om kenmerken te veranderen die hij storend vond of die te veel aandacht vroegen, zoals het ongewone of excentrieke. Op deze manier creëerde hij zijn eigen werkelijkheid. Deze werkelijkheid paste bij zijn eigen ideeën van bepaalde types uit het dagelijks leven.³⁶

Hoewel Hanson in de meeste overzichtswerken tot de hyperrealisten wordt gerekend, is hij dat eigenlijk niet. Zijn beelden zijn niet tot stand gekomen met behulp van de camera. Hij wantrouwde de camera in feite.

1.6 John de Andrea

Het werk van John de Andrea toont veel overeenkomsten met dat van Duane Hanson. De Andrea maakt vanaf het begin van zijn carrière in 1970 tot op heden hyperrealistische beelden van jonge aantrekkelijke vrouwen. Hij presenteert zijn naakten alleen of in paren, in gedraaide houdingen, vaak met opgevouwen ledenmaten.³⁷ De meest basale verbinding tussen De Andrea en de eerder besproken kunstenaars (Kienholz, Segal en Hanson) is natuurlijk de techniek. Ze maakten alle vier beelden door mallen te maken van levende modellen.³⁸ De Andrea deelt met Hanson het verlangen het publiek op het verkeerde been te zetten; zijn beelden kunnen ook worden aangezien voor echte mensen (afbeelding 11).

Hoewel er overeenkomsten zijn in de technieken en materialen die De Andrea en Hanson gebruiken, zoals afgietsels van polyesterhars, polyvinyl, glasvezel, olieverf, echt haar en glazen ogen, zijn de inhoudelijke verschillen groot. De Andrea's naakte figuren roepen de privéwereld op van de slaapkamer en het atelier, en kunnen nooit worden verward met elementen uit het dagelijkse, openbare leven. De werken van Hanson zijn meer sociaalkritisch en houden de Amerikaanse bevolking een spiegel voor.

De sculpturen van De Andrea hebben hun wortels in het classicisme, wat te zien is in de poses van de beelden³⁹ en in hun naaktheid, maar ook in de zoektocht naar het (vrouwelijke) schoonheidsideaal.⁴⁰ De naakte, aantrekkelijke modellen van De Andrea blijven echter altijd individuele kenmerken hebben. Door de techniek waarmee hij zijn beelden vervaardigt kan men niet spreken van idealisering, maar toch blijft er in zijn werk een constante spanning bestaan tussen het individuele en het geïdealiseerde. Door de keuze voor

³⁶ Varnedoe, 1985, p. 18.

³⁷ Collins, 2007, p. 36.

³⁸ Varnedoe, 1985, p. 17.

³⁹ Een duidelijke verwijzing naar een klassiek beeld is *Dying Gaul* (1984) van John de Andrea. Dit beeld verwijst naar de romeinse kopie van een stervende Galliër (230-220 v.Chr.).

⁴⁰ Varnedoe, 1985, p. 16.

aantrekkelijke modellen zou je van idealisering kunnen spreken, maar door de moulagetechniek blijven het individuele portretten van jonge vrouwen.⁴¹

In de literatuur over De Andrea wordt wel vaak gesproken over de haardracht van zijn figuren, waaruit op te maken zou zijn dat zijn figuren welgestelde Amerikanen voorstellen uit de hogere klasse. Zijn sculpturen zouden mede op deze manier een modern schoonheidsideaal kunnen representeren.⁴²

1.7 Kritiek

De traditie die representaties die te dicht bij de werkelijkheid komen bekritiseert is diep geworteld in onze cultuur. Deze westerse esthetische en filosofische traditie is deels gebaseerd op de Platoonse theorie die exacte representaties veroordeelde als ongewenst.⁴³ We zijn geconditioneerd door eeuwenlange discussies en verboden omtrent realistische kunst.⁴⁴ Van oudsher verdenkt men het realisme er ook van slechts een ambachtelijk product te zijn.⁴⁵ Een voorbeeld hiervan is August Rodin (1840 – 1917). Hij veroorzaakte in 1877 een schandaal in de Salon te Parijs met zijn sculptuur *The Bronze Age* (1876) (afbeelding 12). Men vond het beeld er zo levensecht uitzien dat hij ervan verdacht werd een afgietsel te hebben gemaakt van een levend model in plaats van het beeld zelf geboetseerd te hebben. Afgietsels van modellen hebben vaak de kritiek gekregen dat ze niet kunnen worden geclassificeerd als kunst.⁴⁶ Voor beelden die een perfecte illusie scheppen gold het oordeel dat met grote technische vaardigheid enkel de buitenkant van de dingen wordt getoond. Deze beelden zouden een lagere reactie veroorzaken: het zou op een emotioneel of fysiek niveau werken in plaats van op een verfijnd intellectueel niveau.⁴⁷

In de jaren vijftig van de twintigste eeuw was naturalistische kunst het uitschot geworden van de kunstwereld. Greenbergs esthetiek had het gebrandmerkt als onwaardig voor serieuze kritische aandacht. Het idee dat serieuze, betekenisvolle kunst zeer realistisch kon zijn leek ondenkbaar.⁴⁸ De hyperrealisten uit de jaren zestig en zeventig kregen dus heel wat kritiek te verduren. Veel critici, zoals Joseph Masheck, zagen het werk van de hyperrealisten als nietszeggende proeven van bekwaamheid.⁴⁹ Ook was er kritiek op de afwezigheid van alle

⁴¹ Lucie-Smith, 1995, p. 209.

⁴² Ibidem, p. 70.

⁴³ Zie Plato's *Politeia* (380 v. Chr.). De Griekse filosoof brandmerkt de schilders als bedriegers. Een schilder, aldus Plato, is niet meer dan een na-aper die met zijn ambacht ver verwijderd is van het ware.

⁴⁴ Tent. cat. Londen, 2003, pp. 45, 46.

⁴⁵ Tent. cat. Rotterdam, 2010, p. 10.

⁴⁶ Collins, 2007, p. 34.

⁴⁷ Tent. cat. Londen, 2003, p. 55.

⁴⁸ Lindey, 1980, p. 24.

⁴⁹ Lucie-Smith, 1995, p. 207.

kwaliteiten die men had leren waarderen in het abstract expressionisme, zoals het gebruik van technieken waarin het toeval een grote rol speelde.⁵⁰

Ondanks alle kritiek op het hyperrealisme is de invloed van de hyperrealisten op de beeldhouwkunst vanaf de jaren zeventig onmiskenbaar. Er kwam een hele groep Amerikaanse en Europese beeldhouwers op die in hun werk gebruik gingen maken van afgietsels van modellen. Evan Penny en Ron Mueck maken beiden geen mallen van hun modellen, maar de invloed van de hyperrealisten is overduidelijk (zie hoofdstuk 2 en 3). De kunstcriticus Nancy Tousley beweert dat het werk van Hanson zelfs model heeft gestaan voor het werk van Penny.⁵¹

1.8 Conclusie

Realisme in de kunst is altijd een problematisch begrip geweest. Doordat ons idee van realisme constant verandert, kan het bij elke generatie in een andere gedaante opnieuw verschijnen, op een manier die mogelijk ver verwijderd is van het realisme uit een andere periode.

In de jaren zestig kwam in de Verenigde Staten het hyperrealisme op. Dit was voornamelijk een schilderstijl. Er zijn echter enkele beeldhouwers die ook tot het hyperrealisme kunnen worden gerekend. De belangrijkste hiervan zijn Duane Hanson en John de Andrea. De hyperrealisten namen fotografische representaties als uitgangspunt en probeerden geen subjectieve emoties in hun kunstwerken te verwerken. Als onderwerp kozen ze meestal voor de trivialiteit van het dagelijks leven.

Het hyperrealisme ontwikkelde zich vanuit de pop art als zelfstandige stijl. Deze stromingen stonden aanvankelijk dicht bij elkaar, maar ontwikkelden zich ieder op hun eigen manier. Een groot verschil tussen pop art en hyperrealisme is dat in het hyperrealisme veel directer gebruik werd gemaakt van de fotografie, en de penseelvoering was veel verfijnder.

George Segal wordt vaak gezien als pop art kunstenaar; hij kan ook worden gezien als de grondlegger van de hyperrealistische beeldhouwkunst. Zijn beelden zijn met gipsverband gemaakte afdrukken van zijn modellen. Segals sculpturen hebben grote invloed gehad op Hanson en De Andrea.

Het werk van Hanson gaf vaak kritiek op de moderne Amerikaanse middenklasse, met een satirische knipoog. Doordat zijn geklede figuren van polyesterhars er zo levensecht uitzagen, werd de beschouwer vaak op het verkeerde been gezet.

John De Andrea verschilt van Hanson in zijn onderwerpskeuze. Zijn beelden zijn

⁵⁰ Lucie-Smith, 1979, p. 8.

⁵¹ Tousley, 2002, p. 36.

afgietsels van jonge, aantrekkelijke, naakte vrouwen. De Andrea was niet sociaal kritisch naar de Amerikaanse middenklasse zoals Hanson of Segal.

In een periode dat Greenbergs esthetiek de norm was, werd het hyperrealisme door veel critici niet gezien als serieuze kunststroming. Ze zagen het enkel als inhoudsloze technische vaardigheden. Toch hebben de hyperrealisten veel invloed gehad op figuratieve kunstenaars vanaf 1970, zoals Evan Penny en Ron Mueck.

Hoofdstuk 2. Ron Mueck

Inleiding

In dit hoofdstuk staat het werk van de Australische beeldhouwer Ron Mueck centraal. Mueck staat bekend om zijn op traditionele wijze gemaakte hyperrealistische sculpturen van mensen in verschillende afmetingen. Het thema van Muecks beelden is de tijdloze, universele cyclus

van het menselijk bestaan, van de geboorte tot de dood.⁵² Ik behandel de traditionele beeldhouwmethodes van Mueck, en probeer zijn beweegredenen voor deze ambachtelijke werkwijze te achterhalen. Mueck blijft op traditionele wijze werken en wijst moderne beeldhouwtechnieken als de 3D-scanner af. Hoewel Mueck zelf nooit heeft aangegeven waarom hij moderne technieken afwijst, probeer ik in dit hoofdstuk, aan de hand van citaten uit zeldzame interviews en literatuur over zijn werk, te achterhalen waarom hij dat doet.

2.1 Achtergrond

Ron Mueck komt uit een Duitse familie van poppen- en speelgoedmakers. Zijn beide ouders waren speelgoedmakers, en Mueck begon al op jonge leeftijd ook zijn eigen poppen te maken. Hij maakte van zijn hobby zijn beroep, en was ruim twintig jaar werkzaam in de special effects voor de filmindustrie. Hij werkte mee aan kindertelevisieprogramma's als *Sesamstraat* en *The Muppetshow*, en films als *Labyrinth* (1986).⁵³ Met deze werkervaring ontwikkelde hij op hoog niveau verschillende vaardigheden die hij later kon toepassen in zijn artistieke werk, zoals het gebruik van silicone en polyesterhars en het inplanten van menselijke haren.

Toen Muecks schoonmoeder, de gerenommeerde schilder Paula Rego (1935), hem in 1996 vroeg het beeld *Pinocchio*⁵⁴ (afbeelding 13) te maken voor haar tentoonstelling *Spellbound* in de Hayward Gallery te Londen, werd Mueck de hedendaagse kunstwereld in gelooft, waar hij mede dankzij de kunstverzamelaar Charles Saatchi een flitscarrière tegemoet ging.⁵⁵ In 1997 maakte Muecks *Dead Dad* (afbeelding 14) de kunstenaar in een klap beroemd en berucht tijdens de Londense tentoonstelling *Sensation* in de Royal Academy. *Dead Dad*, een levensecht beeld van het naakte overleden lichaam van zijn vader, was één van de eerste hyperrealistische beelden die Mueck maakte. De dood in dit werk is levensecht.⁵⁶ De lengte van de figuur is tot ongeveer de helft van de echte maat teruggebracht. In 2001 veroorzaakte zijn vijf meter hoge beeld *Crouching Child* (afbeelding 15) een sensatie op de 49^e Biënnale in Venetië. Zijn hyperrealistische sculpturen zijn tegenwoordig opgenomen in de meest toonaangevende collecties ter wereld, zoals in het Tate Modern te Londen, de Staatsgemäldesammlungen in München en het Tawade Arts Center in Japan.

Mueck concentreert zich in zijn oeuvre vooral op de meest ingrijpende momenten in

⁵² Tent. cat. Parijs, 2006, p. 12.

⁵³ Tent. cat. Parijs, 2013, p. 5.

⁵⁴ Paula Rego staat bekend om haar schilderijen van sprookjes. Ze vroeg Mueck een levensecht sculptuur te maken van Pinocchio, dat voor haar schilderij van Gepetto kwam te staan. Mueck stond model voor het schilderij van Gepetto. Het verhaal van Pinocchio past helemaal bij het hyperrealistische werk van Mueck omdat zowel Gepetto als Mueck proberen hun beelden te bezielen. Bastian, 2003, p. 26.

⁵⁵ Charles Saatchi (1943), Britse reclamemagnaat en kunstverzamelaar. Hij staat onder andere bekend om zijn steun aan de kunstenaarsgroep Young British Artists. Van der Beek, 2003, p. 9.

⁵⁶ Tegenbosch, 2003, p. 20.

een mensenleven. Het gaat om universele thema's als geboorte, leven en dood, en de daaraan verbonden gemoedstoestanden. Mueck toont ons het proces van het leven. De mens wordt getoond in al zijn kwetsbaarheid en sterfelijkheid, vaak teruggetrokken en afwezig. Veel van zijn beelden zijn solitaire figuren, psychologische portretten van eenzaamheid en isolatie, zoals *Ghost* (1998) (zie afbeelding 16). Sommige sculpturen van Mueck zijn kolossaal, andere zijn juist kleiner dan levensgroot. Miniaturen en enorme vergrotingen zijn in de kunstwereld bepaald niet nieuw, maar door de combinatie van de schaal en de hoge mate van naturalisme werken de beelden bevreemdend. Mueck gebruikt schaal om zijn beelden meer psychologische kracht te geven.⁵⁷

Mueck is een zeer gesloten persoon. Hij noemt zichzelf een kluizenaar en een buitenstaander in de hedendaagse kunstwereld. Hij mijdt publieke interviews, en is over het algemeen onwillig om over zijn werk te praten. Hoe de beschouwer zijn beelden moet zien wil hij niet vertellen. Hij wil dat het publiek op zijn eigen manier op zijn werk reageert.⁵⁸ De Britse curator Susanna Greeves stelt dat veel van Muecks beelden elementen bevatten van een zelfportret. Hij kijkt tijdens het beeldhouwen vaak naar zichzelf in de spiegel om de anatomie te bestuderen en heeft enkele zelfportretten gemaakt zoals *Mask 2* (2001) (afbeelding 17). Maar ook hebben zijn solitaire figuren veel overeenkomsten met het gesloten karakter van Mueck zelf.⁵⁹ De uiterlijke overeenkomsten tussen Mueck en zijn beelden zijn op subtiele manier in de sculpturen verwerkt. Het zijn de details waarin je iets van het uiterlijk van de kunstenaar terug ziet, zoals in de lippen en de ogen. Als Mueck zijn beelden zou maken met gebruik van een 3D-scanner zou het element van het zelfportret wegvallen bij alle figuren waar Mueck zelf niet model voor staat.

Het werk van Mueck wordt vaak hyperrealistisch genoemd, terwijl het veel verschilt van het hyperrealisme uit de jaren zeventig. De Amerikaanse kunsthistoricus en curator Robert Rosenblum (1927 – 2006) beschouwt Mueck als een beeldhouwer die behoort tot een groep kunstenaars die reageert op de hedendaagse wereld waarin kopieën, zowel elektronisch als biologisch, een groot deel van onze ervaringen uitmaken, en waarin de grenzen vervagen tussen originelen en kopieën, tussen het natuurlijke en het artificiële. Andere kunstenaars in deze groep zijn onder andere: Charles Ray (1953), Maurizio de Cattelan (1960), Dinos (1962) en Jake Chapman (1966) en Matthew Barney (1967). Robert Rosenblum noemt Duane

⁵⁷ Tent. cat. Victoria, 2010, p. 30.

⁵⁸ Ibidem, p. 32.

⁵⁹ Tent. cat. Londen, 2003, p. 62.

Hanson de vaderfiguur van deze groep, en ziet Mueck als een soort nakomeling van de hyperrealisten uit de jaren zeventig.⁶⁰

2.2 Het beeldhouwproces

Het confronterende karakter van Muecks beelden kan niet los worden gezien van het vakmanschap en de technische vaardigheden van de kunstenaar. Mueck werkt meestal naar levende modellen, foto's en anatomische afbeeldingen. Slechts zelden gebruikt hij de hulp van professionele technici bij het produceren van een beeld; hij kiest ervoor om alleen te werken. Af en toe gebruikt Mueck een assistent voor de werkjes waarbij geen artistieke keuzes gemaakt hoeven te worden. Een assistent kan bijvoorbeeld worden toevertrouwd met een zich herhalende taak, zoals het een voor een inplanten van de haren of het aanbrengen van de textuur voor kippenvel, maar alleen Mueck kan beslissingen maken over hoe het werk er uit zal zien.⁶¹

Muecks beeldhouwproces is relatief conventioneel. Zijn techniek steunt op een traditie van ambachtelijkheid en een techniek die dateert uit de Klassieke Oudheid. Hij maakt eerst een armatuur van metaal en gips om het beeld van klei te ondersteunen. Bij grotere beelden gebruikt hij een stellage van metaal, kippengaas en gipsverband als ondersteuning voor de klei (afbeelding 18). Als het beeld van klei af is, komt er een dunne laag chellac overheen ter preventie van de uitdroging van de klei. Vervolgens worden er lossende gipsen mallen gemaakt van het beeld, en wordt het beeld in gekleurde silicone of polyester gegoten. Daarna wordt het beeld nauwkeurig afgewerkt en kunnen er haren en ogen in worden gezet. Behalve het materiaal waarin Mueck zijn beelden uitvoert, is het beeldhouwproces precies hetzelfde als de bronsgiettechniek van de oude Grieken, Donatello en Rodin.⁶²

2.3 Expressieve vervormingen

Muecks beelden zijn geen kopie van de werkelijkheid, maar een vertaling. Hij kopieert een model nooit rechtstreeks. Zijn sculptuur *Mother and child* (2002) (afbeelding 19), is bijvoorbeeld geen portret van specifieke personen, maar een denkbeeldig type. Mueck gebruikt bij sommige werken een model, maar alleen als hij directe observatie nodig acht bij details zoals handen en voeten. Andere belangrijke bronnen voor hem zijn fotografie, en

⁶⁰ Tent. cat. Parijs, 2006, p. 53.

⁶¹ Tent. cat. Londen, 2003, p. 20.

⁶² Ibidem, p. 21.

vooral anatomische handboeken.⁶³

Bij het maken van *Pregnant Woman* (2002) (afbeelding 20), heeft Mueck meer gebruik gemaakt van een model dan eerder in zijn carrière. Hij heeft gedurende een periode van bijna drie maanden met een zwangere vrouw gewerkt, beginnend toen zij zes maanden zwanger was. Ondanks de lange poseersessies is het werk op geen enkele manier een portret. Mueck heeft verschillende delen van verschillende modellen gekozen op vergelijkbare wijze als die waar de Griekse schilder Zeuxis befaamd om was. Mueck heeft bij dit beeld ook gebruik gemaakt van fotografische bronnen, en heeft zelfs naar zichzelf in een spiegel gekeken toen hij moeite had met de positionering van de armen.⁶⁴

Op het eerste gezicht lijkt Muecks werk nauwgezet trouw te blijven aan de realiteit. De beschouwer ziet niet onmiddellijk de grote vrijheden die de beeldhouwer neemt in zijn sculpturen. Hij speelt in zijn beelden met anatomie en proporties. Hoewel hij voor veel sculpturen levende modellen gebruikt, nemen veel van zijn beelden houdingen aan die voor Muecks modellen onmogelijk zouden zijn, zoals bij *Crouching Child*, *Big Man* (2002) (afbeelding 21), en *Man with shaved head* (1998) (afbeelding 22). Hun lichamen zijn gebogen in compactere houdingen dan die ze in werkelijkheid kunnen aannemen. Bij *Big Man* zat de buik van het model in de weg, en waren zijn benen niet flexibel genoeg om de houding aan te nemen die Mueck voor ogen had.⁶⁵ Zijn sculptuur, dat deze houding toch aanneemt, is dus anatomisch incorrect. Toch lijkt het beeld op het eerste gezicht volledig gebalanceerd en stabiel op de grond te zitten. De anatomische imperfectie valt niet meteen op.⁶⁶

De armen van *Man with shaved head* zijn buitenproportioneel lang. Zijn handen zijn te groot en liggen zwaar op de grond voor hem. We zouden ons realiseren hoe disproportioneel ze zijn ten opzichte van de rest van het lichaam als we ons zouden voorstellen dat hij rechtop zou staan.⁶⁷ Muecks beeld *Mask 2* kan worden beschouwd als een karikuraal zelfportret waarvan de proporties zijn vervormd om meer expressie te verkrijgen. In dit beeld speelt Mueck met het werkelijkheidsgehalte van het beeld. Aan de voorkant lijkt het een levensecht zelfportret. De illusie van gewicht is duidelijk te zien doordat het gezicht in elkaar gedrukt wordt. Maar zodra je er omheen loopt, verdwijnt de illusie direct, en is te zien dat het beeld is opgebouwd uit een dunne laag polyester en silicone.

Voor *Dead Dad* is Mueck niet geïnspireerd geraakt door het zien van zijn overleden

⁶³ Ibidem, pp. 24-25.

⁶⁴ Ibidem, p. 34.

⁶⁵ Ibidem, pp. 49-51.

⁶⁶ Sarah Tanguy in Harper, 2003, p. 155.

⁶⁷ Tent. cat. Londen, 2003, p. 49.

vader, maar juist door het niet zien van zijn dode lichaam. Muecks vader stierf minder vreedzaam dan hoe Mueck hem heeft verbeeld in zijn sculptuur: hij is na een pijnlijke, slepende ziekte aan de andere kant van de wereld overleden. Mueck heeft hem neergelegd als een overleden, naakte man, klein, stil, vredig, en anders dan de realiteit van zijn vaders leven en dood.⁶⁸ Doordat hij niet aanwezig was bij het overlijden van zijn vader moest Mueck zijn vader verbeelden in zijn fantasie, en omzetten in een levensecht sculptuur. Door de slepende ziekte van zijn vader zag hij er in werkelijkheid veel minder fraai uit dan in de sculptuur van Mueck. Het beeld is dus geen kopie, maar een imaginair portret van Muecks vader zoals hij het graag had willen zien. Dit is een van de duidelijkste voorbeelden van de zeer persoonlijke aard van Muecks werk.⁶⁹

Ron Mueck heeft naar mijn weten nooit iets vrijgegeven over het gebruik van 3D-scanners. Hij heeft zich wel uitgelaten over het gebruik van afgietsels van levende modellen, naar aanleiding van het werk van Duane Hanson. Hij zei hierover: 'These expressive distortions invest my figures with the living charge that an actual life-cast lacks: though it may be a perfect and exact reproduction of a living body, a cast will always seem stiff, dead shell.'⁷⁰ Een lichaamssmal is enigszins vergelijkbaar met een 3D-gescand sculptuur van een mens, omdat beide relatief objectief zijn. Ze registreren elke vorm, zonder daarin onderscheid te maken. Mueck streeft ernaar zijn beelden een levendige uitstraling te geven. Hij denkt dit te kunnen bereiken door zijn beelden expressieve vervormingen te geven die ontbreken bij een lichaamssmal en een 3D-scan.⁷¹ Hij maakt ledenmaten langer dan ze zijn, en geeft zijn sculpturen anatomisch onmogelijke poses. Mueck past bovendien erg weinig berekeningen toe in zijn beelden. Hij werkt met zijn gevoel. Mueck kan weken en maanden in de klei blijven doorwerken, terwijl hij zoekt naar proportionele 'juistheid'. De beelden zijn niet volledig gebaseerd op de werkelijkheid van een levend model; het model is meer een anatomisch hulpmiddel.⁷² Met een 3D-scanner is het ook mogelijk om de data in de computer te bewerken, maar dit is veel minder subtiel dan bij een geboetseerd beeld. Met de computerprogramma's die nu hiervoor beschikbaar zijn is het haast onmogelijk om digitaal dezelfde mate van vervorming en detail te verkrijgen als met handmatig boetseren. Het is mogelijk dat in de toekomst hiermee meer mogelijk wordt.⁷³

⁶⁸ Ibidem, p. 60.

⁶⁹ Tent. cat. Parijs, 2005, p. 46.

⁷⁰ Bastian, 2003, p. 33.

⁷¹ Sarah Tanguy in Harper, 2003, p. 157.

⁷² Tent. cat. Londen, 2003, p. 51.

⁷³ Lezing van Rinus Roelofs over 3D-scannen en -printen, in de Lakenhal te Haarlem, bijgewoond op 6 november 2014.

Mueck antwoorde in een interview met de curator Sarah Tanguy op de vraag of er een verschil is tussen werken naar een model of werken naar een foto:

There's no denying that I have more information readily at hand when I have a live model, however, what I have to do in the end is to consciously abandon the model and go for what feels right. Otherwise, it becomes an exercise in duplicating something. Something that feels right is not what actually is right. With *Big Man*, his feet were too large for his body. I ended up distorting the work in order to enhance the feeling of the piece rather than to make it look precisely like a particular person.⁷⁴

Wat de beelden van Mueck fascinerend maakt is de levensechte indruk die ze maken, gecombineerd met de anatomische afwijkingen die de beeldhouwer bewust maakt. Hierdoor ervaart de beschouwer een mate van onbehagen. Het menselijk lichaam, dat voor ons zeer bekend is, wordt vervreemd door de karikaturale uitstraling van de beelden.

Wat de beelden daarnaast zo fascinerend maakt is dat ze soms een houding aannemen, (afbeelding 21) of een uitdrukking hebben (afbeelding 17) die we normaal gesproken niet langer dan een paar seconden zouden kunnen hebben. Dit verwachten we in een foto, maar niet in levensechte sculpturen. Deze momentopname, die kenmerkend is voor de fotografie, zou Mueck niet kunnen bereiken als hij lichaamsmallen zou maken van zijn modellen.

2.4 Conclusie

Dit hoofdstuk behandelt het artistieke werk van Ron Mueck. Omdat Mueck zelf weinig heeft losgelaten over het gebruik van de 3D-scanner, was ik in dit hoofdstuk aangewezen op mijn eigen observaties en interpretaties van zijn werk, met behulp van citaten uit interviews. Ik heb getracht een antwoord te geven op de vraag waarom Ron Mueck geen gebruik maakt van een 3D-scanner en voor zijn hyperrealistische sculpturen, en op traditionele wijze blijft beeldhouwen.

⁷⁴ Sarah Tanguy in Harper, 2003, p. 157.

In de special effects wereld van de filmindustrie ontwikkelde Mueck de technische vaardigheden die hij later kon toepassen in zijn artistieke werk. De sculpturen van Mueck worden handmatig en op ambachtelijke wijze gemaakt. Mueck werkt soms naar model, maar voornamelijk naar foto's en anatomische boeken. De beeldhouwer is geen slaafse kopiist van de natuur: hij maakt selectieve aanpassingen en vervormingen in zijn sculpturen om de fysieke en emotionele uitstraling van zijn figuren te vergroten. De sculpturen komen volgens hem op deze manier levendiger over. De anatomische vervormingen in Muecks beelden vallen niet meteen op, maar na nadere beschouwing is toch duidelijk te zien dat de sculpturen vaak anatomisch imperfect zijn. Zo maakt hij ledenmaten buitenproportioneel lang, en laat zijn figuren onmogelijke poses aannemen. Mueck streeft er niet naar een volledig gelijkend portret te maken van de mens; hij maakt liever denkbeeldige universele types. Het is niet zijn bedoeling de natuur na te bootsen. Wat Muecks beelden fascinerend maakt zijn de tegenstrijdigheden in de sculpturen. Enerzijds lijken ze levensecht, anderzijds zijn de beelden veel te groot of te klein om als echte mensen aangezien te kunnen worden. De beschouwer wordt op het verkeerde been gezet.

Met een 3D-scanner is het nog niet mogelijk om dezelfde effecten te verkrijgen als met handmatig boetsen. De subtiele details zouden veranderen, waardoor de beelden toch een andere uitstraling zouden krijgen. Het gebruik van een 3D-scanner zou dus naar mijn idee aan het werk van Mueck niets toevoegen, en het effect van de sculpturen zou minder goed overkomen omdat dit, zoals Mueck zelf zei over lichaamsmallen, enkel zou leiden tot een sculptuur met een levenloze uitstraling. Juist de anatomische imperfectie in de beelden maakt het levendig.

Hoofdstuk 3. Evan Penny

Inleiding

In dit hoofdstuk zal worden ingegaan op het maakproces van de beelden van Evan Penny en op de vraag waarom Penny kiest voor moderne technieken als de 3D-scanner. Ik verdeel zijn oeuvre in twee delen: zijn vroege werk (1984 – 2007), dat wordt gekenmerkt door de relatie tussen beeldhouwkunst en fotografie, en zijn recente werk (vanaf 2007), waarbij hij moderne

technieken toepast. Het gebruik van moderne technieken als de 3D-scanner in het werk van Penny was een logische stap in zijn ontwikkeling, omdat hij hiermee de vocabulaire van de fotografie verder kon onderzoeken in zijn sculpturen.

3.1 Het vroege werk van Evan Penny

Penny's oeuvre wordt gekenmerkt door een diepgaande interesse in het realistisch verbeelden van menselijke figuren. Tot het jaar 2007 boetseerde Penny zijn sculpturen handmatig op ambachtelijke wijze. Zijn werk werd vaak vergeleken met de beelden van Duane Hanson en John de Andrea. Het maakproces van de sculpturen van die kunstenaars was echter totaal verschillend. Penny maakte geen gipsen mallen van levende modellen zoals Hanson en De Andrea deden. Hij bleef op zeer traditionele wijze beeldhouwen, door te boetseren naar de waarneming. Penny vindt dat bij een afgietsel van een model het beeld bijna altijd resulteert in een emotioneel sculptuur, dat er hol uitziet en overkomt. De beelden missen een bewustzijn. Hij noemt het 'inevitable less than life, than the living model'.⁷⁵ Modelleren daarentegen, biedt Penny de mogelijkheid iets toe te voegen aan zijn beelden, iets levendigs. Hij zegt dat de beelden hiermee een soort bewustzijn krijgen. Dit is het bijproduct van de vele beslissingen die de kunstenaar maakt tijdens het beeldhouwen. Penny heeft geschreven dat hij tijdens het beeldhouwproces op vergelijkbare wijze te werk ging als Paul Cézanne (1839 – 1906). Net als Cézanne, verdeelde hij de oppervlakte van zijn beelden in steeds kleinere vlakjes, net zo lang tot hij een gelijkenis kreeg.⁷⁶

Penny's werk is vanaf het begin van zijn kunstenaarschap beïnvloed geweest door de fotografie. Volgens Penny hebben mensen op een andere manier naar elkaar leren kijken sinds de komst van de fotografie. In de afgelopen eeuw heeft men het mechanische proces van de camera de autoriteit over het waarheidsgehalte van een afbeelding gegeven. De fotografie wordt over het algemeen veel eerder als waarheid aangezien dan de schilderkunst. De kunstcriticus Linda Chase geeft hiervoor een mogelijke oorzaak in het boek *Photorealism at the millennium* (2002). Ze schrijft: 'We are all so acculturated to the notion that the camera does not lie that, even though our intellect knows better, we are emotionally primed to accept the photographic information as fact.'⁷⁷ Men gaat er vanuit dat een camera een objectief beeld geeft, en daarom de waarheid spreekt.⁷⁸ In zijn werk speelt Penny met deze verandering. Hij zegt over zijn werk: 'The problem was to situate my work somewhere between the way we've

⁷⁵ Tent. cat. New York, 2009, p. 3.

⁷⁶ Dault, 1986, p. 42.

⁷⁷ Linda Chase in Meisel, 2002, p. 16.

⁷⁸ Clark, 2004, p. 19.

come to see ourselves in photographs.’⁷⁹ Vanwege deze fotografische invloed zie ik het werk van Penny als een vorm van sculpturaal realisme, parallel aan het fotorealisme. Naar mijn idee heeft het werk van Penny ook meer overeenkomsten met het hyperrealisme uit de jaren zeventig dan het werk van Ron Mueck, omdat zowel Penny als de hyperrealisten zich intensief bezig hielden met fotografische aspecten en omdat Penny in zijn vroege oeuvre geen vervormingen maakte in zijn beelden.

In één van Penny’s eerste hyperrealistische beelden, *Ali* uit 1984 (afbeelding 23), geeft Penny een zeer naturalistische weergave van zijn vrouwelijke model. Het fotografische aspect in dit beeld is herkenbaar in het naturalisme: Penny heeft op dezelfde objectieve manier als in de fotografie geprobeerd om elk gebied van de sculptuur op dezelfde wijze te behandelen als alle andere gebieden.⁸⁰ Volgens Penny is door de hoge mate van detaillering die op deze wijze is verkregen, het beeld meer dan levensecht geworden, of zoals Penny het noemt: ‘Hyper-articulated’.⁸¹ Voor Penny is de creatie van een beeld een aaneenschakeling van beslissingen in het boetseren, waarbij hij bij elke beslissing meer informatie toevoegt. Als dit proces lang genoeg herhaald wordt, verkrijg je een gelijkenis, en bij nog meer informatie, hyperrealiteit: het beeld bevat meer informatie dan het menselijk oog kan waarnemen. Dit is het geval bij een werk als *Ali*.⁸² De beelden zijn nadrukkelijk niet geïdealiseerd, omdat Penny een duidelijk doel nastreeft: naturalisme. Maar door het intensieve zoeken naar naturalisme, raakt hij er juist van verwijderd. Penny zegt hierover: ‘As you gain more and more control, you lose control at another level. You have to accept that, and go with it.’⁸³

Penny noemt het ‘ironisch’ dat hoe intensiever hij naar naturalisme zoekt, hoe verder hij er van verwijderd raakt. Het beeld blijft een ander gevoel uitstralen. Penny kwam erachter dat na het beeldhouwproces van gemiddeld 400 uur, het beeld niet lijkt op het model na 400 uur van observatie, maar op het model gedurende 400 uur van observatie. Hij zei hierover: ‘The posture would simplify and the expression would essentially neutralize. And I think that’s really a function of 400 hours: what someone looks like, feels like in 400 hours, not after. They don’t look tired, they don’t look like they’re fresh either, they just look like they’re in this prolonged state of being.’⁸⁴ Hiermee wordt onmiddellijk een verschil duidelijk tussen fotografie en Penny’s werk: een foto is altijd een momentopname, terwijl Penny’s werk

⁷⁹ Dault, 2001, p. 14.

⁸⁰ De objectiviteit van de fotografie is een geproblematiseerd onderwerp. Hoewel de fotografie in wezen niet objectief is noem ik het hier toch zo omdat in de fotografie het beeld mechanisch tot stand is gekomen, en daarom objectiever is dan schilderkunst en beeldhouwkunst.

⁸¹ Dault, 1986, p. 42.

⁸² Ibidem.

⁸³ Dault, 2001, p. 15.

⁸⁴ Tousley, *Calgary Herald*, 18 mei 2009.

voortkomt uit een langdurig beeldhouwproces. Hier kom ik in hoofdstuk 4 op terug.

Penny heeft zichzelf vanaf het begin van zijn carrière de vraag gesteld hoe je als figuratieve beeldhouwer relevant kunt zijn in de hedendaagse beeldhouwkunst. Een manier hiervoor heeft hij gevonden door met zijn werk dicht bij de, zoals hij het noemt, ‘digitale zeitgeist’ te blijven. Deze nauwe relatie verkrijgt hij door moderne technieken te gebruiken uit de fotografie, en uitvindingen in de door computer gegenereerde fotografie, zoals programma’s als Photoshop. Zo zijn de vervormingen in *Female Stretch* (2009) (afbeelding 24), *Stretch # 1* (2003) (afbeelding 25) en *Conversation # 1* (2008) (afbeelding 26) gebaseerd op door Photoshop gemanipuleerde afbeeldingen. Deze uitrekking in zijn sculpturen noemt Penny ‘forced perspective’.⁸⁵ Deze vervormingen kennen we alleen uit de digitale fotografie en werken daardoor heel vervreemdend als ze ruimtelijk zijn weergegeven. In een driedimensionaal beeld verwacht je deze vervormingen niet.

Nancy Tousley brengt het werk van Penny in verband met het woord ‘uncanny’. Deze term, waar de psychoanalyticus Sigmund Freud (1856 – 1939) onderzoek naar heeft gedaan in zijn essay *Das Unheimliche* (1919), schrijft ze: ‘The sensation of the uncanny is the eerie substitution for the presence of the life like. The uncanny can cause a shudder of revulsion.’⁸⁶ Penny is zich bewust van deze sensatie in zijn werk, en beschrijft waar dit gevoel vandaan komt: ‘Humans are sensitive to distortions in their bodies -- seeing them manifested can be people straight out the uncanny valley a threatening experience. The brain has to work overtime.’⁸⁷ Volgens Penny hebben de beschouwers van zijn werk dus een *uncanny* ervaring met zijn werk door de vervormingen die zijn beelden hebben. Dit geldt ook voor het werk van Ron Mueck.

De beeldenserie waar Penny’s vriendin Libby Faux model voor stond markeert het begin van de werkfase, waarin de grenzen worden overschreden tussen fotografie en natuurlijke waarneming. De ambiguïteit van het werk klinkt door in de titel van zijn sculptuur: *L. Faux*, wat refereert aan Libby Faux, maar ook aan het Franse woord *faux*, dat op de twijfel wijst tussen wat echt is en wat kunstmatig. De *L. Faux*-serie bevat karakteristieken van de fotografie die meestal niet worden toegeschreven aan het realisme: vervaging, platheid en zwart-witheid. Zo is één van de bustes meer een reliëf dan een driedimensionaal beeld: recht van voor ziet het beeld eruit als een driedimensionaal figuur, maar van de zijkant is te zien dat het beeld is platgedrukt. Deze samenpersing creëert een hybride beeld, refererend aan

⁸⁵ Tent. cat. New York, 2008, p. 7.

⁸⁶ Tousley, 2004, p. 38.

⁸⁷ Dault, *Globe and Mail*, 3 nov. 2001.

zowel een fotografisch portret als aan een sculpturaal beeld. In deze serie speelt Penny dus overduidelijk met de vocabulaire van de fotografie.⁸⁸ In 2005 maakte Penny een andere variant van Libby, waarbij hij ook met de vocabulaire van de fotografie speelde. Hij maakte een wazige versie van Libby, die eruit ziet als een onscherpe foto (afbeelding 27). Libby lijkt hierin vier ogen en twee neuzen te hebben.⁸⁹

In 2005 maakte Penny een serie sculpturen waarin de gezichten, anders dan in de hyper-articulated sculpturen, juist minder informatie bevatten dan in werkelijkheid: de *No one in particular*-serie. Deze bustes zien er zeer specifiek en levensecht uit, maar zijn in feite collecties van samengestelde gelaatstrekken en karakteristieken van verschillende mensen, gecombineerd tot fictieve figuren. Penny merkte in een interview met de kunstcriticus Gary Dault op dat de foto's die hij gemaakt heeft van de *No one in particular*-serie er levensechter uitzien dan de sculpturen. 'What's weird is the way the photograph, even though there is clearly something odd about it, seems even more "real" than the sculpture right beside it. We're simply used to photographs telling the truth. Or at least providing the new trumped-up truths of fantasy.'⁹⁰

Tot de jaren negentig maakte Penny zijn hyperrealistische beelden voornamelijk van gekleurd glasvezelhars en polyesterhars. Door zijn grote vakbekwaamheid en kennis van het materiaal werd hij door Gordon Smith, een specialist op gebied van special effects, gevraagd om te komen werken voor FXSmith. Vanaf dat moment had Penny een dubbele carrière, en maakte hij naast zijn artistieke werk de special effects voor maar liefst 25 Hollywoodfilms zoals de film *X-Men* (2000). Penny leerde in de filmindustrie de beginselen van het beeldhouwen met silicone kennen door het maken van prothetische ledematen en andere lichaamsdelen. Pas toen Penny in aanraking kwam met het werk van Ron Mueck, waarin hij veel overeenkomsten zag zoals het naturalisme en hun vergelijkbare achtergrond, besloot Penny zijn kennis van special effects in te zetten in zijn kunstwerken. Penny zei hierover: 'It took Ron Mueck to make me realize I should use every resource I've got. He forced me to take another look at my work.'⁹¹ Vanaf dat moment gebruikte Penny ook silicone in zijn artistieke werk waardoor de beelden, die toen nog geen vervormingen hadden, nog realistischer werden. Een groot verschil tussen Penny en Mueck is dat Mueck een autodidact is die zijn kennis van het beeldhouwen voornamelijk uit de speelgoedwereld heeft verkregen, terwijl Penny een kunstopleiding heeft genoten aan het Alberta College of Art and Design.

⁸⁸ Tent. cat. Tübingen, 2011, p. 49.

⁸⁹ Tousley, *Calgary Herald*, 26 jan. 2002.

⁹⁰ Dault, *The Globe and Mail*, 3 nov. 2001.

⁹¹ Tousley, *Calgary Herald*, 26 jan. 2002.

3.2 Het recente werk van Evan Penny

In het vroege werk van Evan Penny werden alle realistische sculpturen nog op traditionele wijze geboetseerd in klei, door een langdurig observatieproces, zonder tussenkomst van reproductietechnieken. In 2007 besloot Penny de mogelijkheden van de 3D-scanner in zijn werk te onderzoeken. Deze nieuwe techniek is in hoog tempo opgekomen en wordt door steeds meer beeldhouwers toegepast in hun kunstwerken.

Het toepassen van een 3D-scanner was een logisch vervolg in de ontwikkeling van het oeuvre van Penny. Dankzij deze techniek kon hij in zijn sculpturen de momentopname vastleggen die zo kenmerkend is voor de fotografie, waar hij al zijn hele carrière naar op zoek was. Vanaf 2007 begon Penny met de 3D-scanner verschillende aspecten te onderzoeken die worden geassocieerd met de fotografie. Dankzij de 3D-scanner kon hij de fotografische vocabulaire in zijn sculpturen uitbreiden.

De nieuwe driedimensionale reproductietechnieken kunnen een sculptuur produceren dat meer functioneert als een snapshot. Bij laserscanning en 3D-fotografie wordt het object binnen enkele seconden vastgelegd. Bij 3D-scanning door middel van een laserstraal, bij 3D-fotografie door een serie foto's die tegelijkertijd genomen wordt. De data die op deze manier worden verzameld, kunnen worden gebruikt om een replica van het menselijk lichaam te maken in diverse materialen.⁹² Dus in plaats van het langdurige beeldhouwproces, waarbij Penny opmerkte dat de sculptuur na 400 uur observatie nooit leek op een momentopname van zijn model maar op het model gedurende 400 uur observatie, kan Penny dankzij de 3D-scanner een momentopname van zijn model maken, waardoor de beelden veel levendiger worden volgens Penny.⁹³ In hoofdstuk 4 kom ik hier op terug.

De toepassing van de 3D-scanner verliep in het werk van Penny op twee manieren: hij maakte directe scans van een levend model, en hij maakte scans van bestaande sculpturen. Beide technieken zijn verschillend van elkaar, en geven diverse resultaten.⁹⁴ Een lichaamsscan moet zeer snel worden gemaakt omdat een levend model altijd beweegt door de ademhaling. Door deze snelle opname heeft de scan een lage resolutie en zijn de data niet zeer betrouwbaar. Veel details vallen weg en het lichaam wordt licht vervormd. Dit wordt nog versterkt doordat de huid van het lichaam semitransparant is, waardoor de laser het oppervlakte niet overal accuraat kan vastleggen.⁹⁵ Als de lichaamsscan gemaakt is, kunnen de data worden gemanipuleerd in de computer. Penny rekt zijn beelden uit, drukt ze in elkaar en

⁹² Tent. cat. Tübingen, 2011, p. 118.

⁹³ Ibidem, p. 17.

⁹⁴ Tousley, *Calgary Herald*, 18 mei 2009.

⁹⁵ Ibidem.

maakt op deze manier anamorfosen.⁹⁶ Voorheen was dit gemakkelijk in de fotografie, maar in de beeldhouwkunst ondenkbaar.

Omdat Penny's beelden te groot zijn om met een 3D-printer uit te printen, worden ze uit een blok hard schuim gefreesd. Het uitgefreesde schuim heeft nog veel aanvullende artistieke ingrepen nodig om tot een goed resultaat te komen. Van de uitgefreesde sculptuur maakt Penny mallen waarin hij klei perst. De klei kan handmatig worden aangepast en afgewerkt. Alle details die bij het scannen zijn weggevallen, kunnen zo weer opnieuw worden aangebracht. Van het kleimodel wordt een mal gemaakt en vervolgens wordt het beeld in verschillende lagen gekleurd silicone gegoten. De haren worden later één voor één toegevoegd. De gemiddelde duur voor het produceren van een beeld is met deze techniek aanzienlijk langer.

Met het beeld *Self* uit 2008 (afbeelding 28), maakt Penny voor het eerst gebruik van een driedimensionale scan van zijn eigen lichaam. De gescande data zijn in een *image-editing* programma gemanipuleerd tot een anamorfose, en zijn vervolgens uitgefreesd.

Penny maakt ook driedimensionale scans van zijn eigen sculpturen, zoals in *Female stretch* (2009) (afbeelding 24), waarvoor hij zijn sculptuur *Ali* (afbeelding 23) heeft gebruikt als model. Doordat de gescande sculptuur een levenloos object is, kan de scanner veel meer data genereren, wat resulteert in een zeer accuraat uitgefreesd beeld.

Penny zei in een interview over het gebruik van 3D-scanners: 'This is the first time, that I have the possibility of making 'photo'realist sculpture.'⁹⁷

3.3 Conclusie

In dit hoofdstuk is getracht te beargumenteren waarom Evan Penny ervoor heeft gekozen om in zijn sculpturen gebruik te maken van de 3D-scanner. Het hoofdstuk is in twee paragrafen verdeeld. De eerste paragraaf geeft een beeld van het vroege werk van Penny waarbij de fotografie centraal stond. De tweede paragraaf behandelt het recente werk van Penny vanaf het moment waarop hij de 3D-scanner begon te gebruiken in 2007.

Het hoofdonderwerp in het gehele oeuvre van Penny is de door fotografie beïnvloede kijk op de mens. Penny heeft geprobeerd ons beeld van de mens, dat beïnvloed is door de fotografie, om te zetten in driedimensionale sculpturen, waarin hij diverse fotografische

⁹⁶ De term 'anamorfose' komt uit het Grieks en betekent 'opnieuw vormgeven'. Het duidt op een gecontroleerde perspectieve vervorming, die vanaf één aanzicht optisch correct lijkt. Tent. cat. Tübingen, 2011, p. 152.

⁹⁷ Tent. cat. Tübingen, 2011, p. 119.

aspecten behandelt: platheid, schaalvergroting of -verkleining, kleur, wazigheid, beweging en perspectivische vervormingen.

Penny vindt dat alle beelden uit zijn vroege oeuvre een bepaalde kunstmatige uitstraling blijven houden. Hij legt de oorzaak hiervan bij het langdurige beeldhouwproces dat altijd zichtbaar blijft in de sculptuur. De 3D-scanner biedt hiervoor een oplossing. Doordat de data in een scanner binnen enkele seconden worden opgeslagen, blijft de sculptuur de uitstraling houden van een snapshot. Hierdoor krijgen de beelden volgens Penny een levendigere uitstraling.

De 3D-scanner biedt nog meer mogelijkheden. De data die in de scanner worden geproduceerd, kunnen met de computer gemanipuleerd worden. Penny kan op deze wijze zijn beelden uitrekken, samenpersen en perspectivisch vervormen tot een anamorfose. Voorheen was dit alleen mogelijk in de fotografie, door middel van image-editing programma's als Photoshop. Penny is één van de eersten die dit heeft onderzocht. We zijn niet gewend een anamorfose in een driedimensionaal beeld te zien; dit kennen we enkel van de fotografie en schilderkunst. Hierdoor werken zijn beelden heel vervreemdend. Dankzij de 3D-scanner kan Penny ons laten zien hoe een deel van onze perceptie van de driedimensionale wereld is bepaald door de fotografie.

Hoofdstuk 4. De bezieling van een sculptuur

Inleiding

Veel hyperrealistische beeldhouwers proberen hun werk te bezielen door ze zo levensecht mogelijk uit te voeren. Over de bezieling van een beeldhouwwerk bestaan uiteenlopende theorieën. In dit hoofdstuk behandel ik de manier waarop Ron Mueck en Evan Penny hun werk proberen te bezielen. En ik onderzoek de relatie tussen beeldhouwkunst en fotografie, beschreven door Roland Barthes (1915 – 1980) en Richard Shiff (1955).

Mueck en Penny hebben verschillende ideeën over de bezieling van een sculptuur; hun ideeën staan zelfs lijnrecht tegenover elkaar. Mueck is van mening dat zijn beelden bezieling

krijgen omdat hij subtiele vervormingen maakt in de menselijke anatomie. En Penny probeert in zijn recente werk zijn beelden te bezielen door gebruik te maken van een 3D-scanner. De moeilijk te beantwoorden vraag die in dit hoofdstuk centraal staat is: krijgt een beeld meer levendigheid door het handmatig te boetsen, of werkt het juist beter als de kunstenaar gebruik maakt van een 3D-scanner? Deze vraag is waarschijnlijk nooit helemaal te beantwoorden omdat de meningen hierover verschillen. De stelling die ik in dit hoofdstuk inneem is dat een geboetseerd beeld levendiger overkomt dan een beeld dat tot stand is gekomen door een 3D-scanner zonder artistieke ingrepen of door een lichaamsmal.

4.1 Duane Hanson en John de Andrea

In hoofdstuk 1 hebben we gezien dat de hyperrealisten uit de jaren zeventig hun werk een levensechte uitstraling wilden geven: ‘I want my figures to appear so ‘real’ that they appear to be breathing’,⁹⁸ zei John de Andrea over zijn sculpturen.⁹⁹ Duane Hanson probeerde zijn sculpturen ook zo naturalistisch mogelijk te maken. Door zijn aandacht meer te richten op de technische aspecten van het maakproces van zijn beelden werden zijn beelden nog naturalistischer. Hij verbeterde zijn moulagetechniek en ging met polyesterhars werken.¹⁰⁰ Zijn beelden worden in musea nog steeds vaak verward met echte mensen.

Ondanks hun streven naar levendigheid in de sculpturen, zegt de kunstcriticus Joseph Masheck (1942) dat in de sculpturen van Hanson en De Andrea, anders dan bij levende mensen en dieren, het kenmerk van interne activiteit ontbreekt. De beelden hebben geen ziel. Hierdoor lijken ze niet op echte mensen, maar op gebeeldhouwde poppen. Het gevoel dat deze beelden levenloos zijn ziet Masheck zowel als de bron van hun teleurstelling als de fascinatie ervoor.¹⁰¹ Het is hun artificialiteit in plaats van hun realisme waardoor de beelden zo veel impact hebben. Hier kom ik later nog op terug.

4.2 Ron Mueck

Enkele decennia later zoeken Evan Penny en Ron Mueck ook naar een zo groot mogelijke levendigheid in hun beelden. Zo zei Mueck in een interview over zijn werk met Sarah Tanguy: ‘I wouldn’t be satisfied if they didn’t have some kind of presence that made you think they’re more than just objects.’¹⁰² Zoals we in hoofdstuk 2 hebben gezien speelt Mueck met anatomische vervormingen. Naar mijn idee worden zijn beelden hierdoor levendiger.

⁹⁸ Varnedoe, 1985, p. 17.

⁹⁹ Franzen, 2011, p. 216.

¹⁰⁰ Tent. cat. Palm Springs, 2000, p. 49.

¹⁰¹ Joseph Masheck in Battcock, 1975, pp. 193, 194.

¹⁰² Tegenbosch, 2003, p. 20.

Sommige beelden van Mueck hebben te grote ledenmaten, vergelijkbaar met Michelangelo's *David* (1504) die te grote handen heeft in verhouding tot zijn lichaam. Door bepaalde proportionele overdrijvingen kan een kunstwerk juist meer levendigheid krijgen.¹⁰³

Waarom zou een sculptuur met bepaalde vervormingen naturalistischer lijken dan een exacte kopie van het lichaam? Een mogelijk antwoord op deze lastige vraag wordt gegeven door de classicus Nigel Spivey (1958). Volgens hem geeft men de voorkeur aan onrealistische uitbeeldingen van het lichaam. Hij gebruikt als voorbeeld hiervoor de *Venus van Willendorf* (ca. 22000 – 20000 v. Chr.) (afbeelding 29). Dit prehistorische beeldje ziet er totaal niet naturalistisch uit. De maker heeft erg veel aandacht besteed aan de tepels, de navel, de vulva en de schaamlippen van de vrouw, terwijl het gezicht en de voeten volledig ontbreken. Dit kleine beeldje is niet uniek in zijn soort. Vergelijkbare paleolithische beeldjes zijn aangetroffen in heel Midden-Europa.¹⁰⁴

De neuroloog Vilanyar Ramachandran (1951) heeft een mogelijke verklaring voor dit soort beeldjes. Ramachandran spreekt over universele principes die in het brein werkzaam zijn bij de totstandkoming van een kunstwerk. Hij zegt dat voor jagers-verzamelaars eigenschappen als dikte en vruchtbaarheid zeer gewenst waren. Hij noemt dit 'hypernormale prikkels'.¹⁰⁵ Deze prikkels wekken neurale reacties in de hersenen op. We beschikken van nature over dit cognitieve mechanisme omdat onze hersenen geprogrammeerd zijn om de waarneming te focussen op objecten die positieve associaties oproepen en op de onderdelen van dingen en mensen die het meest van belang zijn. Voor de jagers-verzamelaars waren deze onderdelen bij de vrouw de borsten en heupen, omdat deze vereist waren bij de voortplanting.

Dit onderscheidingsmechanisme is ook bekend bij dieren. Ramachandran geeft als voorbeeld een onderzoek door de etholoog Niko Tinbergen (1907 – 1988) met de zilvermeeuw. Een vrouwtje zilvermeeuw met jongen heeft een gele snavel met een rode stip aan de onderkant. De hongerige kuikens pikken tegen haar snavel, die ze blijkbaar als prikkel voor het voederen herkennen. Tinbergen ontdekte dat de kuikens heftiger reageerden op een kunstmatige snavel met meerdere rode stippen dan op een echte snavel met maar één stip.¹⁰⁶

Door bepaalde lichaamsdelen te vergroten of te overdrijven reageren mensen (en dieren) dus heftiger op een afbeelding, ook al wijkt deze af van de werkelijkheid. Ik denk dat Mueck, bewust of onbewust, gebruik maakt van dit cognitieve mechanisme, waardoor zijn sculpturen er levendiger uit zien dan exacte kopieën van een mens.

¹⁰³ Tent. cat. Victoria, 2010, p. 45.

¹⁰⁴ Spivey, 2008, p. 52.

¹⁰⁵ Spivey, 2008, p. 60.

¹⁰⁶ Ibidem.

4.3 Evan Penny

Aan het begin van Penny's carrière hadden Duane Hanson en John de Andrea grote invloed op zijn werk, maar anders dan Hanson en De Andrea stond Penny afwijzend tegenover het maken van lichaamsmallen. Een lichaamsmal was volgens Penny de herinnering aan de afwezigheid van het leven in plaats van de volbrenging van een levensecht sculptuur. Voor hem was boetseren naar de waarneming een krachtiger proces dan lichaamsmallen maken. Hij zei hierover:

If the illusion of life is your goal, then you should be able to achieve it more effectively through a modelling process because with an indexical process you can only have less than what was there. It records what was there minus the other aspects that were the living, breathing dynamic. Whereas with modelling, a kind of consciousness is brought back into the work.

It's the byproduct of many, many conscious decisions and they are all, whether you are aware of it or not, readable. There is a building of energy that compensates for the lack of life.¹⁰⁷

Penny heeft andere ideeën ontwikkeld sinds de komst van de 3D-scanner. Het lijkt zelfs alsof hij zijn ideeën uit het begin van zijn carrière tegenspreekt. In zijn recente werk past Penny de 3D-scanner toe en boetseert hij niet meer. Het maken van mallen heeft op een bepaalde manier overeenkomsten met het gebruik van een 3D-scanner: zowel bij een scanner als bij een mal wordt de vorm van het beeld bepaald door een (mechanisch of chemisch) proces waar de kunstenaar weinig invloed op heeft.¹⁰⁸ Dus als zijn doel is om zijn sculpturen zoveel mogelijk levendigheid mee te geven, zou hij moeten blijven boetseren. Zoals in hoofdstuk 3 is beschreven, heeft Penny ervoor gekozen om gebruik te maken van de 3D-scanner om zijn beelden het snapshot karakter van een foto te geven. Kennelijk weegt dit voor hem op tegen de vermindering van de levendigheid die volgens de argumentatie die hij volgde in bovenstaande citaat zou worden veroorzaakt door de 3D-scanner. In hoofdstuk 3 werd beschreven dat de 3D-scanner de data van een levend model niet helemaal correct overneemt doordat het model altijd een beetje beweegt. Hierdoor moet Penny zijn beelden nadat ze zijn

¹⁰⁷ Tent. cat. Londen, 2004, pp. 36, 37.

¹⁰⁸ Tent. cat. Londen, 2004, p. 19.

uitgefreesd nog helemaal bewerken. Op deze manier komt er toch nog wat levendigheid terug in de beelden.

4.4 Technische ontwikkeling

De beelden van Mueck en Penny gaan een stuk verder in hun naturalisme dan de hyperrealistische sculpturen uit de jaren zeventig. De afgelopen veertig jaar is er op technisch gebied veel veranderd: moulagetechnieken zijn verder ontwikkeld en het traditionele gebruik van gips is vervangen door glasvezel, was, alginaat en cosmetische silicone. Ondanks de verandering van materialen blijft de handeling in principe hetzelfde: de kunstenaar maakt mallen van een levend model of een geboetseerd sculptuur, waaruit daarna een afgietsel wordt gevormd. Het gebruik van een 3D-scanner en -printer verandert dit beeldhouwproces daarentegen volledig.

Omdat de 3D-scanner en -printer relatief recente uitvindingen zijn, en ze pas enkele jaren veel worden toegepast in de beeldende kunst, is er nog weinig literatuur waarin deze technieken adequaat worden beschreven.¹⁰⁹ Er is wel veel literatuur over de relatie tussen fotografie en schilderkunst. Naar mijn inzien verhoudt de schilderkunst zich op vergelijkbare wijze tot de fotografie als de beeldhouwkunst tot de 3D-scanner.¹¹⁰ Zowel in de fotografie als bij een 3D-scanner worden er mechanisch data opgeslagen door een machine. In een fractie van een seconde kan een levend model bij beide technieken worden vastgelegd. Zowel de fotografie als de 3D-scanner impliceren een objectieve, ongecensureerde blik op de werkelijkheid door het mechanische aspect van het maakproces.¹¹¹ Sculpturen en schilderijen zijn daarentegen altijd een interpretatie van de werkelijkheid. Ook al werkt een kunstenaar naar de waarneming, hij zal altijd keuzes moeten maken over hoe hij iets afbeeldt. Een beeldhouwwerk of een schilderij kan dus niet objectief worden afgebeeld. Dit is anders dan bij de fotografie en de 3D-scanner. Hoewel deze nooit volledig objectief kunnen zijn, zijn ze wel objectiever dan een schilderij of beeld. Om een goede vergelijking te kunnen maken op basis van literatuur is het goed om in dit hoofdstuk de beeldhouwkunst en de 3D-scanner enerzijds te vergelijken met de fotografie en de schilderkunst anderzijds.

4.5 Roland Barthes en Richard Shiff

De Franse literatuurtheoreticus en cultuuranalist Roland Barthes schreef in 1980 het

¹⁰⁹ De eerste commerciële 3D-scanners kwamen in 1988 op de markt, maar het duurde tot 2005 voor deze in de beeldende kunst werden toegepast. Lezing van Caspar Berger over 3D-scannen en -printen, in de Lakenhal te Haarlem, bijgewoond op 20 november 2014.

¹¹⁰ Naar mijn weten is deze vergelijking niet eerder gemaakt in literatuur.

¹¹¹ Richard Shiff in Butler, 2008, p. 145.

invloedrijke boek *Camera Lucida*. Hierin onderzocht hij de aard en de essentie van de fotografie. Hij schreef dit eigenzinnige en persoonlijke boek na de dood van zijn moeder. Voor Barthes was de fotografie een fixering van de verleden tijd. Hij beargumenteerde dat het gefotografeerde moment altijd tot het verleden behoort. Als we naar een foto kijken, kijken we altijd vanuit het heden naar het verleden. Hierdoor raken we doordrongen van het feit dat de tijd voorbijgaat. We ervaren de temporele beweging van heden naar verleden. Door het maken van een foto van een levend model wordt de werkelijkheid naar het verleden verplaatst, waardoor de foto suggereert dat het gefotografeerde model niet meer leeft, ook als dat niet zo is. Het model verliest door het fotoproces een deel van haar levendigheid en haar ziel, aldus Barthes.¹¹² Op deze manier wordt voor Barthes elke foto een gedenkteken.

Schilderkunst (en naar mijn inzien ook beeldhouwkunst) is volgens de kunsthistoricus Richard Shiff levendiger dan fotografie doordat de kunstenaars hun eigen animatie bijdragen door de keuzes die zij maken in het verbeelden van de realiteit. Shiff schrijft: ‘When the subject is death, painting is more alive than photography, because it contributes its own animation.’¹¹³ Het werk van Marlène Dumas (1953) is onderwerp van het boek waarin de tekst van Shiff is opgenomen. Dumas deelt de mening van Shiff en zegt dat schilderkunst in tegenstelling tot de fotografie, en zelfs film, de tijd niet stilzet.¹¹⁴ Ze stelt dat schilderkunst de levendigheid en het veelzijdige karakter van haar model vergroot. Bij een vergelijking tussen schilderkunst en fotografie beeldt de fotografie een model passiever af dan de schilderkunst, zonder op het model te reageren, het te verfraaien of haar bestaande voorkomen en kwaliteit te veranderen.¹¹⁵ Volgens Dumas komt dit doordat het maakproces van een schilderij vele malen meer tijd kost dan dat van een foto.¹¹⁶

Een vergelijking tussen bijvoorbeeld *Supermarket Lady* (1969) (afbeelding 30) van Hanson die door middel van een lichaamsmal tot stand is gekomen en *Big Man* (2000) (afbeelding 21) van Mueck toont naar mijn mening aan dat het beeld van Hanson een relatief doodse uitstraling heeft. De vrouw heeft een doodse blik en lijkt daardoor meer op een pop. De sculptuur doet denken aan de beelden van Madame Tussaud. *Big Man* van Mueck is ondanks de anatomische incorrectheid veel levendiger. Als toeschouwer word je door dit beeld eerder misleid dan door het beeld van Hanson.

De cultuurfilosoof Walter Benjamin (1892 – 1940), aangehaald in de tekst over

¹¹² Barthes, 1981, p. 34.

¹¹³ Richard Shiff in Butler, 2008, p. 146.

¹¹⁴ Ibidem.

¹¹⁵ Ibidem, p. 149.

¹¹⁶ Ibidem, p. 150.

Dumas van Shiff, beargumenteerde in zijn boek *Kleine Geschichte der Photographie* (1931) dat de vroege vorm van fotografie zoals de Daguerreotypie niet buiten het moment leeft, maar er in: gedurende de lange sluitertijd van de camera groeit het onderwerp in de afbeelding. Deze vorm van vroege fotografie geldt als een uitzondering op het idee dat een onderwerp er minder levendig uitziet op een foto. Het fotografieproces was niet snel genoeg om de conventionele gewoontes en de houding van het model¹¹⁷ uit te bannen zoals de fotografie tegenwoordig kan.¹¹⁸ Dit doet denken aan Penny's opmerking over het lange beeldhouwproces waarbij zijn model in het proces leeft en niet er buiten.

Barthes spreekt in *Camera Lucida* alleen over schilderkunst, beeldhouwkunst en fotografie. Over de 3D-scanner en andere moderne technieken heeft hij nooit iets kunnen schrijven omdat hij in 1980 stierf. Toch maak ik de vergelijking tussen de fotografie en de 3D-scanner omdat bij beide technieken de data op vergelijkbare wijze tot stand komen.

Penny's woorden over zijn eigen werk spreken zoals gezegd de theorie van Barthes tegen. Volgens Penny is zijn recente werk levendiger dan zijn vroege werk doordat het lange beeldhouwproces dat voorheen nodig was kon worden vervangen door het snapshotkarakter van de 3D-scanner. Dus Penny vindt dat zijn werk dankzij het fotografische aspect van de 3D-scanner juist levendiger is geworden en zijn ziel behoudt.

Het is niet onvoorstelbaar dat Penny het eens zou zijn met de opmerking van Benjamin dat bij de Daguerreotypie het gefotografeerde model in het moment van het fotoproces leeft, zoals zijn geboetseerde beelden tijdens het beeldhouwproces. Hij vindt echter dat zijn werk hierdoor minder levendig wordt. Zoals we in hoofdstuk 2 hebben gezien vindt Penny dat zijn beelden door het lange beeldhouwproces eruit zien als zijn model gedurende het beeldhouwproces, en niet als zijn model op een bepaald moment. Met de 3D-scanner kon hij dit probleem verhelpen.

Muecks ideeën sluiten aan bij de theorieën van Shiff en Barthes (hoewel hij hier nooit iets over gezegd heeft). Door zijn beelden handmatig te boetseren kan hij bepaalde onderdelen zo manipuleren dat ze anatomisch gezien niet meer geheel correct zijn, maar wel levendiger worden. Door de keuzes die hij maakt in het beeldhouwproces voegt hij zijn eigen levendigheid toe aan zijn sculpturen.

Nadat Penny's gescande figuren zijn uitgefreesd moet hij nog zo veel aanpassingen doen in de klei dat het bewustzijn terug komt in zijn beelden en ze toch weer een bepaalde

¹¹⁷ De gefotografeerde modellen kregen vaak een hoofdsteen zodat hun hoofd gedurende de lange sluitertijd van de camera op de juiste positie bleef. Hierdoor konden ze nauwelijks bewegen. Richard Shiff in Butler, 2008, p. 150.

¹¹⁸ Richard Shiff in Butler, 2008, p. 150.

levendigheid krijgen. De techniek is nog niet zo ver dat een 3D-gescand beeld zonder aanpassingen kan worden uitgeprint: de kunstenaar moet nog veel aanpassingen uitvoeren nadat het beeld is geprint. Hierdoor behoudt naar mijn inzien de 3D-gescande beelden van Penny altijd nog iets van levendigheid.

4.6 Discrepantie tussen naturalisme en werkelijkheid

Edward Lucie-Smith beargumenteert dat hyperrealistische kunst haar bezieling krijgt omdat ze net niet helemaal naturalistisch is. De kleine verschillen tussen het schilderij of sculptuur en de werkelijkheid noemt hij het interessantste in het werk van de hyperrealisten. Deze discrepantie geeft het kunstwerk een ziel; hiermee komt het kunstwerk tot leven.¹¹⁹ Dit aspect van animatie geldt voor de beelden van zowel Mueck als Penny. Hoe naturalistisch ze ook zijn en hoe makkelijk je ook bedrogen wordt, er zal altijd verschil blijven met de werkelijkheid, zoals de schaalverschillen, waardoor niemand de beelden voor echte mensen zou aanzien. Penny zegt over zijn werk: ‘It has to be so believable that despite all the features that are telling you that this is not real, this is not believable, this is artifice, another part of you is still believing it, still with it, and is maintaining that dynamic.’¹²⁰

De curator Susanna Greeves stelt dat ons ontzag voor de sculpturen van Penny en Mueck gebaseerd is op ons bewustzijn van het bedrog, en dat ons genoeg wordt gevormd door de ontmaskering hiervan. We genieten van de tegenstrijdige berichten tussen onze ogen en hersenen. De sculpturen zijn een ondervraging van onze zintuigen. Ondanks ons intellectuele begrip van het feit dat de beelden handgemaakt zijn, ontstaat er spanning door de indruk van hun levendigheid.¹²¹

4.7 Conclusie

In dit laatste hoofdstuk is getracht een antwoord te geven op de vraag: krijgt een beeld meer levendigheid door het handmatig te boetseren, of werkt het juist beter als de kunstenaar gebruik maakt van een 3D-scanner? Mueck en Penny denken hier totaal verschillend over. Ik heb de relatie tussen fotografie en schilderkunst vergeleken met de relatie tussen beeldhouwkunst en de 3D-scanner omdat de werken in beide gevallen op vergelijkbare wijze tot stand komen. Mueck zou het naar mijn idee eens zijn met de theorieën van Barthes, Shiff en Dumas. Zij zeggen dat door een beeld handmatig te boetseren de levendigheid van de sculptuur toeneemt, in tegenstelling tot de fotografie, waarbij door het mechanische proces een ‘objectievere visie’ wordt gecreëerd, die altijd minder levendig zal zijn dan het

¹¹⁹ Lucie-Smith, 1977, p. 466.

¹²⁰ Tent. cat. New York, 2009, p. 10.

¹²¹ Susanna Greeves in Bastian, 2003, p. 29.

gefotografeerde model.

In het werk van Penny is er een verandering gekomen ten aanzien van het gebruik van de fotografie. Aan het begin van zijn carrière hadden Penny's ideeën veel overeenkomsten met de stelling van Barthes dat een foto van een model bijna altijd suggereert dat het model al overleden is. Hij was van mening dat handmatig geboetseerde sculpturen levendiger waren dan bijvoorbeeld sculpturen die uit een lichaamsmal komen (zoals bij Hanson en De Andrea het geval was). Sinds de komst van de 3D-scanner zijn de ideeën van Penny veranderd. Ondanks zijn eerdere afwijzing van de fotografie (en volgens mijn eerder beschreven redenering ook de 3D-scanner), maakt hij in zijn recente werk veel gebruik van de 3D-scanner voor zijn beeldhouwproces.

Ik ben het eens met de theorie van Shiff en Barthes. Ik vind de sculpturen van Mueck levendiger dan de beelden van Hanson en De Andrea. Deze levendigheid verkrijgt Mueck naar mijn inzien door anatomische vervormingen te maken. De theorie van Spivey liet zien dat men eerder geneigd is een beeltenis aan te zien als een echt figuur, als bepaalde lichaamsdelen zijn overdreven zoals bij Mueck het geval is. De beelden van Penny die met een 3D-scanner tot stand zijn gekomen hebben ook nog een bepaalde levendigheid doordat Penny de gescande beelden nog geheel moet bijwerken om zijn beoogde resultaat te krijgen. Dus doordat Penny het beeldhouwproces niet volledig uit handen geeft, behouden zijn beelden hun levendigheid.

Hoofdstuk 5. Conclusie

In dit bachelorwerkstuk stond het werk van Evan Penny en Ron Mueck centraal. Twee hedendaagse beeldhouwers die in een zeer naturalistische stijl sculpturen maken van mensen, en die beiden met schaal spelen. Het is moeilijk een vergelijking te maken tussen de sculpturen van Mueck en Penny omdat Penny in zijn recente werk enkele fotografische aspecten onderzoekt en Mueck niet. Penny maakt zijn recente beelden met behulp van een 3D-scanner, terwijl Mueck hier juist niet voor kiest en op traditionele wijze blijft beeldhouwen. Ik heb in dit werkstuk een antwoord proberen te geven op de vraag waarom Penny er voor kiest om gebruik te maken van de 3D-scanner en waarom Mueck deze techniek afwijst. De hyperrealistische beeldhouwers uit de jaren zeventig, Duane Hanson en John de Andrea, hebben vooral op Penny een grote invloed gehad. Ondanks de overeenkomsten in het naturalisme is er een groot verschil in het maakproces omdat Hanson en De Andrea lichaamsmallen maken van hun modellen en niet boetseren.

Hoewel de beelden van Mueck en Penny op het eerste gezicht veel op elkaar lijken,

zijn er enkele fundamentele verschillen. De beelden van Mueck zijn niet geheel naturalistisch; de kunstenaar maakt selectieve aanpassingen en vervormingen om het fysieke en emotionele uitstraling van zijn figuren te vergroten. Hierdoor krijgen zijn sculpturen een karikaturaal karakter. Naar mijn idee kan de levendigheid / bezieling van Muecks beelden verklaard worden door de theorie van Spivey, waarin hij beweert dat de mens van nature geneigd is heftiger te reageren als bepaalde onderdelen in een kunstwerk zijn overdreven. Deze subtiele vervormingen zijn alleen maar te bereiken door handmatig te boetsen en kunnen met een 3D-scanner niet worden gemaakt.

Penny gaat in zijn recente werk op totaal andere wijze te werk dan Mueck. Penny onderzoekt vanaf het begin van zijn carrière de relatie tussen de fotografie en de beeldhouwkunst. De 3D-printer stelt hem in staat om aspecten van de fotografie te onderzoeken die voorheen niet mogelijk waren, zoals anamorfosen en uitgerekte figuren. Penny gelooft - anders dan Mueck - dat zijn beelden levendiger worden door gebruik te maken van de 3D-scanner omdat hij hiermee het snapshotkarakter van de fotografie behoudt, wat hij kwijtraakte bij geboetseerde sculpturen. Hiermee spreekt hij de theorie van Barthes en Shiff tegen. Shiff beargumenteert dat een foto minder levendig is dan een schilderij omdat een schilderij haar eigen bewustzijn krijgt door de vele keuzes die de kunstenaar tijdens het maakproces moet maken. Ik denk dat ditzelfde proces bij de beeldhouwkunst ook van toepassing is als de kunstenaar het beeld handmatig boetseert. Hierdoor is in mijn beleving een geboetseerd sculptuur levendiger dan een sculptuur dat tot stand is gekomen met behulp van een 3D-scanner of een lichaamsmal.

Penny kiest er dus voor om gebruik te maken van de 3D-scanner omdat zijn beelden volgens hem door het snapshotkarakter levendiger worden, terwijl Mueck er juist voor kiest om op traditionele wijze te beeldhouwen zodat hij subtiele anatomische vervormingen kan maken die bij kunnen dragen aan een levendigere indruk van zijn sculpturen.

De techniek is in het afgelopen decennium veel preciezer en complexer geworden, maar daardoor is de pretentie de werkelijkheid te kunnen weergeven des te ongeloofwaardiger geworden. Elke poging tot naturalisme zal altijd een visie op de realiteit blijven, met of zonder 3D-scanner.

Literatuur

Niet gepubliceerde bronnen

Op 6 en op 20 november 2014 heb ik twee lezing over 3D-scannen en –printen bijgewoond van Rinus Roelofs en Caspar Berger in De Hallen te Haarlem waarbij informatieve werd gegeven over de technische mogelijkheden voor de beeldhouwkunst van deze modern technieken. Deze lezingen hebben mij inzicht gegeven op de toepasbaarheid van de techniek op het werk van Penny.

Gepubliceerde bronnen

- Roland Barthes
Camera Lucida; reflections on photography
New York 1980

(Engelse vertaling van: *La chambre claire; note sur la photographie*, Parijs 1980,
vertaald door: Richard Howard

- Heiner Bastian
Ron Mueck
Keulen 2003
- Gregory Battcock, Gerrit (red.), Robert Rosenberg, Linda Chase, e.a.
Super Realism; A critical Anthology
New York 1975
- Wim van der Beek
‘Ron Mueck; Genadeloos Hyperrealisme’,
Kunstbeeld nr. 27 (2003)
- Tent. cat. Berlijn (Museum für Gegenwart. 10 sept. 2003 – 2 nov. 2003),
Ron Mueck,
Ostfildern 2003, Heiner Bastian (red.), Susanna Greeves
- Judith Collins
Sculpture Today
Londen 2007
- Gautier Deblonde
Boy by Ron Mueck
Londen 2001
- Gary Michael Dault
‘Human, all too human’
The Globe and Mail, 3 november 2001
- Gary Michael Dault
‘Evan Penny’
Canadian Art Magazine nr. 3 (1986)
- Matthijs E. Erdman, Belia Giessen, Patricia Lugt
*Nieuw Realisme; 159 kunstwerken uit de collectie van het voormalige Scheringa
Museum voor Realisme*
Zwolle 2010
- Brigitte Franzen, Susanna Neuburger
Hyper real
Keulen 2011

- Glen Harper (red.), Sarah Tanguy, Twylene Moyer
Conversations on sculpture
Washington D.C. 2003
- Christine Lindey
Superrealist painting & sculpture
Londen, 1980
- Tent. cat. Londen (National Gallery 19 maart 2003 – 22 juni 2003, Museum of Contemporary Art, Sydney dec. 2003 – maart 2004, De Hallen, Haarlem, nov. 2003 – jan. 2004)
A redefinition of realism
Londen 2003, Susanna Greeves, Colin Wiggins
- Tent. cat. Londen (London Museum 20 dec. 2003 – 14 maart 2004)
Evan Penny; absolutely unreal
Londen 2004, David Clark, Nancy Tousley
- Edward Lucie-Smith
Art Today; From Abstract Expressionism to Superrealism
Oxford 1977
- Edward Lucie-Smith
Super Realism
Oxford 1979
- Edward Lucie-Smith
Kunst Nu
Bussum 1995
(Nederlandse vertaling van: *Art today*, Londen 1995, vertaald door: Jelle Noorman)
- Louis K. Meisel, Linda Chase
Photorealism at the millenium
New York 2002
- Tent. cat. New York (Museum of Modern Art 14 dec. 2008 – 16 feb etc.)
Marlene Dumas; Measuring your own grave
Los Angeles 2008, Cornelia Butler (red.) Marlene Dumas, Lisa Gabrielle, Richard Shiff, e.a.

- Tent. cat. New York (Sperone Westwater Gallery 9 jan. 2009 – 14 feb. 2009)
Evan Penny; the flesh is weak
New York 2009, Kenneth E. Silver
- Tent. cat. Palm Springs (Desert Museum 10 sept. 2000 – 31 dec. 2000)
Duane Hanson; virtual reality
Palm Springs 2000, Christine Giles, Elizabeth Hayt, Katherine Plake Hough
- Tent. cat. Parijs (Fondation Cartier, Parijs 19 nov. 2005 – 19 feb. 2006)
Ron Mueck
Parijs 2006, Robert Rosenblum
- Tent. cat. Parijs (Fondation Cartier pour l'art contemporain 16 april 2013 – 29 sept. 2013)
Ron Mueck
Parijs 2013, Justin Paton, Robert Storr
- Tent. cat. Rotterdam (Kunsthal 25 sept. 2010 – 17 jan. 2011)
Feest der herkenning; internationaal realisme
Rotterdam 2010, Janet de Goede
- Nigel Spivey
Hoe kunst de wereld maakt
Amsterdam 2008
(Nederlandse vertaling van: *How art made the world*, Londen, 2005, vertaald door Saskia van der Lingen)
- Kerstin Stremmel (red.) Uta Grosenck
Realisme
Keulen 2005
(Nederlandse vertaling van: *Realismus*, Keulen, 2004, vertaald door Elke Doelman)
- Pietje Tegenbosch,
'Soulmates: beelden van Ron Mueck in de Hallen Haarlem 15 nov t/m 18 jan'
Vitrine; Magazine voor museum bezoekers nr. 16 (2003)
- Nancy Tousley
'A new perspective'
Calgary Herald, 26 januari 2002

- Nancy Tousley
'On scanning, or skewing of into virtual space'
Calgary Herald, 18 mei 2009
- Tent. cat. Tübingen (Kunsthalle Tübingen 2 juni 2011 – 4 sept. 2011, Museum der Moderne Salzburg 12 nov. 2011 – 20 feb, 2012, Marca Museo delle Arti Catanzaro 21 april 2012 – 30 juni 2012, Art Gallery of Ontario Toronto 20 sept. 2012 – 6 jan. 2013)
Evan Penny; refiguring figuration,
Toronto 2011, Daniel J. Schreiber
- Tent. cat. Tübingen (Kunsthalle Tübingen 2 juni 2011 – 4 sept. 2011, Museum der Moderne Salzburg 12 nov. 2011 – 20 feb, 2012, Marca Museo delle Arti Catanzaro 21 april 2012 – 30 juni 2012, Art Gallery of Ontario Toronto 20 sept. 2012 – 6 jan. 2013)
Evan Penny; Re figured,
Toronto 2011, David Moos
- Kirk Varnedoe
Duane Hanson
New York 1985
- Tent. cat. Victoria (National Gallery of Victoria 22 jan 2011 – 18 april 2011, Queensland Art Gallery Melbourne 8 mei 2011 – 8 aug. 2011, Christchurch Art Gallery 30 sept. 2011 – 23 jan.2012)
Ron Mueck
New Haven 2010, David Hurlston

Afbeeldingen

Afbeelding 1)

Evan Penny

Jim Revisited

2011

Gemengde techniek

310 x 210 x 100 cm.

Sperone Westwater Gallery



Afbeelding 2)

Ron Mueck

A Girl

2006

Gemengde techniek

110,5 x 501 x 134,5 cm.

National Gallery of Canada



Afbeelding 3)

Mel Ramos

Della Monty

1971

Olieverf op doek

80 x 63,5 cm.

Hafenrichter Gallery



Afbeelding 4)

Jasper Johns

Ale Cans

1964

Olieverf op doek

13,7 x 20 x 11,2 cm.

verzameling van de kunstenaar



Afbeelding 5)

George Segal

Cinema

1963

Gips, plexiglas en metaal

Levensgroot

Norton Museum of Art, West Palm Beach



Afbeelding 6)

Duane Hanson

Race Riot

1967

Levensgroot

Courtesy of Onnasch Galerie Keulen



Afbeelding 7)

Duane Hanson

Tourists

1988

Gemengde techniek

Man: 183 x 91,4 x 45,7 cm. Vrouw: 167,6 x 83,8 x 53,3 cm.

Collectie van mevr. Hanson



Afbeelding 8)

Duane Hanson

Abortion

1965

Hout, textiel, gips

28 x 64 x 41 cm.

VG Bild-Kunst, Bonn



Afbeelding 9)

Edward Kienholz

Illegal Operation

1962

149,9 x 121,9 x 137,1 cm.

County Museum of Art, Los Angeles



Afbeelding 10)

Edward Kienholz

Five-Car Stud

1972

Levensgroot

County Museum of Art, Los Angeles



Afbeelding 11)

John de Andrea

Seated Woman

1978

122 x 91,4 x 47,5 cm.

Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main



Afbeelding 12)

Auguste Rodin

The Bronze Age

1876

Brons

181 x 60 x 60 cm.

Musée Rodin, Parijs



Afbeelding 13)

Ron Mueck

Pinocchio

1996

Gemengde techniek

84 x 20 x 18 cm.

John and Amy Phelan Collection, New York



Afbeelding 14)

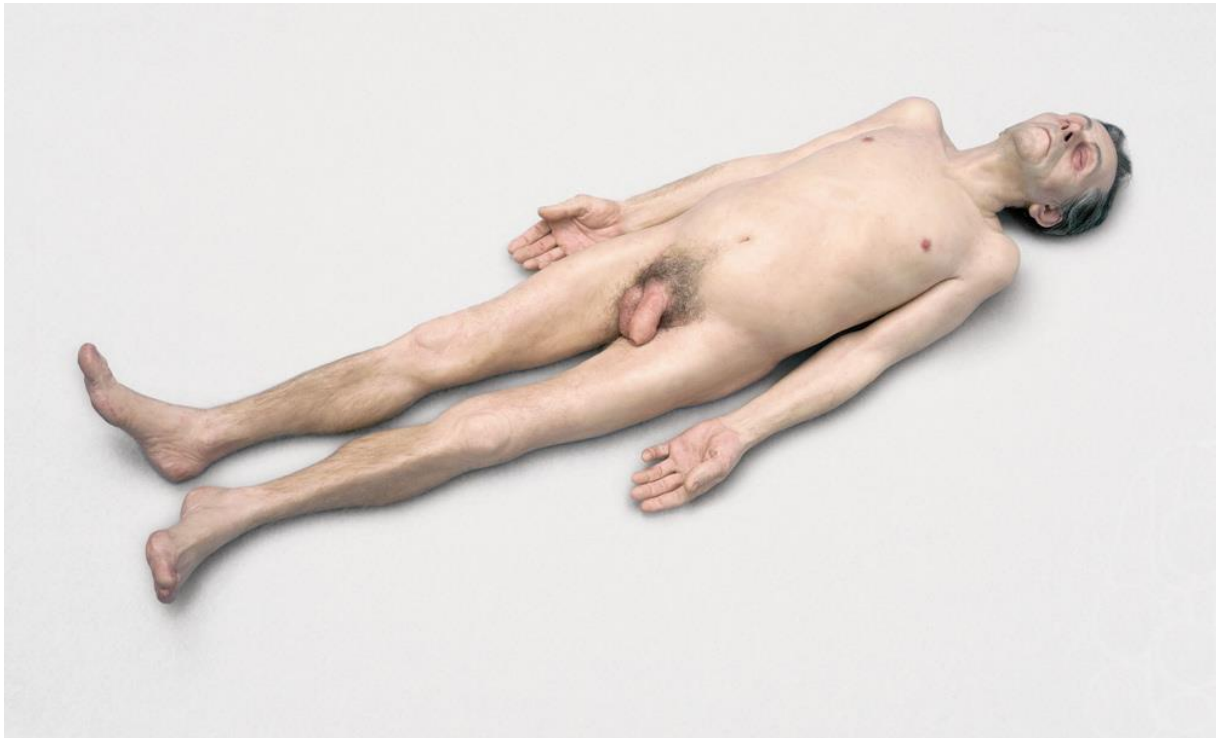
Ron Mueck

Dead Dad

1996

Gemengde techniek

20 x 38 x 102 cm.



Afbeelding 15)

Ron Mueck

Crouching Child

1999

Gemengde techniek

490 x 490 x 250 cm.

Aarhus Kunstmuseum, Denemarken



Afbeelding 16)

Ron Mueck

Ghost

Gemengde techniek

202 x 65 x 99 cm.

Tate Gallery, Liverpool



Afbeelding 17)

Ron Mueck

Mask 2

2001

Gemengde techniek

77,2 x 118,1 x 85,1 cm.

San Francisco Museum of Modern Art, California



Afbeelding 18)

Ron Mueck

Armatuur voor *Pregnant Woman*

2002

252 x 73 x 68,9 cm.



Afbeelding 19)

Ron Mueck

Mother and Child

2001

Gemengde techniek

24,1 x 88,9 x 38,1 cm.

Staatsgemäldesammlungen München, Museum Brandhorst



Afbeelding 20)

Ron Mueck

Pregnant Woman

2002

Gemengde techniek

252 x 73 x 68,9 cm.

National Gallery of Australia, Canberra



Afbeelding 21)

Ron Mueck

Big Man

2002

Gemengde techniek

205,7 x 117,4 x 209 cm.

Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington DC Museum



Afbeelding 22)

Ron Mueck

Man with shaved Head

1998

Gemengde techniek

49,5 x 36,7 x 83,8 cm.

Hoffman collectie Berlijn



Afbeelding 23)

Evan Penny

Ali

1984

Gemengde techniek

133 cm.

National Gallery Canada, Ottawa



Afbeelding 24)

Evan Penny

Female Stretch

2007

Gemengde techniek

304 x 66 x 53 cm.

Sperone Westwater Gallery, New York



Afbeelding 25)

Evan Penny

Stretch # 1.

2003

Gemengde techniek

280 x 54 x 17 cm.

Collectie van de kunstenaar



Afbeelding 26)

Evan Penny

Conversation

2008

Gemengde techniek

274 x 71 x 15 cm.

Trépanierbaer Gallery, Calgary



Afbeelding 27)

Evan Penny

L. Faux CMYK

2005

Gemengde techniek

152 x 122 x 25 cm.

Crystal Bridges Museum of American Art, Arkansas



Afbeelding 28)

Evan Penny

Self

2008

Gemengde techniek

117 x 59 x 53 cm.

Trépanierbear Gallery, Calgary



Afbeelding 29)

Kunstenaar onbekend

Venus van Willendorf

Kalksteen

11,1 x 4,7 x 5,7 cm.



Afbeelding 30)

Duane Hanson

Supermarket Lady (detail)

Gemengde techniek

166 x 70 x 70 cm.

Ludwig Forum für Internationale Kunst

