

Meerkoppig fascinerend

Drakenexpo in STAM Gent pakt uit met werk Ai Weiwei en skelet van mythisch wezen

KIM VAN DE PERRE

Voor beesten die niet echt bestaan, fascineren draken al verdacht lang. Het Gentse stadsmuseum STAM toont het fabeldier door de eeuwen heen in al zijn culturele gedaantes. Naast drakenskelet Ruby wordt de blikvanger een werk van Ai Weiwei.

Bij draken denkt u wellicht meteen aan gigantische, gehoornde, vuurspuwende wezens. Met gemene kraallogjes, vleugels en een voorliefde voor menselijke BBQ. Logisch, zo worden de beesten in het Westen het vaakst voorgesteld. En dat al sinds de middeleeuwen, toen mensen echt in de fantasiedieren geloofden. Ook al had niemand er ooit eenje gezien. Bij gebrek aan live getuigenissen werden roggenskeletten (met opengesperde mond) of restanten van dinos dan maar als bewijsmateriaal opgevoerd: zie je wel, die monsters bestaan echt.

Maar draken gaan al veel langer mee. De nieuwe drakenexpo in het Gentse stadsmuseum STAM toont, aan de hand van geschriften, prenten en objecten, dat ze ook al in de Babylonische cultuur en die van de oude Grieken opdoken. Zij het in een iets andere vorm. Meer zeslang dan vuurspuwende gigant. Het Griekse woord *drakoon* kon op verschillende beesten slaan: van slang tot jakhals, of op mengwezens, combinaties van meerdere dieren.

Eén constante was er wel, zegt Peter Nissen, Nederlands hoogleraar spiritualiteitsstudies aan de Raboud Universiteit Nijmegen. Zelfs in de periode van het Oude Testament werden draken vaak als monsters voorgesteld, metafoeren voor chaos die de orde van de schepping bedreigden. "Mensen zijn altijd angstig en onzeker geweest over de ongreepbare dingen van het leven. Om die angsten bevattelijker te maken personifieerden ze die", zegt Nissen, coauteur van het boek *Draken, beesten van verbeelding*. "Waren ze bang voor de onbekende, duistere diepte van meren, zeeën en oceanen? Dan huisde daar een monster van Loch Ness in, of zeedraken."

Iets wat ook de kerk niet ontging. Zowat alles wat zondig of bedriegend was volgens het chris-

tendom, werd in de middeleeuwen vaak als draak of variant voorgesteld of gesymboliseerd. Of het nu ging om atheïsme, de vrijmetselarij of buiten-echtelijke lust: het was een monster dan je ten koste van alles moest verslaan.

Enter de 'klassieke' draak zoals wij hem nog altijd kennen. Angstaanjagend, afschrikkend. Vaker te vinden in donkere grotten dan zeeën, en met hoorns, achterpoten en klauwen. Nissen: "In de middeleeuwen had men nog geen last van een wetenschappelijk wereldbeeld. Alles wat tot de wereld van de verbeelding hoorde, was evengoed realiteit."

Bombardeerkever

Maar draken zijn ook niet voor 100 procent ontsproten aan onze fantasie. "Zowat elk kenmerk dat ooit aan een draak is toegeschreven, is wel terug te vinden in de natuur", zegt Dominiek Verschelde van het Museum voor Dierenkunde in Gent.

In geval van de vleugels, schubben en hoorns ligt dat voor de hand. Die hebben tal van dieren. Maar ook de meerkoppigheid, tweespuntige staarten en vuurspuwende kracht die draken vaak meekrijgen, komen echt voor. Verschelde: "De bombardeerkever bevat twee chemische stoffen in de klieren in zijn achterlijf, die hij via zijn anus naar buiten spuit als verdedigingsmechanisme. Komen die in aanraking met lucht dan krijg je een hitte van meer dan 100 graden, een rookwolkje en een knalletje. Aanvallende mieren worden zo levend verbrand."

Verschelde is verantwoordelijk voor een van de paradepaardjes van de STAM-expo: Ruby, een 'drakenskelet' met 320 wervels en meer dan 500 ribben. "Vervaardigd uit echte beenderen, onder meer van een 4 meter lange slang, een kalloek, konijn en haan", vertelt hij met zekere trots. "Ik wilde iets creëren dat echt zou kunnen bestaan, ook al bestaat het niet. Noem het gezonde wetenschappelijke fantasie. Aan pure verbeelding doe ik niet. Ik ben wetenschapper."

Naast de westerse draken komen in de tentoonstelling ook de oosterse varianten aan bod. Soms even afschrikkend, dan weer symbolen voor kracht, wijsheid en dwaasheid. "Drakenspelen in het Westen symboliseren de strijd tussen goed en



► *Dragon in Progress* van de Chinese kunstenaar Ai Weiwei is ook in STAM te zien. © AI WEIWEI STUDIO

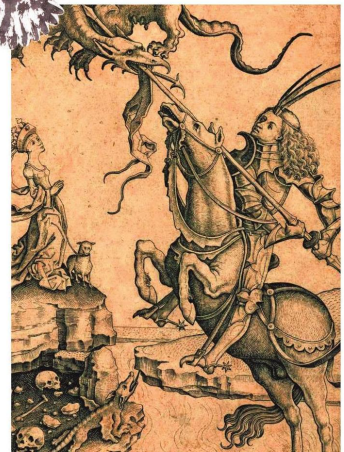
kwaad", legt Nissen uit. "In Aziatische culturen is dat dan het onderaardse versus het bovenaardse, maar zijn ze vaak ook veel speelser, grappiger, onnozeler."

Tembaar

Blikvanger wordt alvast het werk *Dragon in Progress* van de Chinese kunstenaar Ai Weiwei. Hij bouwde in 2014 een indrukwekkende drakenkop uit bamboe, zijde en papier.

Die shift merk je nu ook in onze contreien. In games, films en series dragen de fabeldieren meestal nog de erfenis van de middeleeuwen met zich mee en zijn ze ronduit beangstigend. De drie draken van Daenerys in de histerie *Game of Thrones* mogen haar dan van tijd tot tijd ter hulp schieten, ze draaien er hun staart niet voor om op schapen én mensen levend te roosteren.

Maar zeker in de kinder- en jeugdcultuur zie je steeds meer aaibare, vriendelijke draakjes opdoken. Van de knuffelachtige draakhond in *The Neverending Story* tot het exemplaar in de animatiefilm *How To Train Your Dragon*. "Dat past in de moderne pedagogische benadering dat je kinderen geen angst moet aanjagen maar net beter met angstigen moet doen leren omgaan", zegt Nissen. "Hoe de draak te temmen."



► Uitbeelding van het verhaal van de Heilige Joris die een draak verstaat die al jarenlang een stad belaagt, waar- na alle inwoners zich tot het christendom bekeerden. © RV

Spelen met vuurspuwers

Naast folklore, literatuur en film maken draken ook meer dan eens hun opwachting in de relatief jonge wereld der videogames. Daarom heeft STAM een gameroom ingericht, waar bezoekers aan de slag kunnen met zes iconische videospellen waarin de vuurspuwers een sleutelrol spelen. Zo kun je hands-on met onder meer *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. In die Super Nintendo-klassieker kruip je met een piepjonge Mario op de rug van draakje

Yoshi. Minstens even bekend is diens fluopaarze soortgenoot *Dragoon* voor de allereerste PlayStation. Maar ook minder goedgeleunde gevallen zijn van de partij, zoals in de recentelijk opgepoetste versie van *The Elder Scrolls V: Skyrim*, waarin je de gigantische reptielen te lijf gaat met zwaarden en/of magische krachten. Interessante toevoeging voor (grote) kinderen. (MV)



► *Spyro, gemaakt voor PlayStation, zag levenslicht in 1998.* © RV

Draken loopt tem 28/5 in het STAM in Gent, stamgent.be