

Sportkunst Be Ready heeft vanaf nu kunst in de kantine

Sportieve Kunst

HANK - Dat sport en kunst heel goed kunnen samengaan bewijst vv Be Ready uit Hank. Daar wordt de kantine van deze voetbalvereniging sinds nieuwjaarsdag opgesierd met een fraaie plafondschildering. Voorzitter Jo Bouwens kwam op het idee, na diverse opknapbeurten van clubgebouw, kleedkamers en kantine. Deze laatste op te sieren met een plafondschildering van 2 m x 1.75 m. Het bestuur kon zich daar ook in vinden en zo stapte Bouwens naar de Hankse kunstschilder Ad Dubbeldam.

De opdracht luidde, dat de schildering relatie moest hebben met voetbal. "Verder was de schilder vrij, maar het moest

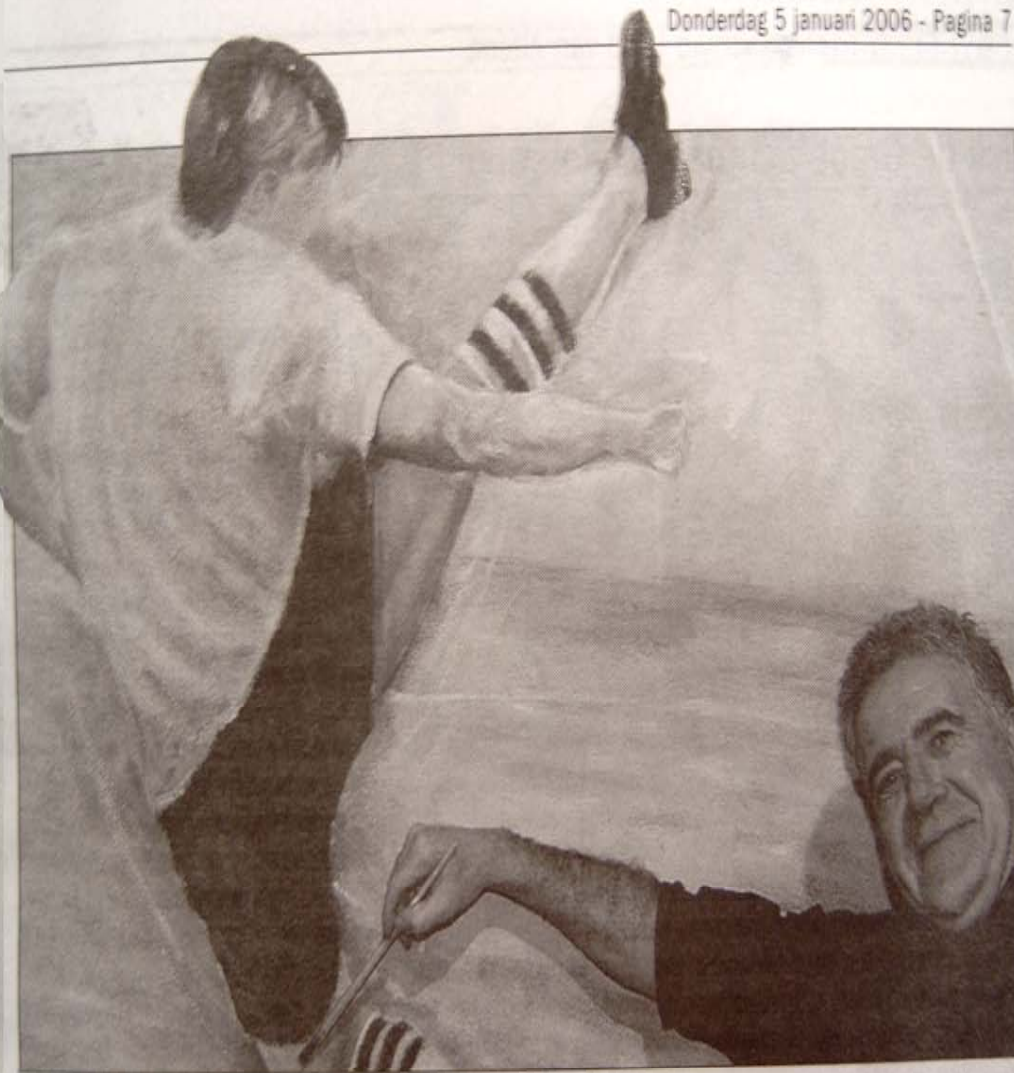
geen Sixtijnse kapel worden", lacht de voorzitter. Ondanks het feit dat zijn schildering door iedereen meer dan geslaagd ge-

Sport en kunst hand in hand bij Be Ready

noemd is, wil Dubbeldam zich helemaal niet vergelijken met Michel Angelo. "Wat Angelo in zijn pink had, heb ik in mijn hele lijf nog niet", merkt de kunstenaar bescheiden op. "Ik wilde in ieder geval actie uitbeelden en maakte twee ontwerpen in pastel. Een met keeper die stopt en een met schietende

voetballer. Voor de laatste werd gekozen". De voetballer staat voor iedere speler die een bal voor de voeten krijgt en richting doel schiet. "Daarom heb ik bewust geen nummer op het shirt gezet.

Er zit vaart in, maar zonder te overdrijven. De kleuren heb ik lekker fris gehouden. Geel, zwart, groen en blauw met vogels in de lucht. Net als bij Eddie Treitel die een meeuw uit lucht schoot", lacht Dubbeldam. Dit was na meerdere muurschilderingen, het eerste plafond dat hij schilderde. De voetballer is bijna levensgroot en moest precies tussen twee spotjes passen. Dat is toch een probleem dat Angelo in zijn tijd niet kende.



"Wat Angelo in zijn pink had, heb ik in mijn hele lijf nog niet", is de opmerking van een bescheiden kunstenaar die de plafondschildering bij Be Ready voor zijn rekening heeft genomen. Sport en kunst gaan zeker hand in hand bij deze voetbalvereniging.