

Inhoud



Inleiding

5



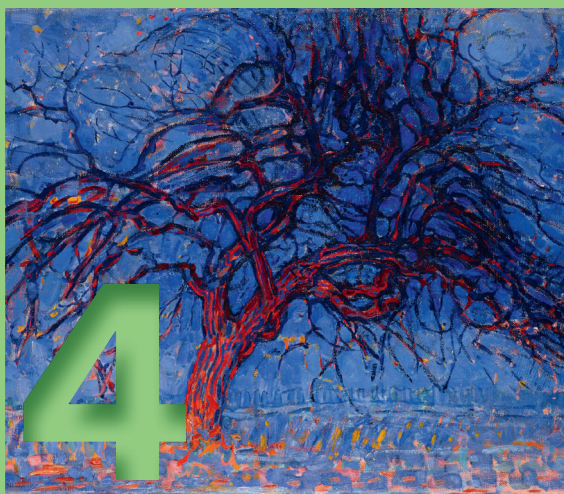
Materialen en technieken

6



Aspecten van de voorstelling

10



Aspecten van de vormgeving

20



Zeggingskracht

76



Functionaliteit

88

Illustratieverantwoording

94

1 Inleiding

Voorwoord

Basis Beeldende Begrippen Praktijk is een erg lange titel. Daarom korten we hem in deze inleiding af tot vier letters: *BBBP*. Het boek is een zusje van *Basis Beeldende Begrippen (BBB)*. *BBBP* is het praktijkboek dat je gebruikt naast het theorieboek *BBB*. Met *BBBP* oefen je het praktisch beeldend vormgeven, maar tegelijk ook de theorie van dit vak. Met kleine oefeningen onderzoek je hoe kunstenaars, vormgevers en architecten hun werk hebben vormgegeven. Je oefent op die manier je theoretische kennis en je praktische vaardigheden op het niveau van het examen vmbo-GT (uitgangspunt bij dit boek is de examenbegrippenlijst voor het cse vmbo-GT), aan de hand van de kerndoelen van het SLO.

BBBP is ingedeeld in zes hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk (waar deze inleiding bij hoort) krijg je een korte uitleg van het creatieve proces. Dan volgt hoofdstuk 2 met de belangrijkste materialen en technieken voor beeldend vormgeven. Materialen en technieken die in de oefeningen in dit boek voorkomen maar niet op de examenbegrippenlijst staan, vind je ook in dit hoofdstuk.

Hoofdstuk 3, 4, 5 en 6 zijn de belangrijkste hoofdstukken in *BBBP*. De oefeningen in deze hoofdstukken gaan achtereenvolgens over de aspecten van de voorstelling, over de aspecten van de vormgeving, over zeggingskracht en over functionaliteit.

In de gekleurde strook bovenaan de linkerpagina's van hoofdstuk 3, 4, 5 en 6 staan de begrippen waar de oefeningen op die dubbele pagina over gaan. Je ziet ook meteen op welke pagina in *BBB* je informatie over deze begrippen kunt vinden.

Bijna alle begrippen in dit boek moet je kennen voor het eindexamen vmbo-GT. De begrippen die niet verplicht zijn voor dit examen herken je aan een *.

Op de linkerpagina vind je steeds vragen over kunst om de **theoretische toepassing** van begrippen te oefenen, op de rechterpagina staan de **praktijkoefeningen**. Bij elke oefening staat aangegeven hoelang deze ongeveer duurt en wat het niveau is (op een schaal van 1 tot en met 3). Als er in de oefeningen een begrip voorkomt van een andere pagina uit *BBB*, dan is dit woord **vet** gemaakt. Je hoeft dan dus alleen maar even te kijken in de index van *BBB* om de betekenis te vinden. Kom je materialen of technieken tegen die je niet goed kent? Kijk dan even in hoofdstuk 2 van dit boek. De materialen en technieken staan op alfabet, dus je kunt er makkelijk in zoeken! Helemaal achterin dit boek vind je een lijst met de makers en titels van alle kunstwerken die je in dit boek ziet. Als een werk zich in een Nederlands museum bevindt, vind je dat ook hier.

BBBP is een echt oefenboek. Vandaar dat het niet gaat om opdrachten, maar om oefeningen. De oefeningen zorgen ervoor dat je je de begrippen op het gebied van beeldend vormgeven echt eigen kunt maken. Als je bijvoorbeeld zelf oefent met verschillende composities, licht, of kleur, snap je de vragen op het examen beter. Bij de praktische oefeningen mag je zo creatief zijn als je wilt: als het kunst is, kan alles. Probeer verschillende mogelijkheden uit met schetsen en zie hoe een kleine aanpassing een wereld van verschil kan maken.

Creatief proces

In een creatief proces doorloop je verschillende fasen. Je vindt deze gedetailleerder terug in het stappenplan dat je bij de praktische oefeningen ziet staan. Soms voer je alle fasen uit (het volledige creatieve proces), soms is het alleen de

bedoeling om te oefenen met bepaalde onderdelen van het creatieve proces. In het algemeen houd je je bij een creatieve opdracht bezig met de volgende fasen:

1

Verkennen

- Kijken
- Eerste indruk krijgen
- Idee (concept) bedenken

2

Verdiepen

- Onderzoek doen
- Bevindingen op je eigen idee toepassen
- Verschillende ideeën, soorten materiaal of technieken uitproberen
- Schetsen maken van het totaal (compositieschetsen)
- Detailschetsen maken

3

Uitvoeren

- Concept uitwerken
- Doorzetten tot je tevreden bent over het resultaat
- Project afwerken en afronden
- Eindproduct presenteren

4

Evaluëren

- Je keuzes uitleggen
- Discussiëren
- Conclusies over je proces en eindproduct trekken

Als je elke keer deze fasen doorloopt, kun je leren van je werk. Tijdens het proces kun je telkens nieuwe ideeën bedenken en verwerken. Bij een volgend project kun je de sterke punten meenemen en de verbeterpunten anders aanpakken.

Beeldende aspecten

Het doel van dit boek is het toepassen van de begrippen die je leert in *Basis Beeldende Begrippen*. Daarvoor is het belangrijk dat je het verschil begrijpt tussen de belangrijkste beeldende aspecten. Daarom zetten we deze hieronder op een rijtje. Als je bij een van de oefeningen in dit boek twijfelt met welk aspect je te maken hebt, kun je dat op deze pagina teruglezen.

Voorstelling

De voorstelling van een kunstwerk is dat wat je kunt herkennen op het werk. Wanneer je de voorstelling wilt omschrijven, omschrijf je dus eigenlijk alles wat je ziet. Bijvoorbeeld een wolkenlucht, een vrouw, een hond, een bloem in een vaas of een schaakspel op tafel, maar ook abstracte vormen zoals een cirkel of een lijn.

Inhoud

Als je de voorstelling hebt omschreven, weet je vaak ook wat de inhoud van een werk is. De inhoud is het onderwerp, het verhaal of het idee achter een werk. Een kunstenaar kan bijvoorbeeld een historische gebeurtenis hebben afgebeeld of een kunstwerk maken over een actueel maatschappelijk probleem. Dat is dan de inhoud van het kunstwerk.

Vormgeving

De vormgeving draait om de manier waarop een onderwerp wordt weergegeven. We maken onderscheid tussen acht vormgevingsaspecten: lijn, kleur, licht, structuur, vorm, ruimte, compositie/ordening en geluid. Met een combinatie van die verschillende aspecten maak je een voorstelling. Bijvoorbeeld door met lichte en donkere vlakken licht en schaduw na te bootsen en door met lijnen ruimte te suggereren.

Zeggingskracht

Een kunstenaar kan een bepaald gevoel op jou over willen brengen. Dat noemen we de zeggingskracht van een werk. Een kunstenaar drukt gevoelens en emoties uit met verschillende voorstellings- en vormgevingsaspecten. Als toeschouwer interpreteer jij die weer. Daarbij hoeft je overigens niet hetzelfde te voelen als de kunstenaar.

Functie

Kunstwerken hebben altijd een bepaalde bedoeling of functie. Soms is dat gewoon mooi zijn. Maar je kunt ook een kunstwerk maken om een verhaal te vertellen of een probleem op te lossen.

4 Aspecten van de vormgeving - Structuur

Katten



p. 48 Basis Beeldende Begrippen

Begrippen: structuur, maatverhouding, textuur (glad, ruw), stofuitdrukking (geweven, gevlochten, gestapeld)



/ Oefening 1.

Een tijger in het oerwoud

Tijd: 5 minuten

Niveau: ●

Bekijk afbeelding 1.

a. Noem een element van de **voorstelling** van dit schilderij waaruit je kunt afleiden dat het stormt.

.....

b. Leg uit dat de kunstenaar de structuur van de bomen **realistisch** heeft geschilderd.

.....

c. Hoe zou je de structuur van de regen op het schilderij op afbeelding 1 omschrijven?

.....

De tijger valt op tussen de planten, omdat hij er voor een deel bovenuit steekt. Zijn vacht helpt mee om niet op te vallen in dit oerwoud.

d. Leg uit op welke manier de tekening op zijn vel meewerkt aan zijn camouflage tussen de begroeiing.

.....

.....

/ Oefening 2. Spelende katten

Tijd: 7 minuten

Niveau: ●●

Bekijk afbeelding 2.

a. Leg aan de hand van de vacht van de katten het begrip stofuitdrukking uit.

.....

b. Omschrijf de textuur van de kattenvacht, de piano en het fluwelen pianokrukje.

.....

c. Waarom moest de kunstenaar bekend zijn met de anatomie van een kat om dit schilderij de juiste structuur te geven?

.....

d. Leg uit dat de maatverhouding in dit werk realistisch is.

.....

Bekijk afbeelding 1 en 2.

Beide schilderijen zijn geschilderd **naar de fantasie**.

e. Leg uit dat de stofuitdrukking op afbeelding 2 naturalistischer is dan op afbeelding 1.

.....

.....



/ Oefening 3. Gedroedelde kat

Tijd: 45 minuten

Niveau ●●

Benodigheden: foto's van katten (of computer/smartphone), HB-potlood, Oost-Indische inkt/fineliner

- Stap 1** Zoek foto's van een kat(achtige). Kies de foto uit waarvan je denkt dat je die goed kunt natekenen.
- Stap 2** Teken de vorm van de kat over op je tekenblad. Let op de verhoudingen van de kat.
- Stap 3** Verbeter de vorm tot je tevreden bent.
- Stap 4** Teken schematisch de lichaamsbouw in de kat. Denk aan: de vorm van de poten, nek, kop en draaiingen/glooiingen in de huid door de manier waarop hij zit, ligt, loopt of staat.
- Stap 5** Droedel de kat. Werk van klein naar groot en volg de glooiingen van de huid. Gebruik hiervoor Oost-Indische inkt of fineliner.
- Stap 6** Bespreek met klasgenoten:
- Hoe was het om de juiste verhoudingen te tekenen? Was het moeilijk of kon je het makkelijk namaken?
 - Hoe helpen de droedels om de structuur van de kat duidelijk te maken?



/ Oefening 4. Ijzeren kat

Tijd: 90 minuten

Niveau: ●●●

Benodigheden: foto's van katten (of computer/smartphone), schetspapier, HB-potlood, ijzerdraad, buig- en kniptangen, soldeerstation, tape, papier-maché, kranten

- Stap 1** Bekijk afbeeldingen van katten.
- Stap 2** Kies een foto die je aanspreekt en schets een of meer ontwerpen voor je kat van verschillende kanten.
- Stap 3** Teken een skelet in je kat van enkele lijnen: doorlopende draad voor nek, rug en staart; schouders, heupen en poten met gewrichten; kop. Je kunt ervoor kiezen om hier juist af te wijken van de normale verhoudingen. Zo kun je een grappig effect creëren.
- Stap 4** Knip en buig de ijzerdraadjes voor de gewenste vorm. Soldeer de verbindingen of verbind de draadjes met tape. Ijzerdraad dat te lang blijkt, kun je terugbuigen voor meer stevigheid.
- Stap 5** Omwikkel de structuur met een beetje schilderstape.
- Stap 6** Maak papier-maché en vul je skelet op tot de juiste dikte van de vorm.
- Stap 7** Breng een dunne afwerklaag aan. Die kan bijvoorbeeld van krantenpapier zijn, waarbij de tekstregels enigszins de textuur (de richting van de vacht) van de kat laten zien.
- Stap 8** Vergelijk de verschillende katten in de klas.
- Wie heeft gekozen voor een kloppende maatverhouding en wie voor een afwijkende? Wat is het verschil in effect?
 - Kun je nog goed de structuur van de katten zien? Of vind je dat het papier-maché en de afwerklaag die verbergen?

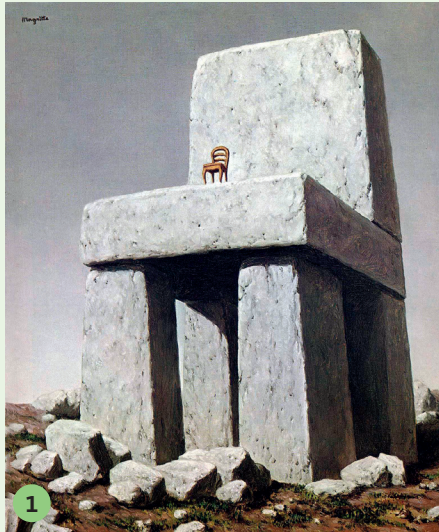
4 Aspecten van de vormgeving - Vorm

Stoel



p. 49 Basis Beeldende Begrippen

Begrippen: volume, vormsoort, vlak, ruimtelijk*



/ Oefening 1. Groot en klein

Tijd: 7 minuten

Niveau: ●●

Bekijk afbeelding 1.

a. Noem drie aspecten van de **voorstelling**.

- 1
- 2
- 3

b. Vind je dit beeld vlak of ruimtelijk? Leg je antwoord uit.

.....
.....

Het schilderij heeft als titel *De legende der eeuwen*.

c. Waaraan zie je de invloed van tijd op de grote stoel?

.....
.....

d. Wat is het materiaal van de stoel die de kunstenaar heeft geprobeerd te schilderen?

.....
.....

e. Welke vormsoort herken je in de grote stoel?

.....

f. Leg uit op welke manier de maker in dit schilderij met maatverhoudingen en volumes speelt.

.....
.....

/ Oefening 2. Lekker zitten?

Tijd: 5 minuten

Niveau: ●

Bekijk afbeelding 2.

a. Leg uit dat dit een ruimtelijk object is.

.....
.....

b. Noem een vormsoort die je herkent in deze stoel.

.....

c. De vorm van deze stoel is belangrijker dan de functie. Leg dat uit.

.....
.....



/ Oefening 3. Gekke stoel

Tijd: 35 minuten

Niveau: ●

Benodigheden: computer/smartphone, stevig tekenpapier, zacht potlood (bijvoorbeeld 2B)

- Stap 1** Bekijk afbeeldingen van tafels en stoelen van Klaas Gubbels.
- Stap 2** Maak snel een tiental schetsen van een stoel. Wees hierbij creatief! Je hoeft geen bestaande stoel te schetsen, je mag zelf iets verzinnen. Kijk voor inspiratie ook naar afbeelding 3.
- Stap 3** Verander de tekeningen van de stoelen, bijvoorbeeld door de poten te verlengen, de leuning te veranderen, een poot opzij te zetten, te verdraaien, etc.
- Stap 4** Werk je beste schets uit tot een definitieve tekening.
- Stap 5** Hang de tekeningen op in de klas.
- Wat is de creatiefste tekening?
 - Hoe hielp stap 2 je bij het verzinnen van een origineel ontwerp?



/ Oefening 4. Asymmetrische stoel

Tijd: 135 minuten

Niveau: ●●

Benodigheden: foto's van stoelen (of computer/smartphone), tekenpapier, HB-potlood, dun karton, mes, schaar, lijm (evt. hout: balkjes ø 1 cm, plaatje triplex voor de zitting/rug)

- Stap 1** Zoek en bekijk foto's van stoelen. Let op de structuur en constructie van de stoelen.
- Stap 2** Bedenk een eigen stoel en maak een schets. Houd rekening met de volgende punten:
- Zorg dat je stoel **asymmetrisch** is.
 - Bedenk hoe je kunt besparen op materiaal. Wat kun je weglaten of vereenvoudigen?
 - Een stoel heeft een gebruiksfunctie. Hoe zorg je dat jouw stoel stevig genoeg is om op te zitten?
- Stap 3** Voer je model eerst uit in karton. Daarvoor gebruik je stroken dun karton die in de lengte zijn gevouwen. Door de vouw is het karton stijver en kun je het gebruiken als balkje.
- Stap 4** Snijd of knip alle stroken op maat. Daarmee maak je de poten en (eventueel) armleningen. Van een ander stuk karton maak je de zitting. Let op de lengte- en breedtematen van alle onderdelen en op de onderlinge verhoudingen.
- Stap 5** Plak alle onderdelen in elkaar.
- Stap 6** Ben je tevreden? Dan voer je het ontwerp uit in hout.
- Stap 7** Bespreek met een klasgenoot:
- Heb je in de omzetting van vlak (stap 2) naar ruimtelijk (stap 3 tot en met 6) nog aanpassingen moeten doen in je ontwerp? Zo ja: welke?
 - Hoe heb je gezorgd dat je weinig materiaal gebruikte? Ziet jouw klasgenoot nog mogelijkheden waar je had kunnen besparen?