

Inhoud

Voorwoord

6



Algemene begrippen

7



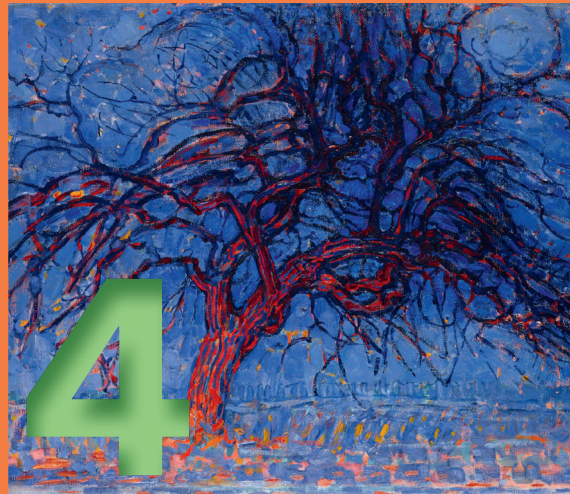
Aspecten van de voorstelling 29



Zeggingskracht 65



Verschijningsvormen 14



Aspecten van de vormgeving 35

Lijn	36
Kleur	38
Licht	44
Structuur	48
Vorm	49
Ruimte	53
Compositie/ordening	59
Geluid	64



Functionaliteit 72

Index	76
Lijst van kunstwerken in Nederlandse musea	80

Voorwoord

Of iets er heel echt uitziet of juist is gefantaseerd, dat is in de beeldende kunst eigenlijk niet belangrijk. Wel belangrijk is dat de kunstenaar je met een kunstwerk iets wil vertellen. Dat kan heel letterlijk een verhaal uit een boek zijn of een gebeurtenis uit de geschiedenis. Maar het is niet altijd meteen duidelijk wat er met kunst bedoeld wordt. Je moet er soms wat meer moeite voor doen. Twee schilderijen met hetzelfde onderwerp kunnen er totaal verschillend uitzien. Hetzelfde werk wordt door de één prachtig gevonden, de ander vindt het niets. Dat mag je helemaal zelf weten. Soms is het wel lastig om uit te leggen waarom je iets mooi vindt. Dit boek gaat je daarbij helpen.

In *Basis Beeldende Begrippen* vind je allerlei begrippen uit de beeldende kunst. Als je je verdiept in die begrippen, kun je beter vertellen waarom een werk je wel of niet aanspreekt. In hoofdstuk 1 leer je over algemene begrippen die bij beeldende kunst horen. Hoofdstuk 2 leert je de verschillende verschijningsvormen van beeldende kunst. Je leert in hoofdstuk 3 om een voorstelling op verschillende manieren te bekijken en dat wat je ziet onder woorden te brengen. Er zijn allerlei middelen die een kunstenaar kan inzetten om de bedoeling van een werk duidelijk te maken. Met die beeldende middelen probeert de maker jouw blik te 'sturen'. Over deze middelen

van de vormgeving leer je in hoofdstuk 4. In hoofdstuk 5 kijk je naar welke boodschappen een kunstenaar kan overbrengen, in hoofdstuk 6 naar de verschillende functies van kunst. Met de kennis die je opdoet kun je ook je eigen werk verbeteren. In *Basis Beeldende Begrippen Praktijk* vind je allerlei opdrachten, waarmee je zelf kunt oefenen.

Met dit boek en het bijbehorende *BBB Praktijk* leer je kunst(processen) kennen aan de hand van de kerndoelen van het SLO. 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 *. Samen met de andere begrippen zijn ze een prima basis om je verder te verdiepen in de beeldende kunst. Achter in dit boek vind je een index met alle begrippen. Daar staat waar ze in dit boek worden besproken. Zo kun je gericht zoeken als je een bepaalde betekenis wilt weten.



Zo gebruik je dit boek

Dit boek heeft als leerdoel het begrijpen en kunnen toepassen van de belangrijkste begrippen uit de beeldende kunst. Die komen van pas als je je eigen werk maakt, maar ook wanneer je werk van anderen bekijkt. De begrippen worden uitgelegd met tekst en afbeeldingen. Je kunt verschillende strategieën toepassen om je de begrippen eigen te maken.

1. Context

Op elke pagina staan een aantal begrippen en een aantal afbeeldingen. Die afbeeldingen helpen om de begrippen verder te verduidelijken. Snap je na het lezen van de tekst nog niet helemaal wat een begrip inhoudt? Kijk dan nog eens goed naar de afbeeldingen op de pagina. Het is een stuk makkelijker te begrijpen wat een begrip betekent als je voor je kunt zien hoe het in een kunstwerk is toegepast.

2. Herhaling

Een goede manier om jezelf te toetsen is door te kijken of je een bepaald begrip kunt toepassen op een afbeelding op een andere pagina. Kijk nadat je hebt geleerd over verschijningsvormen

in hoofdstuk 2 bijvoorbeeld eens of je kunt zien welke verschijningsvormen afbeeldingen uit andere hoofdstukken hebben. Door wat je eerder hebt geleerd op deze manier te herhalen, blijven begrippen beter in je hoofd.

3. Spreiding

Het werkt niet om alle begrippen uit dit boek in een keer in je hoofd te stampen. Je zult dan zien dat er maar een paar dingen blijven hangen. Het beste is om in kleine stukjes te werken, bijvoorbeeld per pagina of per aspect.

4. Oefening

Je kunt veel leren door te *doen*. Daar kunnen de boeken *KunstWerken* en *Basis Beeldende Begrippen Praktijk* je bij helpen. Daarin staan oefeningen bij de begrippen die je in *Basis Beeldende Begrippen* leert. Je kunt oefenen met kunstbeschouwende vragen, maar ook met opdrachten voor het maken van je eigen werk. Je mag van alles maken, het eindresultaat is niet het belangrijkste. Belangrijker is dat je nadenkt over de kennis uit dit boek en hoe je die kunt gebruiken in je eigen werk.

Algemene begrippen

1

/ Cultuur*

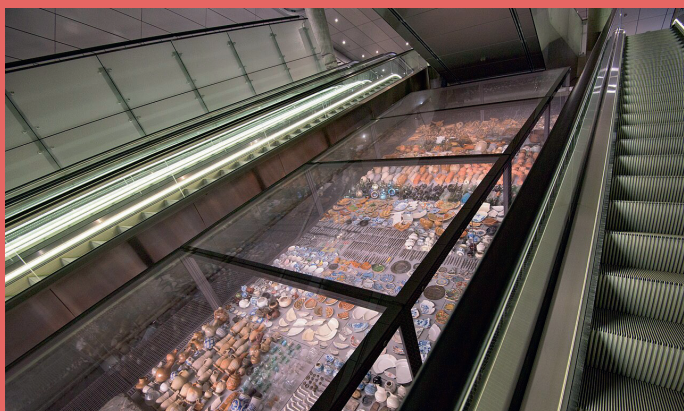
Cultuur is alles wat door mensen is bedacht, gedaan en gemaakt, samen met al onze gebruiken en gewoontes. Na de opkomst van de eerste beschavingen, duizenden jaren geleden, veranderden culturen eeuwenlang bijna niet, behalve als een volk het gebied van een ander volk veroverde. De Romeinen veroverden bijvoorbeeld een groot deel van Europa en legden daar hun eigen cultuur op, maar ze namen ook gewoontes en gebruiken uit de veroverde gebieden over. Zo ontstond een mengsel van verschillende culturen. Dat is inmiddels al meer dan 1500 jaar geleden. Toch zijn er nog veel sporen van de **klassieke oudheid*** (van de Grieken en Romeinen) in onze samenleving zichtbaar. De gewoonten en smaak van een cultuur veranderen in de loop van de tijd. Ook de kunst past zich aan de heersende ideeën aan. Om een idee te krijgen van andere of vroegere culturen, kun je de kunst, literatuur, architectuur en films uit (of over) die cultuur bekijken. Die schetsen een goed beeld van de **tijdgeest**.

/ Erfgoed

De grachtengordel van Amsterdam is niet geschikt voor ons huidige drukke verkeer. Maar dit gebied is onderdeel van ons nationale erfgoed. Erfgoed is de collectie van alle kunst en cultuur die is overgebleven uit de geschiedenis. Een belangrijke vraag is of en hoe je dat erfgoed moet bewaren. Soms zijn dingen al grotendeels vergaan, zoals oude muurschilderingen of een oude stadspoort of -muur. Moeten we die dan herstellen en bewaren, of toch weghalen om er een handig metrostation voor in de plaats te bouwen? Een aantal vakgebieden houden zich bezig met die vraag. De **archeologie** bestudeert objecten uit de geschiedenis. Soms willen we die objecten bewaren in de staat waarin ze gevonden zijn (**conserveren**). We kunnen ook kiezen om ze te herstellen, zodat ze eruitzien zoals wanneer ze voor het eerst gemaakt werden (**restauratie**). Vooral bij gebouwen wordt er vaak gekozen voor een **renovatie** (het vernieuwen of moderniseren van verouderde delen).



Ridley Scott, *Gladiator*, filmstill (2000).



Archeologische vondsten worden tentoongesteld in het metrostation Rokin in Amsterdam. Foto: Harm Joris ten Napel.



Anonieme muurschildering in Pompeii (ca. 200 v.Chr.-79 n.Chr.).

/ Kunst*

Kunst was lange tijd een zaak van de **elite**: de heersende, rijke bovenlaag van de bevolking. De werkende klasse had vroeger nauwelijks genoeg geld om van te leven – laat staan om kunst te kopen. Dat veranderde in de zeventiende eeuw. De welvaart steeg en steeds meer burgers konden zich toen ook kunst veroorloven. In de negentiende eeuw werden de eerste nationale musea gebouwd. De overheid vond het van **maatschappelijk** belang (goed voor de bevolking) dat iedereen kon zien wat voor prachtige kunst er in Nederland gemaakt werd. Dit versterkte het gevoel van de nationale identiteit. Daarom vind je in het Rijksmuseum in Amsterdam veel werk van Hollandse meesters als Rembrandt en Vermeer. De collecties van nationale musea zijn vaak **behoudend** en passen bij de (Nederlandse) kunsthistorische **traditie**. Ze geven een goede indruk van de beeldende kunst tot ca. 1900. Veel van ons erfgoed wordt bewaard in opslagplaatsen voor historische objecten en kunst (**depots**). Oude documenten vind je vaak in **archieven**. Moderne kunst (de kunst van de twintigste eeuw) en **hedendaagse** kunst (de kunst van nu) vind je meestal in galerieën en stedelijke musea.

Aan het begin van de twintigste eeuw begonnen kunstenaars zich af te zetten tegen de oude, traditionele kunst in nationale musea. Deze nieuwe generatie kunstenaars, de **avant-garde**, vond dat kunst niet meer realistisch en herkenbaar hoefde te zijn. Ze maakten werk dat **tegendraads** en **revolutionair** was, om de (kunst)wereld wakker te schudden. Sommige avant-gardekunst heeft een politieke boodschap, waarmee de kunstenaar wilde opkomen voor een **sociale** of rechtvaardige samenleving. Kunstcritici uit die tijd waren niet direct enthousiast over deze moderne kunst.

Intmiddels is het werk van de vroegere avant-garde geaccepteerd en ingedeeld in **stijlen en kunststromingen**, net als de kunst van voor 1900. Een kunststroming is een groep kunstenaars die dezelfde ideeën over kunst delen. Die ideeën gaan bijvoorbeeld over welke voorstellingen kunstenaars willen schilderen, welke vormen en kleuren ze gebruiken of zelfs over wat kunst nou eigenlijk is. Kunstenaars van tegenwoordig moeten op zoek naar nieuwe manieren om **progressief** (vernieuwend) te zijn. Veel kunst die een eeuw geleden opschudding veroorzaakte, vinden we nu heel normaal. Om iets **origineels** te kunnen bedenken, maken hedendaagse kunstenaars gebruik van nieuwe media, technieken en materialen. Bijvoorbeeld door digitale kunst te maken.



Hiëronymus Francken II, *Het kabinet van de kunstliefhebber* (1621).



Marie Bashkirtseff, *In de studio* (1881).



Bezoekers bij de Nachtwacht in de eregalerij van het Rijksmuseum.



Gaspar de Witte, *Personificaties van Natura en Pictura in een schilderijenverzameling, de schilderschool van Antwerpen vertegenwoordigend* (1639-81).

/ Proces

Een kunstenaar werkt vaak in een **atelier** of studio. Daar heb je alles bij de hand om een kunstwerk te maken en kun je inspiratie opdoen. Onderaan de pagina zie je June Edmonds afgebeeld in haar studio.

Je moet als kunstenaar goed nadenken over je **werkwijze**. Voor dat je begint, kun je **beeldmateriaal** verzamelen en (**beeldend**) **onderzoek** doen naar een tijdsperiode, kunstenaar of materiaal. Al die informatie kun je bijhouden (**documenteren**) in een **ideeënblad**, **mindmap** of **sfeerblad**. Ga je **experimenteren** met een nieuw materiaal? Dan kan het handig zijn om een **materiaalproef** te maken. Zo kun je je materiaal uittesten. Maak je een heel groot kunstwerk of werk je met dure materialen? Dan is het slim om een **voorstudie** te maken: een versimpelde of kleine versie van je kunstwerk. Architecten maken vaak eerst een **maquette**, een gebouw in het klein. Van een bewegend kunstwerk of een gebruiksvoorwerp maak je een **prototype**. Een schilder maakt vaak verschillende **schetsen** alvorens aan een schilderij te beginnen. Omdat een ontwerpproces lang kan duren, is het belangrijk om alle informatie die je verzamelt goed vast te leggen (**registreren**). Als je precies weet wat je gaat doen, dan kun je beginnen!

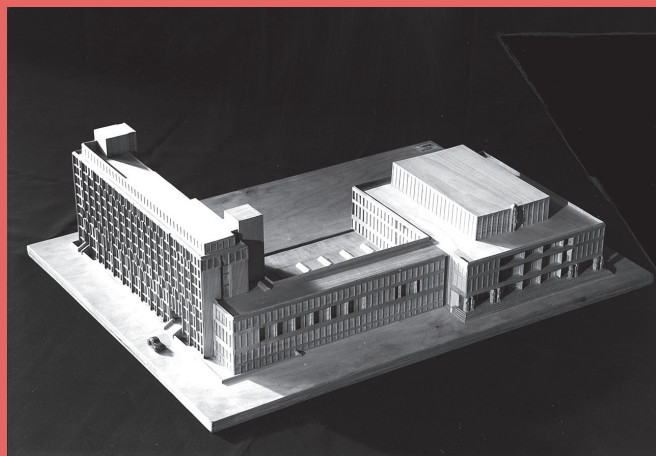
/ Kunst- of beeldbeschouwing*, beeldanalyse*

Kijken naar kunst kun je leren. Als je de tijd neemt om goed naar een kunstwerk te kijken, word je je bewust van de effecten die het beeld op je heeft. Sommige kunstwerken zijn best ingewikkeld of geheimzinnig, maar als je informatie kunt vinden over het proces of de maker, kom je wellicht toch achter de bedoeling van het werk. Soms helpt de titel ook als je wilt begrijpen waar het over gaat.

Wil je een kunstwerk beter bekijken of zelfs onderzoeken, dan kun je de beeldanalyse als hulpmiddel gebruiken. Met een aantal vragen bestudeer je de verschillende aspecten van een kunstwerk: voorstelling, inhoud, beeldende aspecten (kleur, vorm, compositie, enz.) en materiaal en techniek. Het gaat vooral om zogenaamde w-vragen: wie, wat, wanneer, waarmee, waar en waarom. Bijvoorbeeld: Wat valt je op aan de voorstelling van deze werken? Wat hebben ze gemeen? Waarin verschillen ze? Door veel te kijken en te vergelijken kun je steeds beter jouw persoonlijke mening vormen én je mening goed onderbouwen. Op www.lambo.nl/kunstbronnen vind je zulke beeldanalysemodellen. Er is er een voor elke kunstvorm.



June Edmonds, *Zelfportret in studio* (1990).



Bovenaanzicht maquette van de nieuwbouw van het provinciehuis van Zuid-Holland (1954).



Mary Cassatt, *Simone met een blauwe muts* (ca. 1903).



Augusta Savage aan het beeldhouwen (1938).

BEELDEND ASPECT STRUCTUUR

/ Structuur

Om iets goed te kunnen uitbeelden, moet je weten hoe het in elkaar zit. Je moet de belangrijkste vormen kennen en begrijpen hoe de delen van een object, persoon of dier samenhangen. Bij elkaar vormen deze aspecten de structuur. Bij een mens of dier kun je denken aan het geraamte: dit bepaalt hoe het gewicht verdeeld wordt en hoe je kunt staan en bewegen. Probeer je maar eens voor te stellen hoe een mens eruit zou zien zonder geraamte. Ook planten, bouwwerken en gebruiksvoorwerpen hebben een structuur.

/ Maatverhouding

Het hoofd van een volwassene is ongeveer een achtste van de totale lengte van het lichaam. Bij een baby zijn de verhoudingen anders: het hoofd is maar liefst een vierde van de totale lichaamslengte. Als je in de kunst speelt met de standaardverhoudingen, klopt je figuur niet; het ziet er gek uit. Maatverhoudingen zijn onderdeel van de structuur. Afwijkende maatverhoudingen kunnen een vervreemdend effect geven. Je ziet meteen aan het werk van Parmigianino dat er iets niet klopt: de hals van zijn Madonna is veel te lang.

/ Textuur

Elk materiaal voelt een beetje anders aan: marmer is **glad**, baksteen voelt **ruw**. Het voelbare oppervlak van een voorwerp noem je de textuur. Soms kan een kunstenaar spelen met de verwachte textuur van een voorwerp. Hoe lijkt het jou om uit een bonten kopje te drinken?

/ Stofuitdrukking

Sommige kunstenaars zijn heel goed in het uitbeelden van materiaal. Ze kunnen precies naschilderen hoe textiel is **geweven**, touw is **gevlochten** of hout is **gestapeld**. In de middeleeuwen zorgde Jan van Eyck voor een ware revolutie met zijn stofuitdrukking. Kijk maar eens naar de fluwelen mantel en de gouden mijter en staf van deze priester. Het fluweel is zacht en soepel, het goud en de juwelen zijn glanzend en hard. Het lijkt bijna alsof je de verschillende materialen echt zou kunnen aanraken. Stofuitdrukking is niet hetzelfde als textuur: textuur is hoe een voorwerp in het echt voelt, stofuitdrukking gaat over de weergave van die textuur.



Utagawa Kuniyoshi, *Takiyasha de heks en het skelet-spook* (ca. 1844).



Meret Oppenheim, *Bonten ontbijt* (1936).



Parmigianino, *Madonna met de lange nek* (1535-40).



Jan van Eyck, *Madonna met kanunnik Joris van der Paele* (detail) (1436).

BEELDEND ASPECT VORM

/ Volume

Het volume is het driedimensionale formaat van een object; het geeft aan hoeveel ruimte een vorm inneemt. Daarom noemen we volume ook inhoud. Bij een kubus of balk kun je het volume makkelijk berekenen: het is lengte x breedte x hoogte. Als je een van de porseleinen blikjes van Lei Xue van alle kanten opmeet, kun je het volume berekenen.

/ Vormsoort

Vormen kun je indelen aan de hand van verschillende kenmerken: vlak of ruimtelijk, geometrisch of organisch, gestileerd of juist gedetailleerd, enzovoort. Veel van deze vormsoorten worden in dit hoofdstuk uitgelegd.

/ Vlak

Vlak houdt in dat een vorm geen diepte heeft. De vorm is dus tweedimensionaal. Het schilderij van Bart van der Leck is opgebouwd uit blokjes, die ook nog eens allemaal egaal van kleur zijn. Elke suggestie van diepte of perspectief is weggelaten. Van der Leck benadrukt zo hoe vlak het schilderij is.

/ Ruimtelijk*

Het begrip ruimtelijk heeft verschillende betekenissen. Je kunt een schilderij ruimtelijk noemen als er ruimte of diepte op gesuggereerd wordt. Een schilderij is tweedimensionaal, maar met bepaalde technieken kan een schilder ervoor zorgen dat het wel lijkt alsof het schilderij diepte heeft. Zo'n schilderij noemen we ruimtelijk. *De laatste druppel* is bijvoorbeeld eigenlijk tweedimensionaal, maar de schilder doet haar best om diepte aan te brengen, bijvoorbeeld met een licht-donkercontrast.

Een werk dat echt in drie richtingen ruimte inneemt, een driedimensionaal werk, heet ook ruimtelijk. Het bekendste voorbeeld hiervan is een standbeeld.

Naast ruimtelijk gebruiken we de term halfruimtelijk. Dat zeggen we over vormgeving die tussen tweedimensionaal en driedimensionaal in zit, bijvoorbeeld die van een reliëf. Het eeuwenoude kleitablet uit het huidige Irak is een goed voorbeeld van halfruimtelijkheid.



Lei Xue, *Theedrinken* (2010).



Judith Leyster, *De laatste druppel* (1629).



Bart van der Leck, *De drinker* (1919/1952).



Kleitablet uit Mesopotamië (Zuid-Irak) om bij te houden hoeveel bier arbeiders kregen (3100-3000 v.Chr.).