In *KunstWerken* wordt, net zoals in de kerndoelen van het SLO, theorie voortdurend met praktijk verweven. De theorie die wordt aangeboden, wordt direct in de praktijk toegepast met bijbehorende opdrachten. Als je een diepere theoretische basis wilt, kun je deze uitgave combineren met *Basis Beeldende Begrippen*. Achterin *KunstWerken* staat een overzicht op welke pagina's van *Basis Beeldende Begrippen* je de begrippen van *KunstWerken* kunt vinden.

KunstWerken?

Heb jij al nagedacht over de titel van dit boek? Je gaat natuurlijk heel veel kunstwerken zien als je dit boek doorbladert. Sommige zijn heel beroemd, die ken je misschien al. Andere zijn nieuw. Wie weet vind je wel een nieuwe favoriet.

Die hoofdletter in het midden van de titel is er niet voor niets. Je krijgt in dit boek uitleg over de begrippen en de beeldaspecten, maar je gaat ook veel zelf aan het werk. Zo kun je de theorie direct oefenen. Bij de praktische opdrachten volg je het stappenplan voor het creatieve proces: oriënteren en brainstormen – schetsen en/of (materiaal)proefjes doen – je idee uitvoeren – reflecteren (op je eigen werk en proces, en soms ook op het werk van een ander).

In dit boek vind je allerlei verschillende opdrachten: van klein tot groot; van simpel tot complexer waarbij je veel onderdelen moet combineren. Sommige opdrachten doe je alleen, andere doe je in een duo of met een groepje klasgenoten. De opdrachten zijn heel divers. Zo kun je allerlei verschillende materialen en technieken ontdekken. Bovenaan elke opdracht zie je het leerdoel van die opdracht. Daarna volgt een instructie met verschillende opstappen. Het icoontje bij de opdracht maakt duidelijk wat voor soort opdracht het is:

Opdracht	Symbool
Opzoeken/beeldanalyse	
2D (tekenen/schilderen/grafiek)	
Textiel	
Fotografie + film	
Brainstormen/onderzoeken	
3D	
Collage	
Samenwerken	

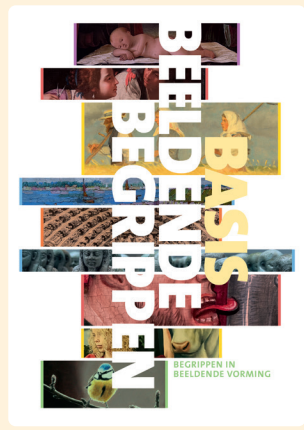
Opbouw

In dit boek vind je twaalf hoofdstukken met elk een eigen thema. Zo zitten er altijd wel thema's bij die voor jou interessant zijn. De opbouw is bij elk hoofdstuk hetzelfde:

- Een introductie met de begrippen die je in dat hoofdstuk tegenkomt en een korte kennismaking met het thema;
- Drie deelthema's waarin je verschillende kanten van het hoofdstukthema ontdekt;
- Een 2D-eindopdracht;
- Een 3D-eindopdracht.

Begrippen

In de tekst staan **vet** gedrukte woorden. Dat zijn de belangrijke begrippen. Als hetzelfde begrip meerdere keren in een hoofdstuk voorkomt, is het alleen de eerste keer vet gemaakt. Deze begrippen zijn belangrijk voor de onderbouwlessen en zijn verplicht voor het eindexamen vmbo-GT. Vanaf bladzijde 126 vind je een overzicht van alle begrippen uit de hoofdstukken. Daar zie je gemakkelijk op welke pagina je moet kijken als je wat meer over een begrip wilt weten. Soms staat er een ***** achter een begrip. Dat betekent dat wij het begrip wel belangrijk vinden, maar dat het niet verplicht is voor het eindexamen vmbo-GT. Als je meer uitleg wilt over de begrippen kun je in het boek *Basis Beeldende Begrippen* de betekenis opzoeken en meer voorbeelden vinden. Bij de index vanaf bladzijde 126 zie je ook op welke pagina in *Basis Beeldende Begrippen* je dan moet kijken.



Aan het begin van elk hoofdstuk staat een overzicht van alle begrippen die aan bod komen. Zo weten leerlingen precies wat ze in dit hoofdstuk gaan leren én toepassen. Het tonen van inzicht in kunst- en cultuuruitingen is onderdeel van kerndoel 42A.

1 Doe eens duurzaam

BEGRIPPEN

- Abstract
- Beeldaspecten
- Diagonaal*
- Driedimensionaal
- Figuratief
- Geometrisch
- Herhaling
- Horizontaal*
- Modeaccessoire
- Organisch
- Restvorm
- Ritme
- Structuur
- Textuur
- Tweedimensionaal
- Verhaal
- Verticaal*
- Voorstelling
- Vormcontrast
- Vormgeving
- Zeggingskracht



1.1 Plastic flesjes worden hergebruikt (*re-use*) als plantenpotjes voor een schoolproject in de Filippijnen (2017).

De drie r's

Het woord 'duurzaamheid' heb je ongetwijfeld al eens gehoord. Door duurzaam te leven draag je bij aan het verminderen van allerlei soorten milieuvervuiling. Misschien ben je zelf ook al bezig met duurzaam leven door minder water te gebruiken, een tas mee te nemen als je gaat shoppen of vintage kleding te kopen. In dit hoofdstuk ontdek je of er zoiets bestaat als duurzame kunst. En vooral: of je mensen met kunst bewust kunt maken van milieuvervuiling.

Er zijn verschillende manieren waarop je duurzamer kunt leven en werken. Ze worden vaak op deze manier samengevat: *reduce*, *re-use* en *recycle* (de drie r's).

- *Reduce*: minder kopen of verbruiken. Denk aan lampen uitdoen als je een kamer uitgaat of kleding ruilen met vrienden zodat jullie niets nieuws hoeven te kopen.
- *Re-use*: opnieuw gebruiken. Bijvoorbeeld een frisdrankflesje gebruiken voor water of een emmer gebruiken als plantenpot. Bij re-use hoort eigenlijk ook: repair. Spullen die je al hebt, kun je langer gebruiken door ze te (laten) repareren. Je kunt tegenwoordig ook steeds meer refurbished (helemaal nagekeken en weer als nieuw gemaakte) smartphones, tablets en zelfs merksneakers kopen.
- *Recycle*: afval scheiden. Zo kun je van de verschillende materialen weer nieuwe producten maken.

Afval om in te lijsten

Genoeg kunstenaars hergebruiken afgedankt materiaal voor hun kunstwerken. Dat doen ze zeker niet altijd om iets moois te maken. Kunst kan je ook boos maken, vragen bij je oproepen of je ergens bewust van maken. Kunstenaars die met afvalmateriaal werken, willen mensen vaak meer laten nadenken over de dreiging van de klimaatcrisis. Of ze willen hun publiek aansporen om duurzamer te leven.

De Braziliaanse kunstenaar Vik Muniz maakt onder andere portretten van afvalmateriaal. Hiermee vraagt hij aandacht voor sociaal onrecht. In de documentaire *Waste Land* (*Woest land* of *Landschap van afval*) uit 2010 maakt Muniz kennis met Braziliaanse afvalwerkers. Dit zijn mensen die door 's werelds grootste vuilstortplaats wroeten om herbruikbare materialen te vinden die ze kunnen verkopen. Met het gevonden materiaal maakte Muniz portretten van zes van deze afvalwerkers. Hij wil daarmee laten zien dat we wereldwijd veel te veel producten kopen – en vervolgens afdanken.

Bij elke opdracht wordt aangegeven welk niveau de opdracht heeft en welk materiaal de leerling nodig heeft. Ook wordt het leerdoel van de opdracht uitgelegd. Zo is het voor leerlingen duidelijk wat ze moeten kunnen. De praktijkoefeningen laten leerlingen bekende en nieuwe technieken en vaardigheden gebruiken, zoals beschreven in kerndoel 41B.



Opdracht 1 Je bent wat je weggooit

Niveau ✱
Materiaal Afval; (telefoon)camera; printer of HB-potlood en schetspapier; schaar; groot vel papier; lijm.
Doel Je herkent materialen van bestaande, weggegooide objecten en denkt na over hoe je die kunt gebruiken in het dagelijks leven en in kunst.



1.4 Afvalpaspoort.

Een zelfportret maken betekent lang niet altijd gewoon een selfie maken of jezelf tekenen. Er zijn veel manieren waarop je iets van jezelf kunt laten zien. Voor deze opdracht maak je een afvalpaspoort. Wat zegt jouw afval over je?

Stap 1
Houd een week lang bij wat je weggooit. Kleine, schone afvalresten bewaar je. Van voedselresten of andere bederfelijke materialen kun je foto's maken voordat je ze weggooit. Maak van elk voorwerp meerdere foto's, zodat je bij het maken van je opdracht kunt kiezen uit verschillende beelden.

Stap 2
Druk de foto's van je objecten af of maak kleine tekeningen van je objecten.

Stap 3
Plak de foto's en/of tekeningen van je objecten op een groot blad om een mindmap te maken. Van elk object beschrijf je:
1. waar het object vandaan komt;
2. waar je het voor hebt gebruikt;
3. waar het van gemaakt is;
4. waar het waarschijnlijk terechtkomt als jij het straks weggooit.

Zo stel je je eigen afvalpaspoort samen.

Stap 4
Presenteer je afvalpaspoort in de klas. Bespreek samen de overeenkomsten en verschillen tussen jullie paspoorten. Bespreek onder andere de volgende vragen:
- Welke soorten afval komen vaak voor en welke minder vaak?
- Gooi je meer weg dan je recyclet of andersom?
- Weet je waar je alles dat gerecycled kán worden naartoe kunt brengen? En zijn die afvalvoorzieningen goed bereikbaar (bijvoorbeeld papier recyclen op school)?



1.2 en 1.3 Vik Muniz, twee werken uit de serie *Landschap van afval* (2010). Links: *De zaaier (Zumbi)*, rechts: *De reizende (Magna)*.

Met duidelijke symbolen wordt aangegeven om wat voor soort opdracht het gaat. Zo krijgen leerlingen een duidelijk beeld van wat voor kunstzinnige uitingen ze gaan maken (aansluitend bij kerndoel 41A en B). In elk hoofdstuk zit ook minstens één beeldbeschouwende opdracht. Deze opdrachten sluiten aan bij kerndoel 40C, waarbij de leerlingen onder meer kunst van uiteenlopende makers beschouwen, vormgevingselementen beschrijven en vaktaal over kunst leren.

Geordende rommel

De mensheid produceert enorme hopen afval. Er worden steeds meer soorten afval ingezameld om te recyclen, maar een heel klein percentage daarvan wordt ook werkelijk gerecycled. Veel afval wordt in de grond begraven of verbrand. Daarnaast komt veel afval in de natuur terecht. Als de Amerikaanse kunstenaar Barry Rosenthal door de stad of langs het strand loopt, bekijkt hij het daar rondslingerende afval. Hij ziet allerlei objecten die iets met elkaar te maken hebben, zoals kleur, vorm of materiaal. Hij verzamelt er genoeg om mooie composities mee te maken, die hij vervolgens fotografeert (afb. 1.5 en 1.6). De objecten lijken op elkaar, maar ze zijn niet precies hetzelfde. Er is dus geen sprake van een simpele **herhaling**. Maar omdat bijvoorbeeld alle werkhandschoenen op afbeelding 1.6 met de vingers naar boven zijn neergelegd, ontstaat er wel een **ritme**.

De beeldaspecten

Wat maakt een verzameling objecten zoals die van Barry Rosenthal tot kunst? Het zijn objecten die de vorige eigenaar zo waardeloos vond dat die ze heeft weggegooid. Het kunstige aan deze werken heeft alles te maken met de vormgeving. Een kunstwerk kun je op verschillende manieren bekijken. Ten eerste kijk je naar de **voorstelling**: wat zie je? Kijk naar alle opvallende zaken, maar ook naar de details. In een **figuratieve** voorstelling kun je iets van de werkelijkheid herkennen, bijvoorbeeld mensen of objecten. Bij een **abstracte** voorstelling is niets herkenbaar. Het beeld bestaat uit vormen en lijnen, niet uit bestaande figuren. In tweede instantie kijk je naar de **vormgeving**: hoe zit het kunstwerk in elkaar? De kunstenaar denkt bij het maken na over de bouwstenen van de vormgeving: de **beeldaspecten**. Er zijn zeven beeldaspecten. Een uitleg over de beeldaspecten zie je in de tabel hiernaast.



1.5 Barry Rosenthal, *Blauwe oceaan* (2013). Deze blauwe objecten zijn gevonden in New York Harbor, Brooklyn, New York.

Opdracht 2 Beeldanalyse

Niveau *
Materiaal Pen/potlood; papier.
Doel Je analyseert de voorstelling en vormgeving van een werk aan de hand van de beeldaspecten kleur, vorm en compositie.

Kijk goed naar het werk *Blauwe oceaan* (afb. 1.5) en beantwoord de volgende vragen.

1. Wat valt je op aan de **voorstelling**? Wat zie je? Probeer alles zo nauwkeurig mogelijk te omschrijven.
2. Wat kun je zeggen over de **vormgeving**?
   a. **Kleur**: zijn de kleuren fel of donker? Warm of koud?
   b. **Vorm**: wat hebben de vormen met elkaar gemeen? Zijn ze hoekig of afgerond?
   c. **Compositie**: hoe zijn de objecten in het kunstwerk geplaatst? Allemaal door elkaar, op een **horizontale*** of **verticale*** lijn, schuin (**diagonaal***), of overall (het hele vlak is bedekt)?
   d. **Herhaling en ritme**: als je steeds hetzelfde object herhaalt, ontstaat er een ritme in een voorstelling. Kun je dat herkennen in dit werk?
3. Wat kun je zeggen over de **zeggingskracht** van dit werk? Welk gevoel roept het op en hoe komt dat?

Leerlingen maken kennis met de belangrijkste begrippen voor het beschouwen van kunst (passend bij kerndoel 40C). Deze worden op een duidelijke manier uitgelegd. Aan de hand van de praktijkopdrachten kunnen leerlingen deze kennis ook meteen toepassen in hun eigen maakproces (passend bij kerndoel 40B: De leerling onderzoekt het eigen artistiek creatief vermogen).

Door goed gebruik te maken van de beeldaspecten kunnen kunstenaars hun werk veel **zeggingskracht** (betekenis) geven. Ze kunnen bijvoorbeeld sommige onderdelen benadrukken en andere minder belangrijk maken. Beeldaspecten zijn eigenlijk het gereedschap of de visuele trucs van een beeldend kunstenaar.

De beeldaspecten	
Vorm	Alles heeft een vorm, of die nu **twee-** of **driedimensionaal** is. **Geometrische** basisvormen zijn meetkundige vormen zoals een vierkant, cirkel en driehoek. **Organische** vormen zijn juist van de natuur afgeleid, van plantaardige, dierlijke en menselijke vormen.
Lijn	Denk aan rechte en kromme lijnen, stippellijnen of dunne en dikke lijnen.
Licht	Waar licht is, is ook schaduw. Door te spelen met licht en donker kun je een object meer of minder aandacht geven.
Compositie of ordening	De compositie of ordening van een beeld bepaalt de samenhang van het werk: hoe zijn de verschillende onderdelen in het beeld geplaatst?
Ruimte	Kunst kan vlak zijn, zoals een schilderij, of ruimtelijk, zoals een standbeeld. Maar zelfs in een vlak schilderij kun je ruimte creëren door ruimtewerking. Dat betekent dat je in een plat vlak diepte suggereert.
Kleur	Felle of zachte kleuren, lichte of donkere: ze bepalen sterk hoe een beeld overkomt bij de kijker.
Structuur en textuur	Textuur laat zien hoe een oppervlak eruitziet. Dons heeft bijvoorbeeld een heel andere textuur dan metaal. Structuur laat zien hoe de onderdelen van een object in elkaar zitten: alle botten van een skelet vormen bijvoorbeeld de structuur van een mens of dier. Wil je een realistische hond tekenen, dan moet je dus iets weten over de structuur én de textuur van honden.



Opdracht 3
Compositie met afval

Niveau ✱
Materiaal Afval; A3-papier; lijm.
Doel Je verkent verschillende beeldaspecten en abstracte en figuratieve compositievormen.

Je gaat net zoals Barry Rosenthal en Vik Muniz een compositie maken van afval. Dit kan een figuratief of een abstract beeld zijn.

Stap 1
Verzamel in en om school of je huis afval dat één beeldaspect gemeen heeft, bijvoorbeeld textuur, kleur of vorm. Denk aan snoeppapier of plastic verpakkingen, voorwerpen met dezelfde kleur of vorm.

Stap 2
Maak een collage van je verzamelde afval. Kies een compositie waarin jouw gekozen beeldaspect duidelijk zichtbaar is, bijvoorbeeld de kleur of de vorm die de verschillende voorwerpen gemeenschappelijk hebben. Bedenk of je een abstract beeld wilt maken of een figuratief beeld. Objecten met dezelfde vorm kun je bijvoorbeeld aan elkaar puzzelen tot een abstract mozaïek. Heb je gele objecten verzameld, dan kun je daar bijvoorbeeld een zon van maken.
Schuif je afval over het papier om verschillende compositievormen en beelden te proberen. Wanneer je tevreden bent, plak je het afval vast op de goede plek op het papier.



1.6 Barry Rosenthal, Werkhandschoenen uit de serie *Gevonden in de natuur* (2014). Rosenthal vond deze werkhandschoenen allemaal in New York.

In de opdrachten is er veel aandacht voor de verschillende stappen van het creatieve proces. Een belangrijk onderdeel is ook ruimte voor experimenteren. Leerlingen proberen verschillende opties uit en kunnen daarna een onderbouwde keuze maken. Zo werken ze aan kerndoel 40A, waarbij leerlingen creatieve strategieën onderzoeken en selecteren, verschillende ideeën en mogelijkheden onderzoeken, bronnen als inspiratie selecteren en gebruiken, en het eigen maakproces evalueren.

De tekst laat leerlingen nadenken over de invloed van kunst(uitingen) op de samenleving, zoals beschreven in kerndoel 42B. In deze paragraaf leren ze bijvoorbeeld over de negatieve effecten van fast fashion. *KunstWerken* bevat veel paragrafen over kunst en (actuele) maatschappelijke vraagstukken, waarbij leerlingen ook nadenken over oplossingen. Op die manier sluit de uitgave aan op kerndoel 20B: De leerling verkent en reflecteert op mogelijkheden om bij te dragen aan de samenleving (een van de burgerschapskerndoelen).

De echte prijs van een koopje

Kleding is de laatste jaren steeds goedkoper geworden. Grote modeketens brengen bijna elke week nieuwe collecties uit. Dat is een voordeel als je van shoppen houdt, maar het heeft ook nadelen. We noemen deze kleding fast fashion, snelle mode. Vaak is het bijna wegwerpkleding omdat de kwaliteit ervan slecht is. En door al die nieuwe items raak je snel op je eigen kleding uitgekeken. Zo gooien we in Europa ongeveer elf kilo kleding per persoon per jaar weg.

Fast fashion wordt meestal gemaakt van kunststoffen zoals polyester of acryl. Die stoffen zijn eigenlijk plastic, gemaakt uit aardolie. Bovendien laat kunststof kleding overal microplastics achter. De textielindustrie is daarmee wereldwijd een van de grootste vervuilers.



1.7 Jasje met meerdere reparaties in verschillende stoffen (eind 18e eeuw).



1.8 Duran Lantink, twee ontwerpen uit de collectie *Old Stock* (2019).



Opdracht 4 **Trend: herstellen!**

Niveau ✱✱
Materiaal Kledingstuk met een gat, scheur of vlek; computer of telefoon met internet; schetspapier; HB-potlood; stopwol of draad; naald; schaar.
Doel Je leert een bestaand kledingstuk te repareren met visible-mending-technieken. Je leert naaien met naald en draad.

Het herstellen van kleding is opnieuw een trend. Bij visible mending probeer je een gaatje niet onzichtbaar dicht te naaien, maar repareer je het juist met kleurige draden of wol. Visible mending komt voort uit een oud Japans ambacht: sashiko (afb. 1.9). Met beide technieken voeg je extra textuur en kleur toe aan je kleding.

Stap 1
Ga op zoek naar een kapot kledingstuk. Zoek online op hoe jij dat het mooist of het origineelst kunt herstellen met visible mending of sashiko.

Stap 2
Maak een ontwerp voor je reparatie. Denk na over welke materialen en kleuren je wilt gebruiken en welke vorm het ontwerp krijgt. Schets je ideeën op een vel papier, waarbij je de materialen en kleuren aangeeft.



1.9 Mouw van een kimono met verschillende sashiko-patronen (ca. 1850-1900).

Stap 3
Neem naald en draad en begin met je reparatie. Let op: zorg ervoor dat je aan het begin en einde van het gat ongeveer tien centimeter draad laat uitsteken zodat de draad niet per ongeluk doorschiet. Houd tijdens het naaien je ontwerp in de gaten. Wanneer je klaar bent, kun je het eind van elke draad een stuk door de stof weven voordat je het afknipt. Zo blijft het beter zitten.

De afbeeldingen ondersteunen de tekst en laten leerlingen kennismaken met verschillende soorten werk uit uiteenlopende periodes en culturen (kerndoel 42A en 42B). Tegelijk dienen de afbeeldingen als inspiratie voor de opdrachten. Ze vormen een startpunt voor het zoeken van extra afbeeldingen.

Belangrijke begrippen in de tekst zijn dikgedrukt, zodat het voor leerlingen meteen duidelijk is dat ze deze moeten kennen. Die kennis helpt hen binnen hun eigen kunstzinnig proces (kerndoel 40A). Ook draagt dit bij aan het kunnen geven van een mening over kunstuitingen met gebruik van vaktaal (onderdeel van kerndoel 40C).

Vermaken en verstellen

Vroeger werd kleding niet zo snel afgedankt. Zaten er gaten in je kleren, dan repareerde je ze. Schoenen kregen nieuwe zolen bij de schoenmaker. Het jasje op afbeelding 1.7 is meerdere keren gerepareerd, met verschillende lapjes stof. Hoewel de stoffen andere kleuren hebben, is de **textuur** van de stoffen hetzelfde. Het is allemaal zijde: een gladde stof die gemaakt is van de cocons van zijderupsen. Zijde is heel duur om te maken, dus mensen repareerden zijden kleding liever dan deze weg te gooien.

Steeds meer modeontwerpers brengen duurzaam geproduceerde of gerecyclede kledingcollecties uit, zoals de Amsterdammer Duran Lantink (afb. 1.8). Hij gebruikt stoffen die andere modehuizen hebben weggegooid en combineert die tot nieuwe creaties. Voor het ontwerpen van kleding moet je de **structuur** ervan kennen: wat zijn de onderdelen ervan en hoe zitten die in elkaar? Kijk maar eens naar de kleren die je aan hebt: ze bestaan niet uit één stuk stof, maar uit verschillende delen. Modeontwerpers leggen die vast in een patroon. Een patroon is een soort bouwtekening waarbij je de vorm van alle stukken stof uittekent (afb. 1.10).



Opdracht 5 Combineer-couture

Niveau ✱✱✱
Materiaal Oude kleding en textiel; schetspapier; HB-potlood; eventueel carbonpapier; (kleermakers)krijt; spelden; stofschaar; naaimachine of naald en draad.
Doel Je leert een ontwerpschets om te zetten in een naaipatroon óf je leert een bestaand naaipatroon te gebruiken om een kledingstuk te maken. Je leert naaien met een naaimachine of naald en draad.

Je maakt een ontwerp voor een kledingstuk of een **modeaccessoire** (bijvoorbeeld een hoed, sjaal, tas of sieraad van textiel). Je kunt het ontwerp voor jezelf maken of voor vrienden of familie. Je maakt het kledingstuk van bestaande, afgedankte kleding en accessoires.

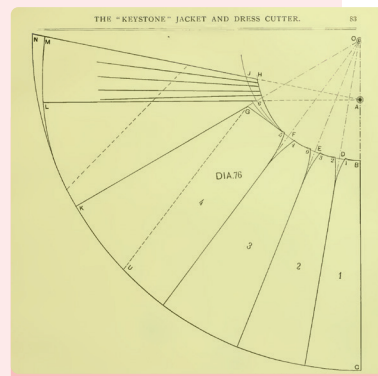
Stap 1
Verzamel oude kleding en ander textiel. Ook sierband, ritsen en knopen zijn welkom.

Stap 2
Bedenk en schets verschillende ideeën voor je kledingstuk. Maak minstens één schets van de voorkant en één schets van de achterkant.

Stap 3
Maak een patroon voor je kledingstuk of kies een bestaand naaipatroon. Teken de verschillende onderdelen van je ontwerp eerst in het klein uit op papier. Houd rekening met de hoeveelheid stof die je verzameld hebt en met de maten van de persoon voor wie je je stuk maakt. Heb je vooral kleine stukken stof? Dan kun je kleine accessoires maken of de stukken aan elkaar naaien tot een grotere lap stof en daar je patroon op leggen.

Stap 4
Teken je patroon op ware grootte op een groot vel dun papier. Knip de verschillende onderdelen uit en speld die op je stof. Geef met een kleermakerskrijtje of spelden de omtrek van elk patroondeel aan. Knip je patroondelen uit de stof. Laat 1,5 cm ruimte aan alle kanten van elk patroondeel. Deze rand heb je nodig om alles netjes aan elkaar te naaien. Haal na het uitknippen je patroon weg.

Stap 5
Naai de verschillende onderdelen aan elkaar vast aan de hand van je ontwerptekening. Stof heeft vaak een goede en een verkeerde kant. Stik de twee stukken stof aan elkaar door de goede kanten van de stof op elkaar te leggen en ze vast te spelden. Wanneer je klaar bent met naaien, keer je je werk weer met de goede kant naar buiten.



1.10 Patroon voor een rok door Charles Hecklinger (1895).

In de leestekst is er veel ruimte voor de context van een kunstwerk of kunstenaar, zoals ook in de nieuwe kerndoelen gevraagd wordt. Leerlingen kunnen zo verschillende vormen van kunst vergelijken en vragen stellen over de invloed van de context op makers. Bij geëngageerde kunst kijken ze naar de invloed van kunst op de samenleving. Dit is allemaal onderdeel van kerndoel 42B: De leerling onderzoekt kunstzinnige en cultuurhistorische uitingen en de functie in de samenleving.



1.11 Henri Matisse, *De parkiet en de zeemeermin* (1952-1953).

Wat denk jij?
Een beroemd werk uit de composities van Matisse (bekend als De knipsels) is dit enorme doek in het Stedelijk Museum Amsterdam. Het is maar liefst 3,37 x 7,68 meter groot. Waarom denk je dat Matisse het zo groot maakte?

Knipselkunst

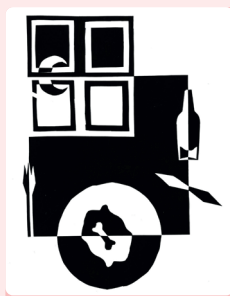
Henri Matisse was een bekende Franse kunstschilder en beeldhouwer. Door ziekte op latere leeftijd moest hij een rolstoel gebruiken. Hij gooide op dat moment het kunstzinnige roer helemaal om en richtte zich op knipkunst. Met gouache verfde hij stukken papier waar hij vormen uit knipte, die hij vervolgens voor groter werk gebruikte. De vormen zijn zowel **organisch** (rond en vloeiend, zoals in afbeelding 1.11) als **geometrisch**. De meeste knipselwerken van Matisse zijn **abstract**; ze lijken niet op bestaande objecten. Als je verschillende soorten vormen met elkaar combineert, kun je je beeld spannender maken door contrasten. Een **vormcontrast** is een tegenstelling tussen bijvoorbeeld organische en geometrische vormen, of rond tegenover hoekig.



Opdracht 6 Notan

Niveau ✱
Materiaal Schetspapier; potlood; vierkant van stevig zwart papier van 15 x 15 cm; schaar of mesje en snijmat; stevig wit A3-papier; lijm.
Doel Je maakt een compositie met vormcontrast tussen organische en geometrische vormen. Je verwerkt vorm en restvorm tot een interessant beeld.

Notan is een Japans begrip dat te maken heeft met de tegenstelling tussen licht en donker. Zwart en wit vormen samen het grootste contrast. Als je een vorm uit een vel papier knipt, ontstaat er een **restvorm**: de leegte waar je je vorm uit hebt geknipt. Bij het ontwerpen van je notan-compositie plaats je de restvormen tegenover of naast de uitgeknipte vormen. Wanneer je de helft van een figuur tekent – een gezicht, een dier of een persoon – en je het uitgeknipte figuur ertegenaan legt is het weer compleet (afb. 1.12 en 1.13). Door organische én geometrische vormen te gebruiken, krijg je ook een vormcontrast. Zo kun je met weinig materiaal een heel spannend beeld maken.



1.12 Figuratieve notan-compositie.



1.13 Abstracte notan-compositie.

Stap 1
Kies of je een abstract of figuratief beeld wilt maken. Maak eerst enkele schetsen op schetspapier. Gebruik minstens één organische vorm en één geometrische vorm om voor vormcontrast te zorgen. Zorg dat je vormen niet te klein of te gedetailleerd zijn, dan is het moeilijk om ze uit te knippen.

Stap 2
Neem een vierkant vel zwart papier. Teken nu langs elke kant van je vierkant een of meer vormen uit je ontwerp. Zorg ervoor dat het begin en het einde van elke vorm aan dezelfde kant van het vierkant staan. Knip of snijd de vormen zo precies mogelijk uit en leg ze in spiegelbeeld strak tegen het uitgeknipte vlak aan.

Stap 3
Leg je compositie van knipsels – zonder te lijmen – op je witte A3-vel, waarbij je let op de plaatsing. Ligt alles volgens jou perfect? Lijm de papieren onderdelen dan vast op het witte papier.

Met dit soort vragen worden leerlingen aan het denken gezet over het onderzoeks- of maakproces van bekende kunstenaars, passend bij het gebruiken van ideeën, perspectieven en inzichten van andere makers als inspiratie (onderdeel van kerndoel 40A).

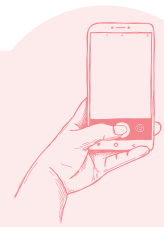


1.14 Michelangelo Pistoletto, *Venus van de vodden* (1967 en 1982).

Wat denk jij?
Pistoletto maakte de beroemde *Venus van Milo* (ca. 100 v.Chr.) na in piepschuim. Waarom denk je dat hij juist voor dat materiaal koos?

Arte povera

Aan het eind van de jaren 1960 ontstond in Italië een kunstbeweging die werk maakte met heel andere materialen dan de traditionele olieverf of het gebruikelijke marmer. Deze kunst werd arte povera genoemd, arme kunst. Dat 'arme' gaat niet over de kunstenaars. Het verwijst naar de alledaagse, vaak waardeloze materialen die de kunstenaars kozen voor hun beeldende werk: aarde, vodden (oude lapjes stof), takjes, enzovoorts. De arte-povera-aanhangers protesteerden daarmee tegen de commerciële kunst die toen in de galerieën hing. Dat was volgens hen geen ware kunst: je kunt die werken in galerieën kopen, net als een blik bonen in de supermarkt. Volgens de arte-povera-kunstenaars gaat kunst om het concept (het idee) en om de ervaring van kunst zelf.



Opdracht 7 De schoonheid van het alledaagse

Niveau ✱✱
Materiaal Alledaags object; (telefoon)camera; printer; A4-papier; mesje en snijmat of acrylverf óf computer met fotobewerkingsprogramma; lijm; foamboard of dun hout.
Doel Je gebruikt restvorm in fotografie om het belang van een object te benadrukken.

Zowel Barry Rosenthal (afb. 1.5 en 1.6) als de arte-povera-kunstenaars maken gebruik van alledaagse spullen. Zo benadrukken ze dat alledaagse spullen ook belangrijk kunnen zijn, zelfs de dingen die we na gebruik weggooien. In deze foto-opdracht laat je zien hoe belangrijk die spullen zijn, door ze juist weg te laten.

Stap 1
Ga op zoek naar een voorwerp in je omgeving dat je veel gebruikt, maar na gebruik ook weggooit. Denk bijvoorbeeld aan een blikje energydrink, de verpakking van je tandpasta, make-up of deodorant, een pen of een post-it.

Stap 2
Werk in duo's en neem minstens tien foto's waarop duidelijk te zien is wat het object is en hoe je het gebruikt. Zorg ervoor dat het object goed in beeld is. Probeer verschillende posities en neem foto's van verschillende kanten.

Stap 3
Kies de drie beste foto's. Kies of je op papier wilt werken of digitaal.

Papier:
Druk je foto's af op A4-formaat. Laat het object verdwijnen uit de foto door het uit te snijden of er overheen te schilderen. Zo wordt de restvorm zichtbaar. Als je het uitsnijdt, plak de foto dan op een vel wit of zwart papier (afhankelijk van wat beter bij je foto past).

Digitaal:
Open de foto in een fotobewerkingsprogramma. Laat jouw gekozen object verdwijnen tot alleen de restvorm zichtbaar is. Gum het (digitaal) uit of schilder eroverheen met zwart of wit. Controleer of de randen netjes zijn door af en toe in en uit te zoomen. Druk de foto's af.

Stap 4
Plak je foto's op een gladde, stevige ondergrond zoals foamboard of dun hout of zet ze in een digitale presentatie. Geef je fotoserie een passende, originele titel, en presenteer deze in de klas. Is het duidelijk voor de rest van de klas welk object er in je foto's mist? En vinden zij jouw object net zo belangrijk?

Leerlingen delen hun werk met klasgenoten en gaan hierover met elkaar in gesprek (kerndoel 41A). Zo leren ze zowel elkaars werk als hun eigen werk te interpreteren en hun keuzes te evalueren en verantwoorden (kerndoel 40A en 41A).

Elk hoofdstuk wordt afgesloten met een 2D- en 3D-eindopdracht. Leerlingen maken werk met verschillende bekende en nieuwe technieken en materialen, aansluitend bij kerndoel 41B. Bij alle praktische opdrachten is er veel aandacht voor de verschillende onderdelen van het creatieve proces. Bij deze grote eindopdrachten zijn de verschillende stappen nog beter te onderscheiden en doorlopen.

EINDOPDRACHT 2D EEN VERKNIPT VERHAAL

Plasticsoep

In de jaren negentig werd ontdekt dat de oceanen een grote plasticsoep zijn geworden. Die bestaat niet alleen uit plastic flessen en verpakkingen, maar ook uit microplastics: superkleine deeltjes plastic. Vissen, vogels en andere waterdieren eten het plastic op of raken erin verstrikt, roofdieren eten prooien met plastic in hun maag. Zo sterven er jaarlijks meer dan 100 miljoen dieren door plastic. Tegelijkertijd worden er over de hele wereld elke minuut één miljoen plastic flesjes verkocht. Voor deze opdracht vertel je met knipsels een **verhaal** over een dier dat bedreigd wordt door afval, bijvoorbeeld een vis, schildpad, zeepaardje of dolfijn die leeft in de plasticsoep.



1.15 Reclamebureau BBDO Maleisië, *Plastic tasjes zijn dodelijk*, campagne voor Dragonet Diving (2006).



1.16 Hong Yi-chen, Guo Yi-hui en Zheng Yu-ti, 'waterijsjes' van drie kunstacademiestudenten, die water van honderd plekken rond Taiwan verzamelden en dat bevroren.



Eindopdracht 2D

Niveau ✱✱

Materiaal Computer of telefoon met internet; schetspapier; HB-potlood; gekleurd A2-papier; schaar of mesje en snijmat; resten gekleurd papier en oude tijdschriften; lijm.

Doel Je leert een verhaal met beelden vertellen en 'tekenen' met papier in plaats van met potlood of penseel. Je denkt na over de compositie en de rol van kleur.

Stap 1
Zoek informatie op over hoe dieren bedreigd worden door afval. Kies één dier en bedenk hier een kort verhaal bij – het hoeft niet ingewikkeld te zijn. Schets je verhaal als verschillende plaatjes uit op kladpapier.

Stap 2
Teken alle vormen die je nodig hebt voor je verhaal op stukken gekleurd papier of in oude tijdschriften en knip of snijd ze uit. Zorg dat ze de juiste maat hebben om samen op een A2-vel je verhaal uit te beelden.

Stap 3
Kies een kleur A2-vel die goed past als achtergrond voor jouw verhaal. Orden de uitgeknipte vormen op je papier. Schuif met de vormen over het vel om te beslissen waar het verhaal begint, waar het spannendste gedeelte moet komen en wat het meeste aandacht moet krijgen.

Stap 4
Als je tevreden bent met de compositie van je verhaal op het vel, plak je de vormen vast.

Stap 5
Leg alle kunstwerken in de klas op tafel en loop rond om ieders kunstwerk te bekijken. Beantwoord de volgende vragen:

- Wat vind je van de verhalen van je klasgenoten? Kun je goed zien welk verhaal er met het werk wordt verteld?
- Vraag aan twee klasgenoten waar zij denken dat jouw verhaal over gaat. Komt dit overeen met het verhaal dat jij bedacht had? Wat zou je anders kunnen doen om je verhaal duidelijker te maken?
- Welk verhaal is je favoriet en waarom? Vind je de kleuren bijvoorbeeld mooi, of is het verhaal indrukwekkend? Wat kun je hieruit leren over je eigen werk?

Dit soort vragen helpen leerlingen kritisch na te denken over het maakproces, de achterliggende keuzes, de interpretaties en de voorkeuren binnen hun eigen werk en het werk van hun klasgenoten. Er worden verschillende manieren van reflectie en presentatie aangeboden, van een gesprek tussen twee klasgenoten tot een klassikale presentatie. Daarmee sluiten we aan op kerndoel 40A en 40B.

EINDOPDRACHT 3D DAGBOEK IN TEXTIEL

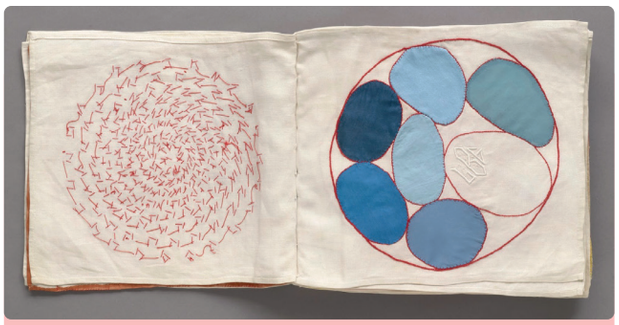


Eindopdracht 3D

Niveau ✱✱✱

Materiaal Schetspapier; HB-potlood; computer of telefoon met internet; resten stof, wol, band en knopen; pen of kleermakerskrijtje; stofschaar; spelden; naald en draad of naaimachine.

Doel Je leert een persoonlijk verhaal vertellen in textiel. Je verkent verschillende soorten textiel en manieren van textiel verwerken.



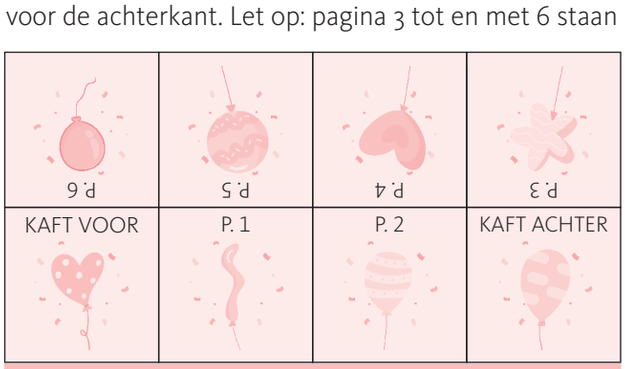
1.17 Louise Bourgeois, *Ode aan het vergeten*, p. 4 (2002). Geïllustreerd boek van textiel en litho.

Louise Bourgeois maakte in *Ode aan het vergeten* dertig abstracte composities van restjes van een trouwjurk en allerlei andere kleding waarin ze een gedenkwaardig moment in haar leven beleefde.

Je gaat net als Bourgeois een dagboek maken van (afgedankt) textiel. Je mag je werk figuratief of abstract maken, een combinatie van beide mag ook. Het mag een verzameling herinneringen zijn (bijvoorbeeld zes verschillende verjaardagen) of details van één speciale herinnering.

Stap 1
Bedenk met behulp van een mindmap welke herinnering(en) je wilt uitbeelden in stof. Wil je op elke pagina één herinnering of heeft je hele boekje één thema, bijvoorbeeld verjaardagen of vakantie?

Stap 2
Maak volgens het diagram (1.18) een schets voor zes pagina's plus een kaft voor de voorkant en een kaft voor de achterkant. Let op: pagina 3 tot en met 6 staan ondersteboven ten opzichte van de kaften en pagina 1 en 2.



1.18 Diagram voor een leporelloboekje.

Stap 3
Bedenk welke stoffen en soorten versiering je voor elk vlak gaat gebruiken. Verzamel restjes stof, knopen, band, garen en wol voor verschillende texturen. Bij een feestelijke herinnering passen pailletten of kralen, bij een sombere herinnering kun je met donkere, matte stoffen en linten werken. Zoek ook online naar naaitechnieken en (borduur)steken voor inspiratie. Een handige zoekterm is slow stitching.

Stap 4
Neem een lap stof van iets meer dan 40 x 80 cm en verdeel deze zoals op het diagram in acht vlakken van 20 x 20 cm. Trek duidelijke lijnen tussen de vlakken met een pen of een kleermakerskrijtje. Het handigst is om geen dikke of rekbare stof te gebruiken. Geef op elk vlak het ontwerp van je schets aan met pen of kleermakerskrijt. Laat aan de buitenranden ongeveer 1,5 cm vrij.

Stap 5
Knip je vormen uit en naai je ontwerp van stof en versiering vast met naald en draad. Eventueel kun je sommige versiering vastplakken met een lijmpistool.

Stap 6
Vouw je stof in de lengte dubbel met je ontwerp naar binnen. Naai de open randen ongeveer 1,5 cm van de rand aan elkaar vast, maar laat een stuk van ongeveer 10 cm in het midden open. Gebruik een rechte steek en laat geen ruimte tussen de steken.

Stap 7
Keer je boekje door het gat binnenstebuiten, zodat je de goede kanten weer ziet. Naai het gat voorzichtig dicht. Leg je ontwerp plat neer en strijk het glad. Speld over de lijnen tussen de vlakken en naai met een rechte steek over de lijnen heen. Vouw je boekje over de genaaide lijnen met de kaften naar buiten en leg het onder iets zwaars of ga er met een strijkijzer overheen om het mooi plat te maken.