

Kijk op Ruimte

deel 1 VMBO/HAVO/VWO

Hoe je dit boek kunt gebruiken

Je hebt vast wel eens gehoord van de uitdrukking “één beeld zegt meer dan duizend woorden”. Dat leer je met *Kijk op Ruimte*: hoe je jouw bedoeling met beelden kunt vertellen!

Iets meedelen (communiceren) met beelden gaat ook veel sneller dan met tekst. Een beeld zie je in één oogopslag. Met een beeld kun je dus snel iets zeggen, en met veel beelden kun je veel dingen zeggen.

Het uitgangspunt van *Kijk op Ruimte* is de beeldende kunst. Zoals het woord al zegt communiceert beeldende kunst met beelden. Kunst heeft iets te vertellen, iets waar woorden vaak tekortschieten.

Hoe kunst werkt, leer je met *Kijk op Ruimte*. Het is een methode voor ruimtelijk beeldend vormgeven (ook wel handvaardigheid of 3D-vormgeven). Een belangrijk onderdeel daarvan is creativiteit. Creativiteit is hoe je zo breed mogelijk en op verschillende manieren naar een probleem kunt kijken. Dat zou je op school bij alle vakken kunnen leren, maar dat doe je eigenlijk alleen bij de beeldende vakken.

Om je creativiteit te stimuleren leer je in *Kijk op Ruimte* gebruik maken van:

- **het sfeerblad** (moodboard)
- **de mindmap**

Het sfeerblad en de mindmap helpen je om eigen en originele beelden te ontwerpen.

Twaalf hoofdstukken en twaalf opdrachten

Kijk op Ruimte - 1 bestaat uit twaalf hoofdstukken en twaalf opdrachten voor werkstukken. Elk hoofdstuk wordt op min of meer dezelfde manier gepresenteerd:

- **Introductiepagina**
De introductiepagina laat zien wat het thema van de lesopdracht is en waar deze opdracht van het hoofdstuk over gaat.
- **Sfeerblad met beeldende begrippen**
Het sfeerblad bestaat uit een foto's over het thema van de opdracht. Ze brengen je mogelijk op ideeën voor je eigen ontwerp.
- **Praktische opdracht, opdracht kunstbeschuwing**
In de beschrijving van de praktische opdracht vind je stapsgewijs verschillende aanwijzingen (bijvoorbeeld over het materiaal). Hij verwijst je direct door naar de volgende bladzijde met de mindmap. Die laatste bladzijde vormt het eigenlijke begin van je opdracht. Je moet wel eerst de voorgaande bladzijden hebben doorgenomen om de opdracht goed te begrijpen. De kunstbeschouwelijke opdracht brengt je in contact met werk van kunstenaars. Juist van hen en hun aanpak en manier van werken kun je veel leren.
- **Mindmap, schetsruimte**
Een mindmap is een hulpmiddel om op ideeën te komen. Elke mindmap is al voor een deel ingevuld. Je moet hem zelf verder aanvullen. Pas dan kun je ook een eigen en origineel beeld maken.

- Begrippen

Op de pagina met de mindmap vind je ook een aantal beeldende begrippen. Elke taal, ook de beeldtaal kent speciale termen en begrippen. Als je die begrippen kent kun je de bedoeling en het effect van je werk gemakkelijker vertellen en die van andermans werk makkelijker onder woorden brengen.

Wat is een sfeerblad?

Een sfeerblad is een soort beeldcollage, die een sfeer, dromen en wensen in beeld brengt. Met het sfeerblad maak je ideeën en gedachten over een ontwerp, een plan of een gevoel zichtbaar. Het sfeerblad is afgeleid van het Amerikaanse moodboard. Het woord komt uit de wereld van creatieve ontwerpers, die themanummers voor magazines of nieuwe producten ontwerpen. Tijdens het ontwerpproces hangt een moodboard aan de wand, zodat de teamleden weten welke sfeer het nieuwe magazine of product moet uitstralen.

Zo werkt het

Stap 1. Knippen

- Verzamel allerlei foto's die je aan spreken over het thema van het hoofdstuk (dans, sport, interieur, mode, enz.). Wees hierbij niet kieskeurig, maar kies breed. Laat je in deze eerste fase vooral niet verleiden tot het kiezen van een sfeer of stijl. Op de afbeeldingen kan van alles staan, van een detail als een schoen tot een gehele sfeer.
- Neem de tijd om een groot aantal plaatjes te vinden die je aanspreken. Op internet, in reclamefolders en bladen staan vaak prachtige foto's. Misschien vind je wel foto's voor verschillende sfeerbladen.

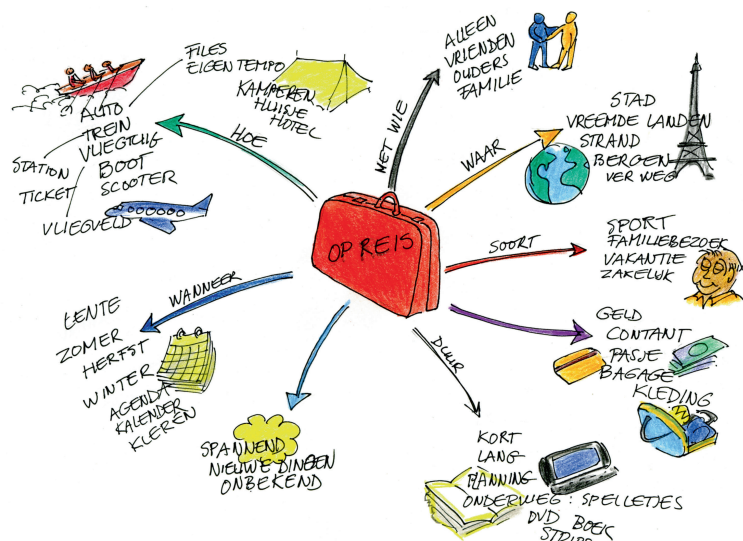
Stap 2. Ordenen

- Rangschik de gevonden afbeeldingen in verschillende groepen of stijlen.
- Welke stapeltje vind je het mooist? Kies er één uit. Kun je niet kiezen, maak dan gewoon twee sfeerbladen en laat ze aan anderen zien.

Stap 3. Plakken

- Selecteer uit de gekozen stijl foto's die mooi bij elkaar passen. Let hierbij goed op uitstraling en kleur.
- Neem een groot wit vel papier en leg hier de plaatjes op. Schuif en varieer net zolang tot je een geheel hebt dat je aan staat. Plak de afbeeldingen vast, en je hebt een sfeerblad!
- Tevreden over je sfeerblad? Vertaal je ideeën dan naar de werkelijkheid met een interieurplan.





Mindmap

Een mindmap helpt je net als het sfeerblad bij je creatieve proces. Beide vullen elkaar aan en versterken elkaar daardoor. Ze helpen je aan een berg ideeën voor jouw ontwerp voor een beeldend werkstuk. Het krijgen van goede ideeën is onderdeel van het creatieve proces. Dat is het beste te vergelijken met een reis die je maakt om een beeldend werkstuk te maken. Het is een tocht met vallen en opstaan. De ene keer gaat alles van een leien dakje en een andere keer wil het maar niet opschieten en loop je vast. Soms zit het zo tegen dat je het liefst helemaal opnieuw zou willen beginnen. Grijp in zo'n geval terug op je mindmap. Kijk welke mogelijkheden je mindmap nog meer biedt.

In elk hoofdstuk in *Kijk op Ruimte* werk je steeds met een mindmap en een sfeerblad.

De mindmap op deze pagina heeft als onderwerp 'reizen'. Hij laat allerlei links zien die met reizen te maken hebben, zoals varen, kamperen, een koffer met reisherinneringen, nieuwe mensen ontmoeten, strand, nieuwe steden, enz. Hij is verre van compleet, en waarschijnlijk zal een mindmap die jij over reizen maakt, er heel anders uitzien.

Zo werkt het

Stap 1. Het onderwerp

- Neem een A4'tje en teken daarin de naam van het onderwerp in grote blokletters. Terwijl je daarmee bezig bent, schieten je vanzelf allerlei gedachten te binnen, die met het onderwerp te maken hebben. Schrijf of teken die woorden met kleinere hoofdletters rondom de titel van het onderwerp.

Stap 2. Web van linkjes

- Sommige van de woorden die je te binnen zijn geschoten doen je weer denken aan andere. Schrijf die ook op bij het woord waar ze mee te maken hebben. Maak er schetsjes bij om de woorden te illustreren en om je gedachten vorm te geven. Verbind de woorden en de schetsjes met het onderwerp. Maak je mindmap af.

Stap 3. Eindschets

- Juist de schetsjes en de tijd die je ervoor neemt, zorgen ervoor dat je idee voor een ontwerp meer en meer vorm krijgt. Maak daarom veel schetsjes en schetsen: detailschetsjes en globale schetsen. Het schetsen begint op de mindmap en eindigt met een definitieve schets voor je beeldend werkstuk.

Je mindmap en schetsen kun je gebruiken bij de beoordeling van je beeldend werkstuk.

Schrijf de datum, het commentaar en eventueel je cijfer voor je proces op je mindmap.

Nog meer over creativiteit

Probeer het eens anders!

Niet altijd is je eerste idee voor een werkstuk het beste.

Meestal is het een oplossing die iedereen zal bedenken, en dus niet erg origineel. Toch kan het heel moeilijk zijn om dat eerste idee los te laten. De onderstaande mogelijkheden kunnen je daarbij helpen. Ze helpen je op andere gedachten te komen. Je kunt er je werkstuk mee verbeteren of origineler en interessanter maken.

Het beeld of een onderdeel van het beeld:

vergroten, verkleinen, vermeerderen, verminderen, splitsen, toevoegen, verzetten, verschuiven, verleggen, verplaatsen, verdubbelen, kopiëren, vervangen, aantasten, vervormen, abstraheren, schematiseren, stileren, verdraaien, verbuigen, ombuigen, bewerken, verbouwen, verdelen, afzonderen, aanvullen, aanpassen, samenvoegen, combineren, insnoeren, intrekken, indrukken, in elkaar persen, uittrekken, uit elkaar trekken, omkeren ...

Wat, hoe en waarmee?

1. Wat?

De 'wat'-vraag gaat vooral over de **inhoud**. Die kan iets groots zijn, maar ook iets kleins of oppervlakkigs. Grote onderwerpen of thema's zijn liefde en dood. Maar daarnaast zijn er nog heel veel andere, zoals angst, dieren, de natuur, familie of de stad. Allemaal thema's waar iedereen over nadenkt en waarover kunst gemaakt wordt.

Bij elke opdracht in dit boek ga je nadenken over de inhoud; dus over wat je wilt gaan maken en wat je wilt laten zien met jouw beeld. Een opdracht over angst kun je bijvoorbeeld vertalen in 'een griezelig spook'. Wordt het een spook dat voor iedereen duidelijk herkenbaar is als spook? Of gaat het meer om het idee van 'spookachtig' en laat je veel aan de fantasie van de kijker over? Wat doe je met de ogen en de mond? Allemaal vragen over de vormgeving. Je komt zo vanzelf terecht bij de 'hoe'-vraag.

2. Hoe?

De 'hoe'-vraag gaat over de **vormgeving**: hoe geef ik vorm aan een idee?

Welke vorm krijgt het spook (de **voorstelling**)? Hoe laat je bijvoorbeeld zien dat het spook echt griezelig is? Welke vormen/kenmerken kies je voor je spook: hoekig of rond?

Welke kleuren kies je? Is het vrijstaand of een reliëf?

Welk formaat krijgt het spook? Het gebruik van vorm, structuur, kleur, licht, ruimte en compositie (de **beeldende aspecten**) hebben effect op het totale beeld.

3. Waarmee?

Als je weet wat je wilt uitbeelden, komt de vraag waarmee je dat wilt doen. Welk **materiaal** is een goede keuze?

Welke **techniek** gebruik je daarbij? Het materiaal en de techniek hebben altijd invloed op de vormgeving en het uiteindelijke resultaat. Een hond van klei maakt een andere indruk dan een pluchen beest.

De 'wat'-, 'hoe'-, en 'waarmee'-vragen staan hier los van elkaar, maar hebben steeds met elkaar te maken. Ze zijn met elkaar verweven. Als je bezig bent en ervoor kiest bijvoorbeeld toch met een ander materiaal te werken, dan heeft dat gevolgen voor de voorstelling.

Meeting Point

vorm plaatmateriaal/construeren



1.1

Waar spreken we af?

Je kent ze vast wel: het Vrijheidsbeeld of de Eiffeltoren. Net als New York en Parijs heeft elke plaats of wijk wel een aandachttrekker of herkenningspunt. Dit zijn handige oriëntatiepunten voor toeristen. Zulke monumenten of ruimtelijke beelden kent iedereen en je kunt er gemakkelijk afspreken. Dat soort plekken worden ook 'meeting points' genoemd.

De Poolse kunstenaar Jonathan Borofsky heeft megagrote beelden gemaakt die een soort herkenningspunt in de stad zijn. In verschillende grote steden staan beelden van hem, zoals *The Molecule Man* in de Spree, een rivier die dwars door Berlijn stroomt. De drie figuren, waaruit het beeld is opgebouwd, lijken blij dat ze elkaar ontmoeten.



1.2



1.3

Opdracht: Meeting Point

Je ontwerpt voor een speciale locatie (jouw straat, sporthal, schoolplein, rotonde, plein of park, enz.) een meeting point in 3D, dat o.a. opvalt door zijn vorm, grootte en kleur.

Je meeting point is samengesteld uit organisch vormen van plaatmateriaal.

Werkwijze

1. Zoek nog meer voorbeelden van opvallende meeting points. Plak die op je **sfeerblad**.
2. Voor welke plek ontwerp jij je meeting point? Beschrijf die plek. Wat is kenmerkend voor die plek? Werk dat uit op je **mindmap**.
3. Maak schetsjes van mogelijke oplossingen. Welke symbolische betekenis krijgt je meeting point?
 1. Het beeld op afbeelding 1.3 met vijf zwevende figuren is ook van Borofsky. Waaraan kun je dat zien?

2. Waarom heeft Borofsky doorzichtig materiaal gebruikt voor het beeld op afbeelding 1.3?

4. Schetsfase: Maak een proefopstelling met kartonnen figuren of kleivormen.
5. **Werk in uitvoering:** Materiaal en techniek:
 - **Basismateriaal:** Honingraatkarton, ribkarton, dubbelzijdig beplakt grijsbord, kleiplaten, hout, etc.
 - **Aanvullend materiaal:** Naar keuze.
 - **Gereedschap:** Potlood, zagen, raspen, vijlen, stanleymes, schaar, liniaal etc.
 - **Techniek:** Keeptechniek, construeren, lijmen, deuveld, etc. Kijk ook op artzone.lambo.nl.
 - **Extra:** Verf, etc.
6. Zorg voor bijpassende presentatie op sokkel of onderplaat.
7. Maak een foto van het eindresultaat.
8. Welke titel geef jij je beeld?
9. Stuur die eventueel op naar de kunstafdeling van je school, de gemeente, of ...

Opdracht Kunstbeschouwing

1. Het beeld op afbeelding 1.3 is ook van Borofsky. Waaraan kun je dat zien?

2. Welke titel past bij het beeld van Borofsky?

3. Welke twee soorten materialen heeft Borofsky gebruikt en waarom?

4. Waarom zou Borofsky verschillende kleuren hebben gebruikt?

5. Vergelijk jouw ontwerp met dit beeld.
6. Waarom heeft Borofsky deze locatie voor zijn beelden gekozen?

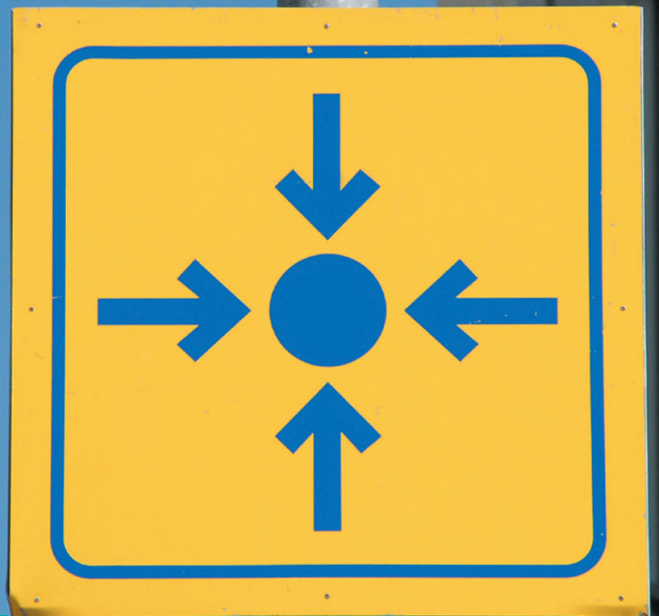
Kunstenaars

Op internet vind je veel informatie en plaatjes over kunstenaars. Sommigen hebben een eigen site, zoals Jonathan Borofsky, Joep van Lieshout, Isamu Noguchi of Tom Claassen. Zoek 5 afbeeldingen van samengestelde beelden van één kunstenaar. Waaraan kun je zien dat die vijf beelden van deze kunstenaar zijn? M.a.w. welke vormovereenkomsten (vormeenheid) herken jij?

Sfeerblad

Zullen we afspreken bij *De potloden*?

Meeting points als *De potloden* kom je overal tegen: op pleinen, in de hal van een stations- of sporthal of een pretpark, maar ook op school. Sommige zijn groot, andere zijn klein. Wel hebben ze allemaal een duidelijke vorm en naam, zodat je meteen weet wat er bedoeld wordt. En er bestaat ook een symbool voor. Op deze bladzijde vind je een paar voorbeelden. Zoek er zelf nog meer.



1.5



1.6



1.7

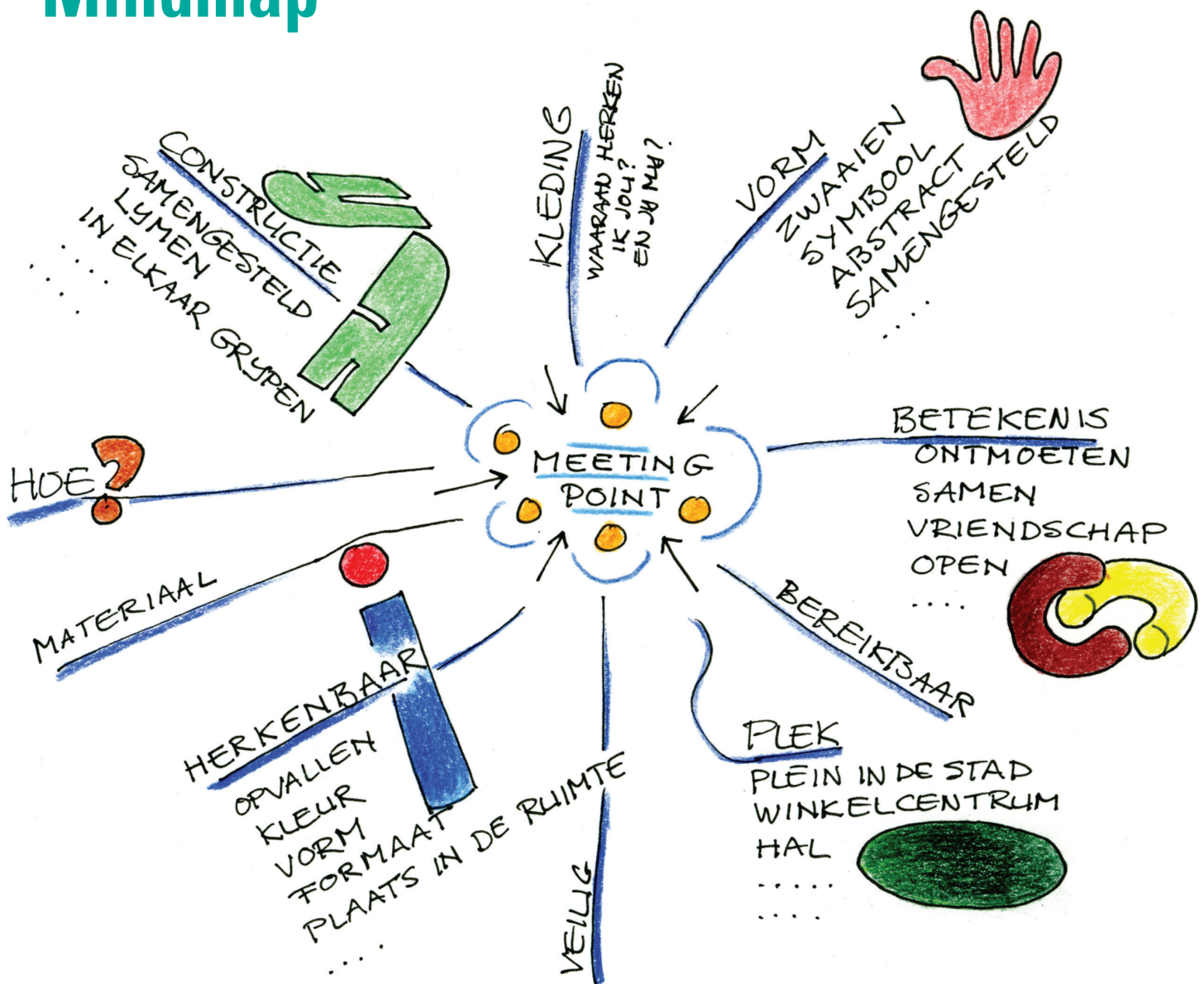
1.4



1.8 1.9



Mindmap



Begrippen

Ruimtelijk

Een ander woord voor 'ruimtelijk' is 'driedimensionaal' of '3D'. Driedimensionale beelden kun je in drie richtingen meten: ze hebben breedte, diepte en hoogte. Je kunt ze van verschillende kanten bekijken. De meeste foto's in hoofdstuk 1 zijn gemaakt van ruimtelijke beelden.

Samengestelde vorm

Een beeld dat uit verschillende onderdelen is samengesteld, noem je een 'samengestelde vorm'. *Molecule Man* (afb. 1.1) van Borofsky is samengesteld uit drie ongeveer dezelfde figuren die elkaar ontmoeten op een plek midden in Berlijn. Het beeld is 12 meter hoog.

Gestileerd

De *Molecule Man* (afb. 1.1) van Borofsky is gestileerd van vorm. Het beeld bestaat uit drie menselijke figuren die alle drie op eenzelfde karakteristieke manier zijn vormgegeven. De vorm van hoofden, rompen, armen en benen hebben steeds dezelfde eenvoudige vormkenmerken.

Abstract of non-figuratief

Het beeld op afbeelding 1.9 is abstract: anders dan bij de *Molecule Man* van Borofsky bespeur je in een abstract beeld geen herkenbare voorstelling. De *Molecule Man* is een figuratieve beeldengroep. Abstracte kunst wordt ook 'non-figuratieve' kunst genoemd.

Figuratief

De *Molecule Man* van Borofsky is een figuratieve beeldengroep. Het beeld bestaat uit drie herkenbare mensfiguren. Bij figuratieve kunst worden onderwerpen op een herkenbare manier afgebeeld. Het beeld op afbeelding 1.8 heeft figuratieve kenmerken.

Vormeenheid/vormovereenkomst

Het beeld van een leerling (afb. 1.6) toont vormeenheid: hij heeft steeds dezelfde soort organische vormen gebruikt met organische openingen. Ook de vorm van de beschildeerde vlakken herhaalt hij.