

4.1 Weet u de weg? – Theorie

Begrippen: communiceren (I-60), decoratie (I-31), collage (1.2), portretten (I-23), composities (I-12), voorstelling (I-16), sculptuur (I-25), tonale kleuren, geometrisch (I-10), organisch (I-10).

Nieuwe begrippen: tonale kleuren.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent de verschillende soorten navigatiemanieren/-kaarten (TomTom, wereldbol, landkaart) en kent verschillende voorbeelden van kunstuitingen daarvan.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.1.

1. Bekijk *Project Cool Globes* (linksboven).

Noem een aspect van een globe dat Google Maps mist.

2. Noem een aspect dat Google Maps wel bezit en bij een globe ontbreekt.

3. Bekijk *Map 3* van Matthew Cusick (rechtsboven) en de *Verknippte Atlas* van Boukje Voet (rechtsonder). Welke overeenkomsten zie je bij de beide kunstenaars die met landkaarten werken? Vergelijk de afbeeldingen van Boukje Voet en Matthew Cusick.

4. Welke verschillen zie je?

5. Welke afbeelding spreekt je het meest aan en waarom?

4.1 Weet u de weg? – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: organisch, abstract, naar de fantasie.

Praktijkdoel

Je kunt een landkaart gebruiken als uitgangspunt voor beeldend werk en komt tot een abstract beeld.

Opdrachten

2D: Kaartinspiratie

Gebruik een oude landkaart of print een willekeurige plek van Google Maps uit. Op een kaart zie je vaak een **organisch** patroon van vakjes, doordat er een netwerk van wegen door het land loopt. Je gaat elk vakje apart met plakkaatverf invullen. Je kiest drie kleuren uit en gebruikt daarbij zwart en wit. Vermeng telkens een beetje zwart of wit door de kleuren. Vul de vakjes met de gemengde kleuren. Je krijgt een **abstract** werk in verschillende kleurtinten.

3D: Wereldbollen

Neem een oude bal of een ballon die je opblaast totdat hij rond is. Maak een papier-maché bal eromheen. Als deze droog is, trek je met dun potlood lijntjes over de bal. Vul vervolgens de vlakjes die zo ontstaan met plakkaatverf. Kies de kleuren die we kennen van de wereldbol: blauw-, groen- en bruintinten. Er ontstaat een nieuwe (fantasie) wereldbol.

Extra: Gevoelswereld

Ontwerp een nieuwe kaart voor in de atlas van de gevoelswereld. Je kiest zelf een emotie als uitgangspunt. Maak rond die emotie een woordweb. Teken nu een kaart **naar de fantasie** waar alle woorden van je woordweb een geografische betekenis krijgen. Als je gekozen emotie bijvoorbeeld liefde is, maak je misschien een eilandje 'kippenvel' en een bergmeertje 'vlinders in je buik'.

Links:

Kaarten in de kunst: <http://geographer-at-large.blogspot.nl/2013/02/maps-as-art-art-as-maps.html>



Yuan: *One World map*



Atlas van de belevingswereld



Johnson: *A to Z postcode map*



Globes

4.2 Manieren van reizen – Theorie

Begrippen: stijl (1-3), atelier (2-9), geometrisch (I-10), vervreemdend (I-22), kunstzinnige functie, materiaalsoorten (I-20), ontwerp (I-21), esthetisch (I-26), functioneel (I-34), interieur (I-41).

Nieuwe begrippen: kunstzinnige functie.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent meerdere manieren van reizen en weet hoe deze manieren verschillen in uiterlijk.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.2.

1. Je ziet verschillende vervoermiddelen om te reizen of vakantie te vieren. Welke manier heeft je voorkeur? Betrek in je antwoord het vervoermiddel dat jou het meest comfortabel en functioneel lijkt.
2. Wat vind jij een voordeel van reizen?
3. De camper en de caravans hebben allemaal een heel andere uitstraling. Welke woorden passen bij welke afbeelding? Vintage, hip, artistiek, handig, modern, hippie, gestroomlijnd, jong, oud, retro, comfortabel. Onderbouw je antwoord.

4.2 Manieren van reizen – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: arceer, contour, silhouet, verkleining, atmosferisch perspectief.

Praktijkdoel

- De leerling kan een label of camper ontwerpen die past bij zijn eigen stijl.
- De leerling kan een collage maken waarbij gelet wordt op het perspectief.



Kofferlabel



Collage landschap

Opdrachten

2D: Traveller

Bedenk en ontwerp jouw ideale reisvoertuig. Maak een lijstje waaraan het voertuig moet voldoen, wissel dit uit met een klasgenoot. Je komt misschien op nieuwe ideeën. Maak een werktekening in potlood. Als je kleur wilt aanbrengen, **arceer** je de vlakken. De belangrijkste lijnen, **contour**, zet je aan met Oost-Indische inkt.

3D: Backpack label

Ontwerp een label voor aan je backpack. Maak schetsen voor het **silhouet**. Je ontwerp is persoonlijk, het laat jouw stijl zien. Verzin een plek waar je naam en adres op kunnen. Voer je ontwerp uit in karton, hout, leer of textiel.

Extra: Droombestemming collage

De wereld is vol met onbekende droombestemmingen. Naar welk landschap zou jij graag reizen? Zoek afbeeldingen van je droombestemming. Haal uit de afbeeldingen onderdelen die je mooi vindt. Je maakt een nieuwe plek, een collage. Je plakt de afbeeldingen niet gewoon kriskras over elkaar heen (geen moodboard), maar maakt een nieuw landschap dat klopt qua perspectief. De kleinere onderdelen meer naar de horizon, grote onderdelen op de voorgrond (**verkleining**). Kleuren die fel zijn vooraan en grijsachtige kleuren meer naar de horizon (**atmosferisch perspectief**).

4.3 Op ontdekking – Theorie

Begrippen: horizon (4-3), exotisch, exposeren, natuurgetrouw (I-64), collectie (I-64).

Nieuwe begrippen: exotisch, exposeren.

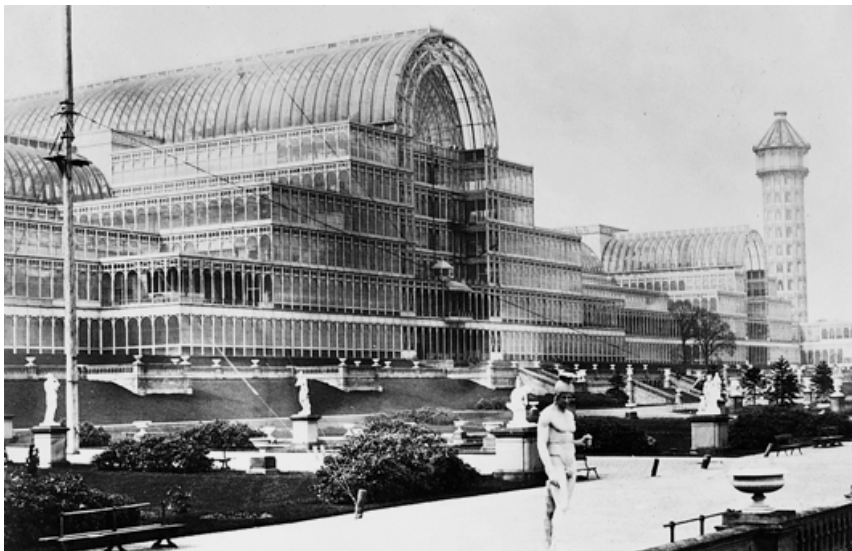
Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent de verslaglegging van wereldreizen uit het verleden: tentoonstellen, getekend in kaart gebracht.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.3.

1. Europeanen hebben vanaf de Renaissance veel ontdekkingsreizen en veroveringstochten ondernomen. Tijdens die reizen werden nieuwe landen en producten ontdekt. Welke ontdekking vind jij dat belangrijk is geweest en waarom?



Crystal Palace

2. Bekijk de afbeelding en lees de tekst over Crystal Palace (linksonder).
Wat is er bijzonder aan het Crystal Palace?

3. Wat betekent het als een tekening natuurgetrouw is?

4. Waarom was het belangrijk tekeningen van nieuwe ontdekkingen zo natuurgetrouw mogelijk te tekenen?

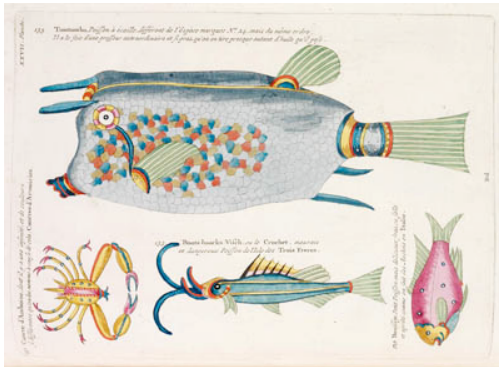
4.3 Op ontdekking – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: warme kleuren, sokkel.

Praktijkdoel

Je kunt vanuit de fantasie werken, terwijl hij zich aan het kader van de opdracht houdt.

Begrippen uit de opdrachten: warme kleuren, sokkel.



Fallours



Fantasie-object

Opdrachten

2D: Onderwater fantasiedier

Ontwerp een nieuw onderwaterdier in de stijl van de tekeningen van Fallours. Stel zelf een dier samen uit bestaande kenmerken. Gebruik drie verschillende, overwegend **warme kleuren** om de tekening af te maken. Verzin een naam voor het nieuwe dier.

3D: Universumentoonstelling

De wereldtentoonstellingen lieten objecten zien uit onbekende gebieden toen de wereld nog niet helemaal in kaart was gebracht. Nu kennen we alles wel op aarde. Tijd voor een tentoonstelling over het universum. Maak een object dat je gevonden zou kunnen hebben op een ontdekkingsreis op een andere planeet. Je kunt als uitgangspunt een bestaand object hebben, zoals een stuk gereedschap, een onderdeel van iets, of een wegwerpartikel. Voer het object uit en zet het op een **sokkel**, geef het eventueel een naam.

Extra: Meteorieten

Maak met de klas een tentoonstelling van meteorieten en sterrenstof. Gebruik klei en verf. Maak bordjes met onderschriften. De onderschriften zijn fantasienamen en beschrijvingen van de objecten.

Links:

<http://werkgroepmeteoren.nl/zoektocht-naar-meteorieten-op-de-veluwe/>

4.4 Hoteldebotel! – Theorie

Begrippen: vormgeving (1.5), interieur (1.7), bouwstijl, gevels, constructie (I-51), gewapend beton, kitsch, stijl (1.3), design (I-31).

Nieuwe begrippen: bouwstijl, gevels, gewapend beton, kitsch.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kunt een beeldend proces doorlopen, begrijpen en documenteren.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.4.

1. Welk hotelontwerp spreekt je aan en waarom?
2. Bij welk hotel spreek je van een vondst en waarom is dat het geval?
3. Wat is het verschil in beleving tussen het Tube Hotel (linksboven) en de Sleeping Box (rechtsonder)?
4. Wat zijn de verschillen in materialen van het Tube Hotel en de Sleeping Box?
5. Welke overeenkomsten zie je?

4.4 Hoteldebotel! – Praktijk

Praktijkdoel

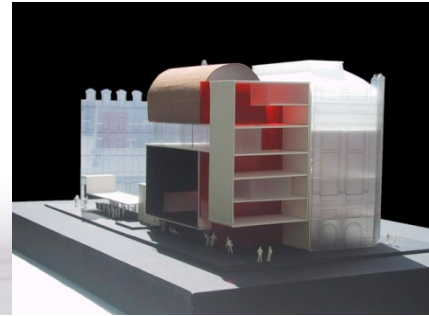
Je kunt, na brainstormen, een plan voor een ontwerp voor een hotel ontwikkelen, uitvoeren in een tekening en in een maquette.



Tekening voor hut



Maquettes



Opdrachten

2D/3D: Een nieuw hotel voor jouw woonplaats!

Zoek een groot leegstaand gebouw in je woonplaats. Verander de functie van het gebouw in een hotel. Formuleer een aantal eisen waaraan het hotel moet voldoen. Maak zoveel mogelijk gebruik van wat al in het gebouw aanwezig is. Alles is toegestaan.

2D: Hotel

Maak een 2D-ontwerp. Kies de zijde uit die het hotel het beste weergeeft, bijvoorbeeld de gevel (het vooraanzicht) of het bovenaanzicht. Meerdere aanzichten mag ook.

3D: Hotel maquette

Maak een 3D-maquette. Kies origineel materiaal, bijvoorbeeld foamboard in combinatie met doorzichtig papier.

Links:

IJshotel: <http://www.laplandonline.nl/finland-ijshotel-lapland.htm>

Camping Hotels: <http://id-reel.blogspot.nl/2012/06/why-do-ideas-about-theme-parks-pass-by.html>

4.5 Dromen van reizen – Theorie

Begrippen: reclameaffiche (I-18), logo (I-13), suggestie (I-44), primaire kleuren (I-14), secundaire kleuren (I-14) en tertiaire kleuren.

Nieuwe begrippen: tertiaire kleuren.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je weet dat mensen graag reizen en dat daarvan uitingen in beeld bestaan, zoals posters, postzegels en schilderijen.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.5.

1. Bekijk het affiche van TWA (linksboven).

Je kunt zeggen dat het affiche uit twee delen bestaat: dag en nacht. Op welke manieren heeft de vormgever geprobeerd om het verschil tussen dag en nacht weer te geven? Kijk naar de attributen en naar het kleurgebruik.

2. Bekijk *London Underground Postzegels*.

Welke van de drie afbeeldingen spreekt je het meeste aan? Beargumenteer waarom.

3. Bekijk *London Underground Postzegels, Tube* (linksonder).

Welk (woord-/beeld)grapje heeft de ontwerper van de postzegel met als thema *Tube* (linksonder) uitgehaald met zijn voorstelling?

4. De tweede, donkergele afbeelding is opgebouwd uit horizontale balken. Welke drie elementen worden hiermee verbeeld in de voorstelling?

5. Bekijk *Stilleven met boot* (rechts).

De sfeer van *Stilleven met boot* van Dick Ket is enigszins vervreemdend. Dat komt onder andere door het vreemde perspectief. Wat is er vreemd aan het perspectief?

4.5 Dromen van reizen – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: moodboard, sfeerblad, miniatuur.

Praktijkdoel

Je kunt je ervaringen delen met anderen in een beeldverhaal, blog, moodboard etc.

Opdrachten

2D: Fantasieland

Je gaat een **moodboard/sfeerblad** voor een nieuwe vakantiebestemming ontwerpen. Je kiest zelf wat je gaat vormgeven. Je kunt denken aan de landkaart en de varianten daarvan, het weer, de bevolkingsdichtheid, het geld, de mode, de dieren die er voorkomen enz. Maak genoeg tekeningen zodat je een goed beeld van jouw fantasieland kunt geven.

3D: Postzegel

Ontwerp een postzegel voor jouw fantasieland. Zoek op internet verschillende postzegels die je als voorbeeld gebruikt. Je maakt eerst een schets. Voer de schets uit in een **miniatuur**. Kopieer de postzegel en ontwerp variaties in kleur.

4.6 Reisverslagen – Theorie

Begrippen: collage (1-2), eenheid, plaatsing.

Nieuwe begrippen: eenheid, plaatsing.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent de stereotype verschijningsvorm van souvenirs en afbeeldingen.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.6.

1. Op welke drie manieren kun je je reis vastleggen?
2. Waarom nemen reizigers souvenirs (soms waardeloze prullaria) mee naar huis?
3. Vind jij souvenirs kunst of cultuur?
4. Bekijk *Souvenirs* (linksonder).
De foto's met souvenirs van Michael Hughes zijn bijzonder. Leg uit wat er bijzonder is aan de foto's van Hughes.
5. Bekijk *Niagara Falls* (rechtsonder).
Sommige plekken, zoals de Niagara watervallen waarvan Leonard kaarten heeft verzameld, zijn heel beroemd. Van welke bijzondere plek denk jij dat er veel verschillende postkaarten zijn gemaakt en waaraan herken je die plek?

4.6 Reisverslagen – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: details, maatverhouding.

Praktijkdoel

Je kunt een (niet-)bestaande plek als uitgangspunt gebruiken voor een souvenir of ansichtkaart.



Verskillende souvenirs

Opdrachten

2D: Ansichtkaart

Bedenk en maak een ansichtkaart bestaande uit vier afbeeldingen met in het midden jouw huis. Wat is er in de omgeving van jouw huis bijzonder om te zien? Dat kunnen bestaande attracties zijn, of je kunt attracties verzinnen. Denk na over wat in de kaders van de kaart te zien is: zie je gebouwen, **details** of een landschap?

3D: Souvenir

Bedenk en ontwerp een nieuw 3D-souvenir voor je woonplaats. Je mag zelf een toeristische attractie voor je woonplaats kiezen. Of je bedenkt er een die nog niet in je woonplaats staat, maar die je er graag zou willen zien. Denk na over de **maatverhouding**, soms is een souvenir een kleine uitvoering van een toeristische trekpleister. Niet altijd worden dezelfde verhoudingen aangehouden.

Extra: Op de plek

Fotografeer je zelfgemaakte souvenir op de plek in je woonplaats waar je het souvenir voor gemaakt hebt. Ter inspiratie kun je de link bekijken met het werk van Michael Hughes.

Links:

Website met meerdere reisverslagen: <http://waarbenijj.nu/>

Souvenirs in fotos van Michael Hughes: http://www.tumblr.com/tagged/michael_hughes

Wat je koffer meemaakt op reis:

<http://www.froot.nl/posttype/froot/video/wat-je-koffer-allemaal-meemaakt-als-je-vliegt/>

You take my picture? Tessa Meeus fotoproject:

<http://www.mmtm.nl/image.php?p=39>

4.7 Wat neem je mee? - Theorie

Begrippen: symbolisch (2.5), ruimtewerking, afsnijding, voorgrond (I-63), atelier (2.9), functie (I-18), esthetisch (I-26), gebruiksfunctie (1.3), textiel (I-24), assemblage (I-31), kader (4.7).

Nieuwe begrippen: ruimtewerking, afsnijding.

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je begrijpt dat kunstenaars vaak andere toepassingen hebben en een andere betekenis geven aan gebruiksvoorwerpen zoals bijvoorbeeld koffers.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.7.

1. Koffers kunnen als kunstobject op verschillende manieren gebruikt worden. Noem er drie.
2. Bekijk *Memory Suitcases* (linksboven).
Leg uit aan de hand van de afbeelding van *Memory Suitcases* wat afsnijding betekent.
3. Bekijk *Een muur vol oude koffers* (linksonder).
Leg uit op welke manier het atelier van Gail Rielke gebruikt kan worden. Gebruik de woorden ritme, herhaling, kleurfamilie en gebruiksfunctie.
4. Bekijk *It's About Me* (rechtsonder).
Leg uit waarom de assemblage van Laura Kimpton over haar jeugd gaat.

4.7 Wat neem je mee? - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: details, maatverhouding.

Praktijkdoel

Je kunt losse delen op een manier structureren zodat ze samen een samenhangend beeld vormen.



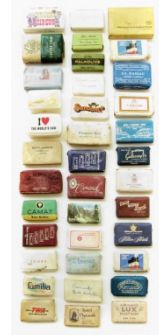
Koraalverzameling



dopjesverzameling



rekeningenverzameling



hotelzeepjesverzameling

Opdrachten**2D: Verzamelen**

Heb je op vakantie wel eens schelpjes langs het strand verzameld, of suikerzakjes, dopjes, entreekaartjes of souvenirs? Je kunt van zo'n verzameling een compositie maken. Kijk maar naar de afbeeldingen. Maak zelf zo'n verzameling.

3D: Ik ga op reis en neem mee

Als we op reis gaan, nemen we onze spullen mee in onze koffer. Als we weer thuis zijn, hebben we de foto's nog, maar de koffer is leeg. Wat als je het land mee zou kunnen nemen in je koffer? Je gaat een **miniatuur** koffer maken van een blikje (bijvoorbeeld een pepermuntblikje) of doosje (bijvoorbeeld een sigarendoosje), of je maakt zelf een doosje met deksel van karton. Daarin ga je in laagjes laten zien hoe jouw ideale vakantieland eruitziet. Doe dit door verschillende laagjes uit papier te knippen en te tekenen en die op elkaar te plakken met een foamstukje ertussen om het te verhogen. Nu kun je altijd jouw favoriete vakantieland meenemen in je koffertje.

**Extra: Miniaturexpositie**

Groepsopdracht. Stel van alle miniatuurkoffers een expositie samen. Dat kan bijvoorbeeld in een vitrine of op een tafel in de gang. Zorg voor een mooie ordening en naamkaartjes met de omschrijving van de landen.

Links:

Verzamelingen: <http://www.pinterest.com/derske/collect-it/>

4.8 Naar school met de bus, fiets of board! – Theorie

Begrippen: gestroomlijnd (I-34), sculptuur (I-25), elementen (4.8), origineel (I-53, I-62), installatie (I-25).

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent verschillende vormen van vervoer uit de eigen directe omgeving.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.8.

1. Bekijk *Bushalte* (linksboven).

Voor het bushokje of sculptuur heeft Christopher Fennell gebruikgemaakt van herkenbare elementen van een Amerikaanse schoolbus. Welke elementen herken je? Noem er drie.

2. Bekijk de afbeelding van *Forever* (linksonder).

Waarom heeft de kunstenaar voor deze naam gekozen?

3. Bekijk *Sculptuur van gerecyclede skate decks*.

Wat maakt het materiaal van skate decks zo aantrekkelijk dat het een tweede leven krijgt als materiaal voor een kunstwerk?

4. Bekijk *Fiets* (rechtsonder).

Op welke manier suggereert kunstenaar Armand beweging in zijn kunstwerk *Fiets*?

4.8 Naar school met de bus, fiets of board! – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: warme kleuren, koude kleuren, geometrisch, organisch, constructie.

Praktijkdoel

- Je kunt een bestaand idee aanpassen naar een nieuw idee, in dit geval een fiets.
- Je kunt een decoratief ontwerp maken met daarin koud of warm kleurgebruik en de leerling gebruikt organische en geometrische lijnen.

Opdrachten



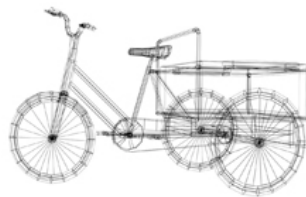
Ontwerp skateboard

2D: longboard

Skateboards of longboards hebben vaak mooie prints op de onderkant. Ontwerp jouw persoonlijke longboard. Gebruik alleen **warme** of alleen **koude** kleuren. Bouw op uit **geometrische** en **organische** lijnen. Voer uit als schets of op een echt board.



Robert Wechsler: *Cirkelfiets*



Fietsontwerpen



3D: Groepsvervoer

Ontwerp in een groep van 2 of 3 leerlingen een vervoermiddel met wielen waarmee je met zijn tweeën of drieën tegelijk naar school kunt komen. Je kunt denken aan een zijspan of tandem**constructie** of iets heel nieuws. Maak schetsen en voer de beste uit in ijzerdraad. Gebruik eventueel extra materialen.

Links:

Anders fietsen, met handen en voeten op de 2motionbike:

<http://www.youtube.com/watch?v=gReDAWrUY60>

Dan Tanenbaum: <http://designtaxi.com/news/352943/Artist-Creates-Miniature-Motorcycles-Using-Vintage-Watch-Parts/>

4.9 Vreemd vervoer – Theorie

Begrippen: transparant (I-38), schaalmodel (I-21), aspecten (I-13), ontwerpproces (I-44).

Kennisdoel

- Je herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- Je kent het verschil tussen gestileerd en gedecoreerd en de functie (snelheid, wervend) daarvan.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 4.9.

1. Bekijk en lees de informatie over het ontwerp voor de hovercraft van Volkswagen (linksboven). Waarin verschilt de hovercraft van een auto?
2. Hoe komt het dat een hovercraft er al snel wat futuristisch uitziet?
3. Bekijk *Toyota Corolla* (linksonder).
Gordon Froud maakt auto's uit klerhangers. Op welke manier gebruikt hij kleur en materiaal om een auto te verbeelden?
4. Waarom wordt van een model eerst een schaalmodel ontwikkeld voordat het ontwerp in het werkelijke formaat wordt uitgevoerd?



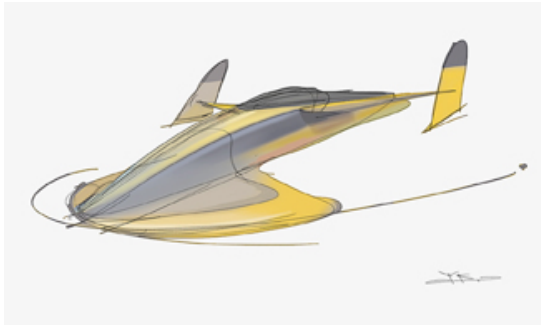
G. Froud: *Rainbow Parade*

4.9 Vreemd vervoer - Praktijk

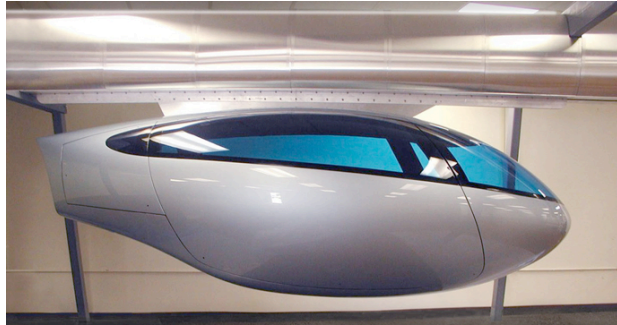
Begrippen uit de opdrachten: aerodynamische vorm, stileren, decoreren.

Praktijkdoel

Je kunt een ontwerp maken waarin hij de vorm stileert of de vorm decoreert.



Schets hovercraft

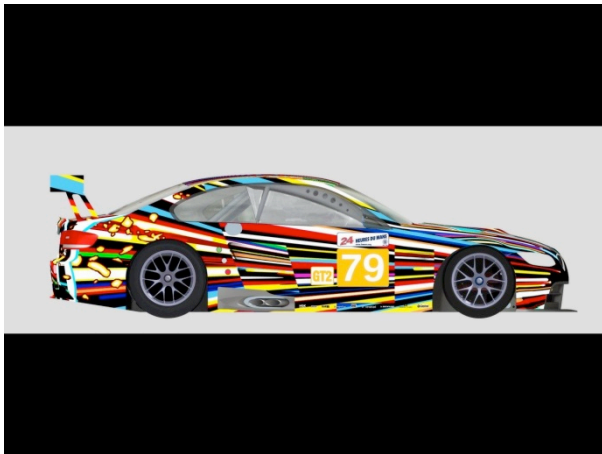


aerodynamisch vliegtuig

Opdrachten

2D: Luchtvaartuig `Form follows function`

Teken een ontwerp voor een voertuig dat zich door de lucht beweegt. Decoreer alleen in kleur, de **aerodynamische vorm** kun je benadrukken.



BMW Art Car

3D: Art Car

Bedenk en ontwerp een object/hanger voor aan de achteruitkijkspiegel van een *Art Car*. Zoek jouw favoriete auto, een *Art Car* (LB 1.9) of je favoriete merk, oldtimer of Amerikaanse slee. Zoek een afbeelding op internet. Ontwerp je object/hanger en maak het in 3D.

Links:

BMW Artcar: <http://en.bmw-art-cars.de>

Hovercraft: http://www.youtube.com/watch?v=z5u_2bGPdUY