

1.1 Muziek - Theorie

Begrippen: organisch (I-10), kunststof, contrast (I-22), vormcontrast, kleurcontrast (I-14), voorstelling (I-16), realistisch (I-30), kleurgebruik (I-40), complementair kleurcontrast (I-14), materiaal (I-20), performance (I-55), inspireren (I-15).

Nieuwe begrippen: kunststof, vormcontrast.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling weet dat je door muziek kunt ontspannen of dat je je met muziek even terug kunt trekken.
- De leerling weet dat muziek onderwerp kan zijn van kunst of vormgeving.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.1.

1. Wat is het verschil in muziekbeleving tussen oordopjes of een koptelefoon en muziek uit boxen?

Als je oordopjes in hebt, kun je je meer afsluiten voor de geluiden om je heen en zul je meer van de muziek meekrijgen, je kunt je ontspannen.

2. Op welke manier beïnvloedt achtergrondmuziek de gemoedstoestand van een persoon in de wachtkamer van een tandartspraktijk?

De muziek doorbreekt de stilte en zorgt ervoor dat de wachtende zich wat meer op zijn gemak voelt.

3. Bekijk de *Mobile Booster* (linksonder).

De booster is lime groen. Met het zwart van de banden ontstaat een kleurcontrast. Welke kleuren zou je voor de banden kunnen gebruiken voor nog meer contrast, zodat de Mobile Booster extra opvalt? Welk kleurcontrast zou je gebruiken en welke kleuren zet je in?

Voorbeeld van antwoorden: warm-koudcontrast, blauw en rood. Kleur-tegen-kleurcontrast: rood en groen.

4. Bekijk *La danse* van Chagall (rechtsboven).

Waardoor valt het muziekinstrument, de viool, op?

De achtergrondkleur is licht en warm en het instrument is koud en donker. Het licht-donkercontrast en warm-koudcontrast zorgen ervoor dat het instrument opvalt.

5. Bekijk de *Soundsuits* van Cave (rechtsonder).

Noem een aspect van de vormgeving waaraan je kunt zien dat de pakken gebruikt worden voor performances.

De pakken bestaan uit materialen die bij beweging extra opvallen, de slierten en haren schudden en golven op de bewegingen die de persoon in het pak maakt. Ook de kleuren en vormen zijn dynamisch waardoor het geheel goed opvalt in een performance.

1.1 Muziek - Praktijk

Begrippen: abstract, reliëf.

Praktijkdoel

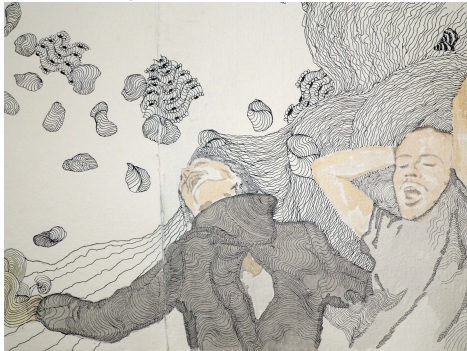
De leerling leert muziek te vertalen naar beeldend werk.



The Black Keys: *Decor* doek



James Vincent *McMorrow*: *Decor*



Muziek verbeeld



Opdrachten

2D: Muzikaal beeld

Kies een muziekstijl, bijvoorbeeld klassieke muziek of hiphop. Je gaat bij de muziekstijl een tekening maken. Aan een tekening kun je niet horen om welke muziek het gaat. Je zoekt dus een manier om geluid af te beelden. Je kunt de muziekstijl bijvoorbeeld uitbeelden aan de hand van de mensen die ernaar luisteren. Bekijk de afbeeldingen van Chagall en Matisse (LB 1.1). Teken een scène waarin deze muziek geluisterd wordt. Bij hiphop kun je een straatscène tekenen waarbij mensen rondom een radio dansen. Bij klassieke muziek kun je denken aan stijldansen. Maar je kunt het werk ook **abstracter** maken. Dan beeld je meer een gevoel uit.

3D: Concertdecor

Bandjes of artiesten die optreden, hebben vaak hun eigen decor. Dit is meestal een doek of bord dat tegen de achterwand van het podium hangt. Maak voor jouw favoriete band of artiest een achtergrond/decor of maquette van het podium voor haar optreden. Kies duidelijk een stijl uit die bij de muziek past. Dit werkstuk kan bestaan uit doek dat je beschildert met textielverf, maar je zou ook van plaatmateriaal een **reliëf** kunnen maken.

Links: Nik Nowak geluidssysteem: http://www.youtube.com/watch?v=-jbmDcSBkoY&feature=player_embedded

Gepantserde muziektank: <http://www.froot.nl/posttype/froot/gepantserde-muziektank>
<http://www.soundsuitshop.com>

Cave: <https://www.youtube.com/watch?v=gEJ3eKSlm04>

1.2 Popster verbeeld - Theorie

Begrippen: portret (I-23), collage, herhaling, voorstelling (I-16), animatiefilm, illustratie, detail (I-26), statisch, achtergrond (I-63), portretfoto, cartoon, drieluik, decoratie (I-22).

Nieuwe begrippen: collage, herhaling, animatiefilm, illustratie, statisch, portretfoto, cartoon, drieluik.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling weet dat popsterren gebruikt kunnen worden als onderwerp van kunst en kan de betekenis van deze beelden herkennen.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.2.

1. De afbeeldingen van de cd-portretten en *Very Important Pixels* (rechtsboven) hebben een overeenkomst. Noem een overeenkomst.

Beide afbeeldingen zijn opgebouwd uit kleurvlakjes: V.I.P. uit pixels en *Against Piracy* uit cd's.

2. Waarom zou de kunstenaar zijn project *Very Important Pixels* hebben genoemd?

1. Hij verbeeldt in zijn project bekende mensen, die worden ook wel vips (very important person) genoemd.
2. Hij verwijst met de naam naar de essentiële pixels die nodig zijn om iemand herkenbaar af te beelden.

3. Waaraan kun je zien in welke volgorde het drieluik van de cartoons van supersterren staat?

De prints van de achtergronden lopen in elkaar over en de cartoons passen als puzzelstukjes in elkaar.

1.2 Popster verbeeld - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: collage.

Praktijkdoel

- De leerling maakt een cartoon met collagetechniek.
- De leerling kan van een simpel alledaags voorwerp een kunstwerkje maken.



Opdrachten

2D: Super You

Bekijk de afbeelding van de drie artiesten (LB 1.2). Ontwerp een cartoon van jezelf. Maak gebruik van dezelfde techniek (**collage**) en neem een foto van je hoofd als uitgangspunt. Welke karakteristieke eigenschappen, gewoontes of hobby's moeten erin verwerkt worden?

3D: Ode aan de cd

Maak een kunstwerk van een cd. Het wordt een ode aan de cd-rom. Je kunt het kunstwerk neerzetten of ophangen. Daarmee lever je net als Moreno de Turco en Mirco Pagana kritiek op de muziekpiraterij. Mogelijke technieken: de cd bewerken met naald en draad (eerst gaatjes boren), collage van verschillende materialen of verf, zie voorbeelden.

Links:

- Very Important Pixels: <http://www.veryimportantpixels.com/>
- Moreno De Turco en Mirco Pagano: <http://vimeo.com/20884785>

1.3 Luisteren in stijl - Theorie

Begrippen: gebruiksfunctie, decoratieve functie, ontwerp (I-21), keramiek, (keep)verbinding, accessoire, stijl, patroon (I-48).

Nieuwe begrippen: gebruiksfunctie, decoratieve functie, keramiek, (keep)verbinding, accessoire, stijl.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling kent de beeldende uitstraling van ouderwetse producten.
- De leerling kent het verschil tussen de gebruiksfunctie, de esthetische en de decoratieve functie.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.3.

1. Bekijk de *MegaPhone* (rechtsboven).

Deze mp3-speler heeft meerdere functies in zich verenigd, zoals:

- gebruiksfunctie;
- expressieve functie;
- communicatieve functie;
- esthetische functie.

Leg uit op welke manier elk van deze functies in meer of mindere mate aanwezig is.

Gebruiksfunctie: holle vorm werkt als klankkast.

Expressieve functie: witte gestroomlijnde keramische vorm als houder voor een mp3-speler op geconstrueerd houten voetstuk trekt aandacht.

Communicatieve functie: ongewone vorm als totaalbeeld opvallend.

Esthetische functie: mooie organische vormen op elkaar afgestemd hebben meer weg van een autonome kunstvorm dan van een toegepaste kunstvorm.

2. Bekijk *Beats by Dr. Dre* (linksonder). Beschrijf de uitstraling van deze koptelefoon.

De uitstraling van de koptelefoon is lief en zacht.

3. Noem de voordelen en de nadelen van een koptelefoon ten opzichte van oordopjes.

Voordelen: met een koptelefoon kun je je beter afsluiten voor geluid om je heen, een koptelefoon kan een mooie vormgeving hebben, een koptelefoon kun je gemakkelijk om je nek hangen.

Nadelen: Een koptelefoon is moeilijker op te bergen, mensen rondom je kunnen het geluid vaak ook horen.



Nik Nowak: *Speakers*

3. De muziekdrager van Nik Nowak (hierboven) is niet erg functioneel. Waarom is dat?

De speakers zijn naar elkaar toe gericht. Het zou logischer zijn om ze de ruimte in te richten. Dan wordt het geluid beter verspreid.

1.3 Luisteren in stijl – Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: esthetisch.

Praktijkdoel

- De leerling ontwerpt een muziekdirager die meer gericht is op de esthetische uitstraling dan op de gebruiksfunctie.
- De leerling onderzoekt de mogelijkheden van het versterken van geluid en maakt aan de hand daarvan een prototype versterker (nadruk op gebruiksfunctie).



Cup Speakers



Nik Nowak: *Speakers*



iBamboo: *Speaker*

Opdrachten

2D: Koptelefoon

Bekijk de muziekdiragers van hoofdstuk 1.3.

De koptelefoon van hoofdstuk 1.3 is functioneel, maar zeker ook erg mooi. De koptelefoon met bont is zowel functioneel als **esthetisch**. Ontwerp een eigen koptelefoon met een esthetische uitstraling die bij jou past.

3D: Versterking

Met een simpel kommetje kun je het geluid uit je mobiel al versterken. Zoek uit hoe dit kan en doe onderzoek: welke vorm kan muziek versterken? Maak een ontwerp, speel met de vorm en werk de beste uit in een prototype. Een mogelijkheid is al in de afbeelding hierboven te zien. Door koffiebekers op elkaar te plaatsen, kun je het geluid met behulp van oordopjes versterken. De koffiebekers hebben als voordeel dat ze zich goed lenen voor een decoratie, bijvoorbeeld door de bickers te schilderen.

Links:

- Ongewone speakers: <http://www.froot.nl/posttype/froot/behoorlijk-ongewone-speakers/>
- Vintage radio's als speakers: <http://www.froot.nl/categorie/entertainment/vintage-radios-woorden-speakers-voor-je-mp3-speler/>
- Bamboospeakers: <http://ibamboospeaker.com/>

1.4 Platenhoezen - Theorie

Begrippen: medium, verbeelden, optische kleurmenging, standpunt (I-50).

Nieuwe begrippen: medium, verbeelden, optische kleurmenging.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling weet dat het ontwerp op de lp-hoes het beeld bij het geluid is en (nog altijd) deel uitmaakt van onze beeldcultuur.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.4.

1. Waarom is een goed en mooi ontwerp van een platen- of cd-hoes belangrijk?

Het is het eerste dat je ziet als je een nieuwe plaat of cd wilt kopen. Het trekt je aandacht en het kan je overtuigen de plaat te kopen.

2. Wat valt je op aan de kleuren van de eerste platenhoes *Nirvana* (linksboven)?

Het monochroom kleurgebruik, voornamelijk blauwtinten, valt op. Door de koude kleuren op de achtergrond valt de baby extra op.

3. De platenhoezen van The Velvet Underground en de *Sock Cover* (rechtsboven) laten beide een banaan zien. Wat zijn de verschillen tussen de *Sock Cover* banaan en die van het origineel, ontworpen door Andy Warhol?

De *Sock Cover* banaan heeft geen contourlijnen.

De *Sock Cover* banaan heeft plasticiteit door schaduwwerking.

De banaan van Andy Warhol heeft een groot licht-donkercontrast.

De *Sock Cover* banaan is een foto, de banaan van Andy Warhol is gedrukt.

4. Wat is belangrijk om een *Sleeve Face* (rechtsonder) goed te laten werken?

Het hoofd op de plaat moet ongeveer op ware grootte afgebeeld zijn. Daarnaast moet de voorstelling goed overlopen in de realiteit, zo kun je dezelfde kleur kleding aantrekken, dezelfde houding aannemen enz.

1.4 Platenhoezen - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: pictogram, vervreemden.

Praktijkdoel

- De leerling kan aan de hand van muziek een cd-hoes ontwerpen met de juiste uitstraling.
- De leerling kan bestaande beelden vervreemden met ander materiaal.

Opdrachten

2D: Muziekhoes

Maak voor jouw lievelingsmuziek een ontwerp voor een cd-hoesje op ware grootte. De hoes straalt uit wat voor soort muziek de cd bevat; een metal-cd heeft een andere uitstraling dan een folk-cd.

Extra: Songtitel vormgegeven



Victor Hertz: *Songposters*

Viktor Hertz beeldt muzieknummers uit in een **pictogram**. Bekijk zijn werk. Kies jouw lievelingsnummer uit en probeer de tekst om te zetten in een simpel beeld.

3D: Vreemde hoes

Maak net als de *Sock Cover* (hoofdstuk 1.4) een albumhoes met materiaal dat de voorstelling **vervreemdt**. Zoek veel van hetzelfde materiaal en positioneer dat zoals op de afbeelding van de albumhoes. Zoek een gemakkelijke albumhoes uit. Maak een foto van het eindresultaat of plak het materiaal vast (als het materiaal dat toelaat).

Extra: Sleeve Face

Zoek bij jouw ouders naar oude platen en kies een hoes uit met een groot portret. Gebruik deze om jouw eigen Sleeve Face te maken. Gebruik het antwoord op vraag 3 om de opdracht goed uit te voeren.

Links:

sokcovers: <http://www.froot.nl/categorie/entertainment/muziek-entertainment/beroemde-albumcovers-gemaakt-van-sokken/>
 albumcovers pantone: <http://www.froot.nl/categorie/entertainment/muziek-entertainment/albumcovers-gemaakt-van-photoshop-pantone-blokjes/>
 gerecyclede platenhoezen: <http://www.froot.nl/posttype/froot/oude-platenhoezen-krijgen-een-nieuw-jasje-aan/>

1.5 Muziek onderdak - Theorie

Begrippen: materialen (I-20), architect (I-44), ontwerp (I-21), vormgeving, geometrisch (I-10), constructie.

Nieuwe begrippen: vormgeving, constructie.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling kent verschillende bijzondere architectonische vormen van tenten en gebouwen waar muziek ten gehore wordt gebracht.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.5.

1. Bekijk het *Sydney Opera House* en het *Muziekgebouw aan 't IJ*.

Noem twee verschillen tussen de gebouwen.

Materiaal: het Sydney Opera House bestaat uit tegeltjes en beton, het Muziekgebouw is van glas gemaakt.

Vorm: het Opera House bestaat uit vrije vormen geïnspireerd op zeilen, het Muziekgebouw is een vierkant.

Zeggingskracht: het Opera House lijkt op een zeilschip dat voor anker ligt, het Muziekgebouw is van glas en is daardoor transparant, het warme licht trekt je naar het gebouw.

Betekenis van de vormgeving: het Opera House is een uniek gebouw, het is een symbool voor de stad geworden. Het Muziekgebouw is transparant, je ziet de muziek en optredens als het ware.

2. Het Sydney Opera House (rechtsboven) en het Muziekgebouw aan 't IJ (rechtsonder) zijn allebei omringd door water. Noem een visueel effect van de keus voor zo'n plek.

-Beide gebouwen vallen op. Ze staan 'los' van de stad, omdat het water afstand scheidt.

-Beide gebouwen (en hun verlichting) worden weerspiegeld in het water.

3. Noem twee verschillen tussen een muziektent en een muziekgebouw.

Een muziektent heeft een open vorm, een muziekgebouw heeft een gesloten vorm.

Een muziektent hoeft alleen onderdak te bieden aan het orkest/de band en is daarom kleiner dan een muziekgebouw.

De plek: bij een muziektent moet rekening worden gehouden met de omgeving i.v.m. geluidsoverlast, een muziekgebouw kan overal staan.

4. Bekijk de muziektent in het Oranjepark (linksboven).

Is de functie van de muziektent in het Oranjepark (linksboven) functioneel, esthetisch of beide? Leg uit.

Beide. De muziektent wordt gebruikt voor optredens, bands spelen in de overkaptent en het publiek kan eromheen, in het park, staan. Maar de functie is ook esthetisch: er is veel aandacht besteed aan het uiterlijk van de muziektent, als er geen band speelt, ziet het er mooi uit met de gedecoreerde dakjes en pilaren.

5. Bekijk de muziektent Snohetta (linksonder)

De muziektent heeft een opvallend uiterlijk. Wat zou de functie van deze vorm zijn?

- De vorm is een soort toeter, de tent werkt als een versterker van het geluid (zie ook 1.3).

- De vorm bestaat uit gespannen doek, daardoor is de muziektent verplaatsbaar.

1.5 Muziek onderdak - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: maquette.

Praktijkdoel

- De leerling ontwerpt een muziektent die past bij het karakter van de muziek.
- De leerling maakt een maquette naar het eigen ontwerp.



Maquette muziektent Apeldoorn

Opdrachten

2D: Muziekgebouw

Muziektenten staan vaak in parken of op andere openbare plekken. Jij houdt vast van hedendaagse muziek, popmuziek of je eigen stijl. Ontwerp een muziektent in de stijl van jouw eigen smaak. Teken ook de omgeving: staat de tent in een wijk, op een heuvel, aan het water, of juist in het bos?

3D: Maquette

Ontwerp een muziektent, zie ook de 2D-opdracht hierboven. Maak hier een **maquette** van in foamplaat en ijsstokjes.

Links:

Tuballoon <http://www.youtube.com/watch?v=JE9AwLJLQFI>

1.6 Ongebruikelijke instrumenten - Theorie

Begrippen: gestroomlijnd (I-34), kleureffect, sculptuur (I-25), ritmisch, stileren (I-65), ontwerp (I-21), esthetisch (I-26).

Nieuwe begrippen: kleureffect, ritmisch.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling leert dat instrumenten een bepaalde vormgeving hebben om een bepaald geluid te produceren.
- De leerling leert dat ontwerpers en kunstenaars muziek en instrumenten als uitgangspunt voor hun werk kunnen hebben.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.6.

1. Bekijk de instrumenten van het groenteorkest (linksboven).

Deze instrumenten moeten steeds opnieuw worden gemaakt, omdat ze bederfelijk zijn. Normaal gesproken gaan instrumenten juist erg lang mee en worden ze van duurzame materialen gemaakt. Noem een aantal materialen.

Hout, metaal zoals koper, in het verleden ivoor (toetsen piano) en schapendarm (snaren), nylon.

2. Waarom veranderen muziekinstrumenten in de loop der tijden maar zo weinig van vorm?

Door een vorm van een instrument te veel te veranderen, kunnen de klanken uit een instrument anders worden. Vormgeving blijft ondergeschikt aan de klanken van een instrument.

3. Bekijk Kitara (linksonder).

Welke gitaarelementen missen aan de Kitara? Waarom heeft de vormgever deze weggelaten?

Er zijn geen snaren en er zit geen gat in de klankkast. De hals is helemaal kaal. Deze extra elementen hebben geen functie meer. De vormgever heeft alleen het hoogstnoodzakelijke toegevoegd om de *Kitara* op een gitaar te laten lijken: de gestileerde vorm blijft over. Zo kan de muzikant nog wel de gitaar bespelen zoals hij gewend is.

4. Bekijk *Whaletone Piano* (rechtsonder).

Wat heeft de vormgever ingezet om de piano op een orka (*whale*) te laten lijken?

Vormtaal: de vorm komt overeen met de vorm van een orka (walvissoort) en heeft een organische en gestroomlijnde vorm. Ook de kleur komt overeen met die van een orka.

1.6 Ongebruikelijke instrumenten - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: gestroomlijnd, sculptuur, ritmisch, esthetisch.

Praktijkdoel

De leerling kan een instrument vormgeven.



leerlingenwerk



rainsticks

Opdrachten

2D: Diereninstrument

Instrumenten zien er vaak hetzelfde uit. De *Whaletone Piano* (1.6) is een originele vorm voor een piano. Bedenk zelf een dier en een instrument en combineer die twee tot een mooi vormgegeven instrument. Maak een ontwerp op papier.

3D: Rainstick

Een rainstick instrument is heel gemakkelijk zelf te maken. Dit kan met een kartonnen buis of koker van bijvoorbeeld inpakpapier, posters, keukenrol of Pringlesbussen. Maak één uiteinde dicht en vul de buis. Probeer verschillende dingen uit en kies wat je het mooist vindt klinken. Denk aan rijst, erwten, kraaltjes, knopen enz. Maak nu het andere uiteinde dicht. Het karton kun je schilderen in een mooie print. Door in het midden een constructie te maken, kun je het geluid spannender maken. Denk hierbij aan spijkers, punaises, satéprikkers, of een spiraal van ijzerdraad of aluminiumfolie.

Uitleg in stappen: <http://www.moocowfanclub.com/activities/crafts/rainstick>

Extra: Daar zit muziek in

Maak van een bestaand voorwerp een muziekinstrument. Onderzoek welke spullen in je omgeving geluid kunnen maken. Waarop kun je trommelen? Waarmee kun je fluiten? Op internet zijn veel voorbeelden van huis-, tuin- en keukeninstrumenten te vinden.

Links:

- Digitale gitaar: <http://www.froot.nl/categorie/entertainment/muziek-entertainment/digitale-gitaar/>
- Gitaar toilet: <http://www.froot.nl/categorie/entertainment/het-muziekmakende-gitaar toilet/>
- Groenteorkest: http://www.youtube.com/watch?v=Ocfdc0_bw_0
- Groenteorkest: http://www.youtube.com/watch?v=hpFYt7vRHuY&feature=player_embedded#!
- Singing Ringing Tree, Burnley UK: <http://www.youtube.com/watch?v=cG326AV5O98>

1.7 Gitaren en violen - Theorie

Begrippen: verbeelden (1-4), primaire kleur (I-14), secundaire kleur (I-14), complementaire kleur (I-14), kleurcontrast (I-14), dynamische compositie, vereenvoudigen, vlakken, lijnen, contouren (I-14), restvorm (I-16), decoratief, affiche (I-18), natuurgetrouw (I-64), patroon (1-48), architectuur, vlakken, lichtval (I-30), interieur (I-41), perspectieflijnen, diffuus licht, vervreemdend effect (I-22), collage (1.2), abstract (I-55), plasticiteit (I-33), schaduw (I-11), compositie (I-12), symmetrisch (I-12), contouren (I-14), compositie (I-12).

Nieuwe begrippen: dynamische compositie, vereenvoudigen, vlakken, lijnen, architectuur, perspectieflijnen, diffuus licht.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling weet hoe affiches ontworpen worden.
- De leerling kent de bijbehorende beeldende begrippen.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.7.

1. Bekijk het affiche van het concert van Rowena Calvert (linksboven, rechter afbeelding).

Welke twee instrumenten worden in het affiche gecombineerd?

De twee instrumenten die op het affiche te zien zijn, zijn een viool en een piano of keyboard.

2. De ontwerper van het affiche voor het concert van Rowena Calvert heeft de instrumenten op een ongebruikelijke manier in het beeld verwerkt. Wat is ongebruikelijk en wat is het effect van zijn ontwerp?

Het kleurgebruik is vervreemdend.

Je krijgt de indruk dat je tegen de onderkant van vliegende objecten (ufo's) aankijkt: het concert neemt je mee in een reis door de ruimte.

3. Bekijk de foto's van Mierswa & Kluska (rechtsboven).

Waardoor komt het dat de foto's een grote ruimte lijken te tonen in plaats van een binnenkant van een instrument?

De foto's zijn zo genomen dat een aantal elementen die je normaal in een kamer ziet ook op deze foto van toepassing zijn, zoals de schuine perspectieflijnen, binnenvallend licht alsof het een raam is, een constructie van hout alsof het balken zijn.

4. Bekijk *Gitaar* (rechtsonder).

Waarom wordt deze collage van Picasso abstract of half-abstract genoemd?

De gitaar is niet natuurgetrouw weergegeven. De collage is niet figuratief. De vormen zijn vereenvoudigd/gestileerd weergegeven. Er zijn alleen vlakken en enkele lijnen te zien.

5. Bekijk *Gitaar* (rechtsonder).

Welke elementen van een gitaar herken je in *Gitaar* van Picasso?

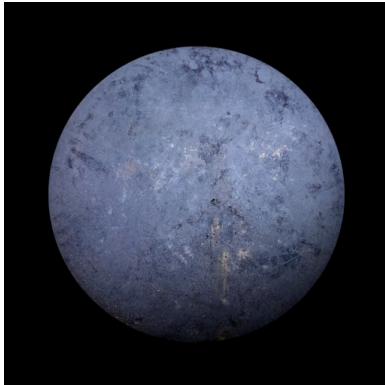
Je ziet de vorm van de klankkast in het witte vlak, de snaren en het gat van de klankkast.

1.7 Gitaren en violen - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: 3D, sculptuur.

Praktijkdoel

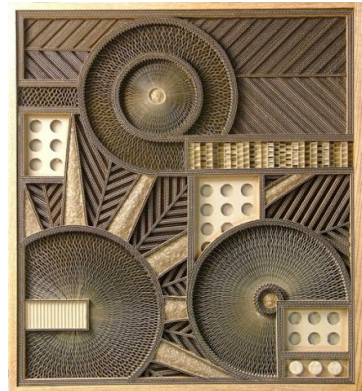
- De leerling kan affiches ontwerpen voor een muziekavond.
- De leerling kan een sculptuur van papier maken.
- De leerling kan dagelijkse voorwerpen van een andere kant of op een andere manier bekijken.



Christopher Jonassen: *Devour*



Leerlingenwerk



Mark Langan

Opdrachten

2D: Muzikaal affiche

Ontwerp een affiche voor de muziekavond op jouw school.

Bedenk of het affiche voor een moderne of klassieke muziekavond is. Denk goed na hoe je de nodige informatie op het affiche plaatst en welke uitstraling het affiche moet hebben.

3D: Karton sculptuur

Je laat je inspireren door de posters van Mierswa & Kluska (hoofdstuk 1.7), maar jij werkt in **3D**. Je gaat een **sculptuur** maken van papier of karton. Maak de vormen na met een stevig stuk karton of maak het wat moeilijker en ga op zoek naar verschillende structuren door ribkarton te gebruiken. Hang alle werkstukken naast elkaar, zodat je een grote sculptuur aan de wand krijgt.

Extra: Zoektocht naar het onzichtbare

Het kan heel verrassend zijn om voorwerpen eens van een andere kant te bekijken. Dat zie je bij de posters van Mierswa & Kluska, maar ook in het werk van de fotograaf Christopher Jonassen (zie hierboven). Hij fotografeerde de onderkant van koekenpannen. Ga op zoek naar zo'n voorwerp dat je normaal gesproken maar van één kant bekijkt. Draai het om en leg de andere kant vast. Laat je verrassen!

1.8. Klank verbeeld - Theorie

Begrippen: verbeelden (1.4), abstract (I-55), geometrisch (I-10), ritme (1.6), compositie (I-12), non-figuratief, inspiratie (I-15), vlakken (1.7), primaire kleuren (I-14), detail (1.2), horizontaal (I-11), verticaal (I-11), stijl (1.3), kleurgebruik (I-40).

Nieuw begrip: non-figuratief.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling weet dat muziek onderwerp van kunst kan zijn en dat bekende abstracte werken gemaakt zijn naar aanleiding van het ritme van muziek.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.8.

1. Bekijk de schilderijen van Kandinsky (linksboven en linksonder).

Welk schilderij komt het meest dynamisch over volgens jou? Leg uit waardoor dat komt.

Beide schilderijen zijn dynamisch. Dus beide antwoorden zijn goed.

Compositie VII: kleurcontrast, organische, grillige vormen. *Compositie VIII*: diagonale lijnen, sterk contrast tussen linker cirkel en de rest van het schilderij, herhaling van vormen waardoor ritme ontstaat.

2. Bekijk *Victory Boogie Woogie* (rechtsboven). Bekijk ook het YouTube filmpje over het schilderij *Victory Boogie Woogie* van Piet Mondriaan: <https://www.youtube.com/watch?v=s4IGfiVyLOY>

Je ziet een heel team van mensen aan het werk met het schilderij. Hoe noem je iemand die schilderijen onderzoekt en herstelt?

Dit noem je een restaurateur.

3a. Wat ben je te weten gekomen over het schilderij en over Mondriaan na het zien van het filmpje?

Meerdere antwoorden mogelijk, bijvoorbeeld dat het schilderij groter/kleiner is dan gedacht. Dat Mondriaan er lang aan heeft gewerkt. Dat het schilderij uit meerdere laagjes is opgebouwd. Dat je de verfstructuur heel goed ziet. Dat het schilderij nog niet af was.

3b. Is je kijk op het schilderij veranderd nu je er meer over weet? Leg uit.

Meerdere antwoorden mogelijk, ook te gebruiken als uitgangspunt voor een klassikaal gesprek.

4. Bekijk *Victory Boogie Woogie* (rechtsboven).

Waarom lijkt het alsof *Victory Boogie Woogie* als inspiratie heeft gediend voor het gebouw?

Ze bestaan beide uit de primaire kleuren rood, geel en blauw. Ze bestaan beide uit kleurvlakjes.

1.8 Klank verbeeld - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: herhaling, ritme.

Praktijkdoel

De leerling kan het luisteren naar muziek omzetten in beeldend werk dat overeenkomsten vertoont met de muziek (ritme).



Poster muziek



Reliëf leerlingenwerk

Opdrachten

2D: Muziek op papier

Luister naar muziek die jij leuk vindt, dit kan klassikaal of individueel met een koptelefoon. Probeer de geluiden en gevoelens in beeld te brengen. Kijk voor een voorbeeld naar het werk van o.a. Mondriaan en Kandinsky. Waar je bijvoorbeeld aan kunt denken bij het vormgeven: is het **ritme** snel of langzaam, zijn de tonen hard of zacht, laag of hoog en klinkt de muziek agressief of lief.

3D: Muziekreliëf

Luister naar muziek die jij leuk vindt, dit kan klassikaal of individueel met een koptelefoon. Verbeeld je gedachten bij het luisteren in een reliëf van klei. Gebruik kleur, **herhaling** en ritmes. Maak eerst een steen van 10 bij 10 cm. Als je verschillende liedjes luistert, kun je een serie tegeltjes maken. Waar je bijvoorbeeld aan kunt denken bij het vormgeven: is het ritme snel of langzaam, zijn de tonen hard of zacht, laag of hoog en klinkt de muziek agressief of lief.

1.9 Van klassiek tot house - Theorie

Begrippen: imago (1.9, uitleg 2.4), erfgoed, scène, portret (I-23), stijl (1.3), warme kleur (1-15), felle kleur, decoratie (I-22), achtergrond (I-63), compositie (I-12), lijn (1.7), koude kleur (I-15), stijl (1.3), icoon, beeldend kunstenaar, illustratie (1.2).

Nieuwe begrippen: erfgoed, scène, felle kleur, koude kleur, icoon, beeldend kunstenaar.

Kennisdoel

- De leerling herkent bovenstaande begrippen in eigen werk en in dat van anderen en kan het effect ervan verwoorden.
- De leerling kent verschillende muziekstijlen en de geschiedenis en sfeer die daarbij hoort.

Vragen

Bekijk de afbeeldingen in het leerboek 1.9.

1. Bekijk *The Jazz Singer* van G. Mayers (linksonder).

Zoek op internet naar jazz en luister de muziek. Waarom is *The Jazz Singer* een goede illustratie van het begrip jazz?

De orkest-/bandleden van de jazzmuziek zijn afgebeeld met hun bijpassende instrumenten; het ritme van de muziek is in de afbeelding verwerkt; gebruik van warme kleuren; de zangeres is omgeven door ritmische decoraties die jazzgeluid symboliseren; zwarte musici spelen de muziek.

2. Als je eenzelfde schilderij als *The Jazz Singer* voor house zou maken, wat zouden de onderdelen of voorwerpen in het schilderij kunnen zijn?

Voorbeeld van antwoorden: draaitafel, koptelefoon, grafische weergave van geluid enz.

3. Bekijk *Bubbles* (rechtsboven).

Jeff Koons heeft een sculptuur gemaakt van Michael Jackson, wat zegt de sculptuur over de artiest?

Het materiaalgebruik is opvallend, door het bladgoud wordt duidelijk hoe waardevol Michael Jackson was en nog steeds is voor de popmuziek. Michael Jackson is helemaal wit, iets waar hij zelf naar streefde en wat duidelijk maakt hoe hij met zijn uiterlijk bezig was. Hij is samen met zijn aapje Bubbles te zien, dit benadrukt zijn eenzaamheid; hij leefde niet in de realiteit. Volgens sommigen heeft Koons een kitscherig beeld gemaakt; dit vindt niet iedereen terecht. Volgens Koons is dit smaak van de meeste mensen. Om dat te benadrukken, heeft hij zijn beelden geëxposeerd in de met goud versierde zalen van het paleis van Lodewijk XIV, de Zonnekoning, in Versailles. Daar kwamen ze prachtig tot hun recht.

1.9 Van klassiek tot house - Praktijk

Begrippen uit de opdrachten: abstraheren.

Praktijkdoel

- De leerling leert illustraties maken die ondersteunend kunnen zijn bij een housefeest.
- De leerling leert een glas-in-loodraam te ontwerpen.



Micha Klein: *Smiley*



Leerlingenwerk



Leerlingenwerk

Opdrachten

2D: Video still

Maak een illustratie die als videobeeld geprojecteerd zou kunnen worden op een housefeest. De illustratie kan van alles zijn, maar moet vooral meewerken aan de feestvreugde of muziek.

3D: Glas in lood

De kleurige kunstwerken van Micha Klein zouden zich in **geabstraheerde** vorm ook goed lenen voor glas-in-loodramen. Ze bestaan uit veel verschillende onderdelen en kleurtjes. Gebruik jouw ontwerp van de opdracht 2D om een glas-in-loodraam te maken. Als het ontwerp te moeilijk is, zul je het eerst moeten abstraheren. Maak het als volgt: neem jouw ontwerp over op gekleurd papier. Snij de delen uit waarin 'het glas' komt. Knip vliegerpapier op maat, het gesneden papier kan daarvoor als mal dienen. Leg het raamwerk op het vliegerpapier en trek de uitgesneden vlakken over. Knip 0,5 cm extra, dit dient als plakrand. De vlakjes vliegerpapier plak je in het raamwerk.

Alternatief: maak het raamwerk met ijzerdraad. Soldeer de onderdelen van het frame aan elkaar en plak het vliegerpapier op het ijzerdraad. Voor de versteviging kun je het geheel op het einde lakken.