

MUSEUM



AMSTERDAM

WHAT
THE
ART?!
BLIK
OPEN
ERS

STEDELIIJK

WHAT THE ART?!

De Blikopeners van het Stedelijk Museum Amsterdam presenteren *What the Art?!*, een origineel en eigentijds tv- en onderwijsprogramma over hedendaagse kunst en vormgeving. In *What the Art?!* onderzoeken zij het werkproces van kunstenaars en vormgevers uit verschillende disciplines van de Stedelijk-collectie. In elk van de zes afleveringen bezoeken de Blikopeners een door henzelf geselecteerde, toonaangevende kunstenaar of vormgever in zijn of haar atelier. Het gaat om:

- Koos Breukel (fotografie)
- Harmen Liemburg (grafische vormgeving)
- Joep van Lieshout (beeldende kunst)
- Moniker/Luna Maurer (multimedia)
- Marcel Wanders (vormgeving)
- Roderick Hietbrink (video en performance)

De redactie van *What the Art!?* bestaat uit Blikopeners die de serie niet alleen vormgeven, maar ook presenteren en monteren. Ervaren Blikopener Bilal werd gekozen als vaste presentator. Iedere aflevering heeft hij een andere, jongere Blikopener aan zijn zijde.

IN DE KLAS

What the Art?! biedt de mogelijkheid om hedendaagse kunst en vormgeving een rol te laten spelen in beeldende kunstlessen voor HAVO/VWO. Kunstenaars bedenken samen met Blikopeners een opdracht, speciaal voor het voortgezet onderwijs, en lichten deze zelf toe.

OP TV

De afleveringen werden uitgezonden van 24 augustus t/m 28 september 2013 in het AVRO-programma Kunstuur. Ze zijn te bekijken op ARTtube.nl en via www.stedelijk.nl/whattheart, inclusief docentenhandleiding en videoboodschappen van de kunstenaars aan de leerlingen.

STEDELIJK MUSEUM AMSTERDAM

Het Stedelijk in Amsterdam is een museum voor moderne en hedendaagse kunst en vormgeving. Scholen bezoeken het Stedelijk om de vaste collectie of tijdelijke tentoonstellingen te bekijken.

Museumdocenten en Blikopeners verzorgen rondleidingen en workshops voor scholen of jongeren in hun vrije tijd. Kijk op www.stedelijk.nl voor meer informatie over het museum en de collectie.

BLIKOPENERS

Blikopeners zijn jongeren van 15 t/m 19 jaar met een bijbaan bij het Stedelijk en een frisse kijk op kunst. Zij leiden rond, geven advies en hun kritische mening, en organiseren activiteiten en evenementen. Blikopeners hebben diverse achtergronden en volgen verschillende opleidingen. Meer informatie: www.stedelijk.nl/blikopeners. Volg de Blikopeners en hun activiteiten op Facebook en Twitter.

MET DE KLAS IN HET STEDELIJK

De meeste jongeren bezoeken het Stedelijk via school. Leerlingen benaderen kunst door te kijken, vergelijken, vragen stellen, zelf een mening te verwoorden en te evalueren. Voor alle niveaus, in het bijzonder VMBO, werkt het Stedelijk graag op maat. Kwaliteit en service staan voorop, zo blijkt uit het brede aanbod, de speciale groepsentree en de docentenpas. Met deze pas bezoeken docenten het museum gratis. Bekijk programma's voor het voortgezet onderwijs op www.stedelijk.nl/voortgezetonderwijs.

TIP

Het museumprogramma *So You Think You Are an Artist* sluit perfect aan bij *What the Art?!*

BLIKOPENERTOUR OF BLIKOPENER IN DE KLAS

Blikopeners laten leerlingen in het Stedelijk graag hun favorieten zien en gaan er nóg liever met hen over in gesprek. Een enthousiaste Blikopener kan ook op bezoek komen in de klas om uit eigen ervaring te vertellen over kunst en het museum.

DIRECT CONTACT

Bel of mail voor informatie of boekingen:
+ 31 (0)20 573 27 41 (di-vr, 9.00-17.00 uur),
educatie@stedelijk.nl.

INHOUD DOCENTENHANDLEIDING

Beschrijving voor docent	4
Informatie	
▪ Joep van Lieshout	5
▪ Sculptuur of design?	6
▪ Van Lieshouts werkproces	7
Begrippen	8
Vragen & opdrachten	9
▪ Joep van Lieshout	9
▪ Sculptuur of design?	9
▪ Van Lieshouts werkproces	11
Eindopdracht	13
Van Lieshouts tips & tricks	13
Nabespreken	14
What The Art?! Extra	14

BESCHRIJVING VOOR DOCENT*Lesdoel*

Hoe maak je een avontuurlijk kunstwerk volgens je eigen wereldbeeld? In deze les leer je hoe kunstenaar Joep van Lieshout aan zijn ideeën komt en maak je zelf een object volgens jouw eigen visie op de wereld over 30 jaar.

De opdrachten sluiten aan op de volgende kerndoelen uit het leergebied Kunst en Cultuur:

- 48. De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49. De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 50. De leerling leert, op grond van enige achtergrondkennis, te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar theater-, dans- en filmvoorstellingen.
- 52. De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars.

Eerst kijken

Bekijk vooraf met de leerlingen *What The Art!?* aflevering 3 over Joep van Lieshout. In een aparte videoboodschap geeft Van Lieshout zelf de eindopdracht.

Les

In de les komen drie thema's aan bod: kunstenaar, medium/discipline en proces. Informatiebladen geven achtergrondinformatie over deze thema's. Het thema Werkproces dient als voorbereiding voor de praktijkopdracht(en). Zowel inhoudelijke als technische aspecten komen aan de orde. Woorden met * worden toegelicht in de begrippenlijst.

Eindopdracht

De beeldende eindopdracht wordt in de videoboodschap van de kunstenaar of ontwerper uitvoerig beschreven. De opdracht kan in één les worden behandeld of over een aantal lessen verdeeld met behulp van de werkvormen, tussenopdrachten en vragen op pagina 9-12. Deze kunnen klassikaal worden behandeld of individueel uitgedeeld als losse opdrachtvellen.

'What the Art?! Extra' biedt links naar aanvullende informatie.

Bekijk alle *What the Art?!*-afleveringen, videoboodschappen en docentenhandleidingen via WWW.STEDELIIK.NL/WHATTHEART.



Stedelijk Museum Amsterdam. Foto's: John Lewis Marshall.

JOEP VAN LIESHOUT

Joep van Lieshout (1963, Ravenstein) woont en werkt in Rotterdam. Hij volgde een opleiding aan de Willem de Kooning Academie in die stad en aan de Ateliers '63 in Haarlem.

Van Lieshout ontwerpt en maakt beelden, objecten en installaties op de grens tussen beeldende en toegepaste kunst*. Vanaf begin jaren 80 zijn dit objecten van polyester¹, het materiaal dat zijn handelsmerk werd.

Sinds 1995 produceert de kunstenaar onder de naam Atelier Van Lieshout (AVL). Atelier en werkplaats AVL is gevestigd in een oud magazijn in het Rotterdamse havengebied. Daar voert Van Lieshout samen met een groep kunstenaars en medewerkers vrij werk en opdrachten uit. Atelier Van Lieshout werd internationaal bekend met objecten die het midden houden tussen beeldende kunst, architectuur en design. Soms hebben de ontwerpen een gebruiksfunctie, zoals een *mobile home*, een bar en een wellnessruimte: zogeheten *gebruikssculpturen*. In contrast daarmee hanteert AVL vaak beladen thema's, zoals macht, politiek, autarkie*, leven en dood.

Op de website van Joep van Lieshout is werk te zien van hem en zijn team:

<http://www.ateliervanlieshout.com/>.

De eerste werken van Joep van Lieshout bestonden uit eenvoudige stapelingen van stoeptegels en bierkragen. Enkele jaren later volgen handgemaakte meubels, wc's, wastafels en caravans, steevast uitgevoerd in polyester.¹

Attributen uit de realiteit van het dagelijks leven worden een belangrijk thema in zijn werk. In diezelfde periode ontstaat een vormtaal* die afkomstig is uit de meubelmakerij. Van Lieshout begint boekenkasten, tafels en keukenmeubels te ontwerpen, die in series worden geproduceerd. Ze lijken op meubels die bij voordelige winkels te koop zijn, met dit verschil: ze zijn gegoten in polyester.²

Vervolgens richt Van Lieshout zijn aandacht op architectuur. Na de oprichting van AVL produceert zijn atelier in de jaren 90 de *Mobile homes*, verplaatsbare wooneenheden waarin je kunt wonen, werken, eten en slapen. ALV begint in deze tijd ook met het stoken van alcohol en de vervaardiging van wapens. In al deze werken staat het idee van autarkie, economische zelfvoorziening, centraal.

Van Lieshout houdt zich verder graag bezig met ideeën over een utopische* of een dystopische* wereld en maakt dan ontwerpen voor de toekomst, waarin zelfredzaamheid een grote rol speelt. Een

van de bekendste projecten in dit kader werd de vrijstaat* *AVL-Ville* (2001). De vrijstaat bestond gedurende een jaar en had behalve een eigen grondwet een zelfvoorzienende economie met landbouw, medische zorg, een restaurant én een werkplaats voor wapens: elke staat heeft immers ook een leger.³

New Tribal Labyrinth, het project dat Van Lieshout in de aflevering laat zien, toont eveneens een mogelijke toekomst, waarin de mens – nadat de hulpbronnen zijn opgebraakt – meer zelfvoorzienend moet worden. In deze toekomst is geen ruimte meer voor naties, maar leven mensen in kleine stammen die afhankelijk zijn van kleinschalige en simpele landbouw en industrie.⁴

Een voorbeeld van Van Lieshouts dystopische ontwerpen, voor een meer duistere samenleving, is *Slave City* uit 2005. In deze stad worden mensen maximaal uitgebuit om inkomsten te genereren; onbruikbare mensen worden 'hergebruikt'.



Atelier Van Lieshout, *Female Slave University* (detail maquette), 2006, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, foto en copyright Atelier Van Lieshout.



Atelier Van Lieshout, *Saw Mill/Cheese Maker*, 2013, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

¹

<http://www.hollandsemeesters.info/index.php?page=92&image=269>.

² <http://www.kunstbus.nl/kunst/joep+van+lieshout.html>.

³ http://nl.wikipedia.org/wiki/Atelier_Van_Lieshout.

⁴ <http://www.wdw.nl/event/war-artist-talk-door-joep-van-lieshout/>.

SCULPTUUR

Sculpturen zijn ruimtelijke kunstwerken, driedimensionaal (3D) dus. Je kunt er (meestal) omheen lopen. Ze kunnen van alle mogelijke materialen zijn gemaakt, van steen tot plastic en van RVS tot hazenvet, of een combinatie. Losse sculpturen kunnen ook samen een installatie* vormen⁵.

Sculptuurgeschiedenis

Sculptuur, de hedendaagse naam voor 'beeldhouwkunst', is één van de oudste vormen van kunst. Al in de prehistorie brachten mensen hun ideeën ruimtelijk in beeld, denk maar aan vruchtbaarheidsbeeldjes. Eeuwenlang hebben beelden in alle wereldculturen dienst gedaan als representatie van mens en dier: de levende (portretten), de dode (grafgiften) en de spirituele (goden en heiligen). Met halfsculpturen en reliëfs decoreerden mensen hun omgeving: woningen en openbare gebouwen.

In de loop van de 20e eeuw komt hier verandering in. Kunstenaars gaan reageren op de groeiende consumptiemaatschappij en gebruiken daarvoor nieuwe materialen en technieken. Ze manipuleren voorwerpen en vormgeving ontleend aan de commerciële populaire cultuur, die hierdoor als 'kunst' hun dagelijkse context ontstijgen (popart*).

OF DESIGN?

Designgeschiedenis

De geschiedenis van de industriële vormgeving of, internationaler, (*industrial*) *design* is sterk verbonden met de industriële revolutie in de 19^e eeuw. Die maakte het mogelijk om gebruiksvoorwerpen in fabrieken snel en in grote oplagen te produceren. Technologische ontwikkeling van lichtere materialen, zoals glasvezel en polyester, ging in de jaren 60 en 70 de vorm van objecten bepalen. Zo konden bijvoorbeeld meubels uit één stuk worden gegoten. In het moderne design vervaagde meer en meer de grens tussen gebruiksvoorwerp en kunstobject.

In de hedendaagse maatschappij is design een onderdeel geworden van de *lifestyle*: je geeft er je hele leven mee vorm. Design is ook een soort imagoinvesting. Je bent wat je koopt. Je houdt van klassiek of modern, van duurzaam of wegwerp, van koken of gamen. De spullen die je koopt zeggen iets over je smaak, over wat je belangrijk vindt en waar je interesses liggen. Kortom, design zegt iets over wie je bent!⁶

Vormgeving in het museum

Het Stedelijk verzamelt al vormgeving sinds de jaren 30 van de vorige eeuw. Willem Sandberg (conservator vanaf 1937, directeur 1945-1962) richtte zich als eerste op industriële vormgeving, die hij beschouwde als 'een van de beeldende uitingen van de twintigste eeuw'.⁷ Het Stedelijk Museum heeft momenteel zo'n 6000 industrieel vormgegeven objecten in de collectie.

Daarnaast omvat de designverzameling ook grafische vormgeving (bijvoorbeeld boeken en affiches) en vrije vormgeving* (bekend als 'toegepaste kunst', voorheen 'kunstnijverheid').

Sculptuur of design?

In de aflevering vragen de Blikopeners zich af wat Joep van Lieshout nu maakt: kunst of gebruiksvoorwerpen? Van Lieshout antwoordt daarop dat kunst een vraag stelt en je een beetje in disbalans brengt. Voor hem bestaat de scheiding tussen autonome kunst* en toegepaste kunst niet meer. Het één kan worden ingezet om het ander te versterken. Van Lieshout is een totaalkunstenaar*. Hij werkt ook met ontwerpers om zijn eigen ideeën vorm te geven.

'Voor mij is er altijd wel een relatie ten opzichte van het gebruik. Misschien kun je het niet gebruiken, maar zegt het wel iets over gebruik, het gebruik om een artistiek idee uit te leggen. Aan de andere kant vind ik het ook belangrijk dat kunst een onderdeel is van het leven, van het persoonlijk leven van de wereld. Meubels, een huis, die staan veel dichterbij mensen.'



Joep van Lieshout, *Soft Edge*, 1990, foto en copyright Atelier Van Lieshout.



Atelier Van Lieshout, *Bad Pistol*, 2004, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

⁵ *Eerste hulp bij sculptuur*, Stedelijk Museum Amsterdam, 2010.

⁶ Idem.

⁷ Idem.

VAN LIESHOUTS WERKPROCES*Inhoudelijke aspecten*

Joep van Lieshout is gefascineerd door de functionaliteit van complexe systemen. Een systeem dat steeds in zijn werk terugkomt, is het lichaam: *'Het lichaam is een complex systeem, een efficiënte machine. Het heeft allemaal met recycling en met vertering te maken.'*⁸

Het liefst zou Van Lieshout zelfs de mens herontwerpen! Naast het menselijk 'systeem' kijkt hij naar de maatschappij als 'systeem' en suggereert alternatieve samenlevingsverbanden voor de toekomst. *New Tribal Labyrinth* is een versimpelde, zelfvoorzienende samenleving, terwijl *Slave City* veel pessimistischer is. Van Lieshout velt echter geen oordeel: hij wil je vooral aan het denken zetten.

'Je zou kunnen denken dat Slave City allerlei overeenkomsten vertoont met onze eigen samenleving. Maar ik zal nooit zeggen: "dit is goed of dit is slecht". Dat zoekt de toeschouwer zelf maar uit.'

In de aflevering zegt Joep van Lieshout dat hij zichzelf beschouwt als een soort ontdekkingsreiziger. Je zou ook kunnen zeggen dat hij een uitvinder van nieuwe systemen is. Daarbij bevindt hij zich graag in het grensgebied van goed en slecht, mooi en lelijk, rationeel en irrationeel, reëel en surreëel. Juist die tegenstellingen vindt hij interessant – de toeschouwer moet zelf bedenken of dat een gewenst toekomstbeeld is of niet.⁹

Techniek en beeldende aspecten

Bij ALV zijn twintig kunstenaars in dienst, die samen werken aan Van Lieshouts voorstellingen van de toekomst. Allerlei soorten materiaal worden toegepast, waaronder felgekleurd polyester, metaal, glasvezel en hout. In het grote atelier kunnen grote constructies worden gelast, gelijmd, geschuurd en gepolijst. Materiaal is bepalend voor Van Lieshouts projecten. Het materiaal kan de inhoudelijke kwaliteit benadrukken, maar ook precies het tegenovergestelde. Denk bijvoorbeeld aan het kanon dat je in de aflevering zag. Dat is gemaakt van heel zacht materiaal, in totaal contrast met het wapen, dat hard, technologisch en dodelijk is. Door zulk materiaal te gebruiken, verwijst de kunstenaar naar vlees, zachtheid en menselijkheid.

Het kunstwerk dat Van Lieshout maakt, is vaak veel meer dan alleen een sculptuur: een deel van de voorbereiding én van het kunstwerk zelf vormen zijn *tekeningen*. Joep van Lieshout heeft er duizenden gemaakt. Een tekening is een goede manier om een idee vast te leggen. Je kunt in een tekening vormen, materialen en systemen

uitwerken. Voordat Van Lieshout begint aan een (vaak groot en duur) object, is het dus belangrijk dat alles is uitgedacht en berekend. Hij gaat hierin zó ver dat hij de werelden die hij creëert helemaal optekent; tot de winstgevendheid van het nieuwe systeem aan toe.



Atelier Van Lieshout, *Composttoilet*, 2000, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=Th6VnAManTo>.

⁹ <http://eu1.tv.nl/hollandse-meesters/titles/hollandse-meesters-joep-van-lieshout>.

BEGRIPPEN*Autonoom*

Zelfstandig, vrij, niet-toegepast. Niet beïnvloed door de beperkingen van een opdracht. In de beeldende kunst: een werk zonder praktische (gebruiks)functie.

Autarkie

Systeem dat zelfvoorzienend is, zo min mogelijk afhankelijk van anderen. In deze tijd zijn dit bijvoorbeeld duurzame woonconcepten, zelfvoorzienend in voedsel, energie, water en afvalverwerking.

Controversieel

Omstreden, onderwerp van discussie.

Design

Engels voor 'vormgeving'. Bij designproducten is er meestal sprake van serieproductie, dus niet van een eenmalig (handgemaakt) product.

Dystopie

Een denkbeeldige samenleving met alleen negatieve eigenschappen, waarin je beslist niet zou willen leven. Tegenovergestelde van Utopie.

Industriële vormgeving

Vormgeving van gebruiksvoorwerpen die machinaal in kleine of grotere hoeveelheden worden geproduceerd (serie- of massaproducten), bijvoorbeeld banken, lampen, afwasborstels, koelkasten, fietsen.

Installatie

Kunstwerk dat bestaat uit een samenhangende opstelling van verschillende media. Door de kunstenaar tijdelijk opgebouwd op een locatie.

Mindmap

Diagram opgebouwd uit begrippen, teksten, plaatjes en relaties, geordend rond een centraal thema in de vorm van een boomstructuur.

Pop art

Stroming in de moderne kunst, waarbij 'pop' de afkorting is voor 'populaire cultuur', ofwel alles wat tot de massacultuur behoort.

Toegepaste kunst

Kunstzinnige, handmatige vormgeving en decoratie van functionele objecten zoals gebouwen, meubels, kleding en sieraden. Ook bekend als kunstnijverheid.

Totaalkunstenaar

Een totaal kunstwerk, ook wel *Gesamtkunstwerk*, is een creatie die bestaat uit verschillende technieken en ambachten, vaak (maar niet altijd) door verschillende kunstenaars ontworpen. Een

totaalkunstenaar ontwerpt alle elementen zelf, bijvoorbeeld ruimte, inrichting en meubilair.

Vormtaal

Een samenhangend systeem van vormen.

Vrijstaat

Het historische woord 'vrijstaat' werd toegevoegd aan de naam van een gebied dat autonoom werd. Hiermee werd de autonomie (zelfbestuur) benadrukt.

Utopie

Denkbeeldige samenleving met alleen positieve eigenschappen.

VRAGEN & OPDRACHTENJOEP VAN LIESHOUT*Algemene vragen*

- Wat voor soort werk maakt Joep van Lieshout?
- Vind jij het kunst of design? Licht je antwoord toe.
- Waarin vindt Van Lieshout zijn inspiratie? En waardoor zou jij geïnspireerd kunnen raken?
- Waarom werkt Joep van Lieshout niet alleen?
- Wat vind je ervan dat Van Lieshout zijn werk niet altijd zelf maakt? Moet echte kunst door de kunstenaar persoonlijk zijn gemaakt?
- Ken je voorbeelden van kunstenaars uit het verleden die ook een atelier hadden met assistenten/leerlingen?
- Kun je zien dat het werk van AVL in deze tijd gemaakt is? Waaraan zie je dat?
- Werk van Joep van Lieshout is soms controversieel*. Kun je dat begrijpen? Leg uit.

Opdracht 1

Zoek op internet een afbeelding van een ontwerp van Joep van Lieshout. Heeft het een herkenbare vorm? Wat is de functie? En wat hebben deze met elkaar te maken? Waarom zou Joep van Lieshout een combinatie van deze vorm met deze functie hebben gemaakt?

Opdracht 2

Opdracht in tweetallen. De ene leerling stelt zich voor dat hij/zij de kunstenaar Joep van Lieshout is, de andere interviewt hem en stelt vragen n.a.v. het filmpje. Bijvoorbeeld:

- Wat is een goed kunstwerk?
- Wat vind je zelf je beste kunstwerk?
- Wat vind je ervan dat je werk soms heftige reacties uitlokt?
- Zou je je ideeën ook in het echt willen uitvoeren als het kon?
- Wat zou je doen als jij mocht bepalen hoe Nederland eruit zou zien?

Daarna worden de antwoorden met de klas gedeeld.

Opdracht 3

Joep van Lieshout is niet de eerste kunstenaar die beelden maakt in een poging een alternatief bestaan, een andere manier van leven, vorm te geven. Begin jaren 50 verlegde de kunstenaar Constant (Nieuwenhuys) zijn aandacht van schilderkunst naar design van driedimensionale omgevingen. Hij ontwikkelde ideeën voor een utopische* stad, 'Nieuw Babylon'. In deze stad zou al het werk volledig geautomatiseerd zijn, zodat de

inwoners al hun tijd konden besteden aan ontspanning en spel.

Zoek eerst informatie op internet over *Nieuw Babylon* van Constant en beantwoord de volgende vragen:

- Wat voor soort maatschappij heeft Constant ontworpen? Is dit een utopie of een dystopie?
- Denk je dat Constant deze maatschappij zelf als goed voorbeeld zag? Of wilde hij vragen oproepen?
- Denk je dat Constant een inspiratie is geweest voor Van Lieshout? Of heeft die andere bedoelingen?

Opdracht 4

Zoek op internet het werk *Brillo Box* van Andy Warhol. Welke overeenkomsten kun je ontdekken met het werk van Joep van Lieshout hieronder?



Joep van Lieshout, *Untitled, Beercrates-serie*, 1987, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

Wat zijn de verschillen

- in materiaal
- in kleur
- in compositie
- in vormtaal
- in ruimtewerking
- in inhoud of betekenis?

SCULPTUUR OF DESIGN?*Opdracht 5*

Vergelijk twee werken uit de collectie van het Stedelijk Museum, één van Joep van Lieshout en een van Edward Kienholz. Schrijf gedurende drie minuten, in stilte, verschillen en overeenkomsten op tussen deze twee werken. Bespreek de uitkomsten klassikaal.



Atelier van Lieshout, *AVL Mannen*, 2004, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, foto en copyright Atelier Van Lieshout.



Edward Kienholz, *The Beanery*, 1965, collectie Stedelijk Museum Amsterdam.

Opdracht 6

De werken hiernaast zijn van Claes Oldenburg, een popartkunstenaar. Je ziet een zaag en een ladder, waaraan een emmer met gereedschap bungelt. Oldenburg heeft functionele objecten tot autonome kunst gemaakt.

- Wat valt je op aan de vorm?
- Wat valt je op aan het materiaal?
- Is het design of kunst?
- Waarin zie je verschillen/overeenkomsten met het werk van AVL?



Claes Oldenburg, *Saw – Hard Version II*, 1970-1971, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, copyright 1970-71 Claes Oldenburg.



Claes Oldenburg, *Soft Ladder, Hammer, Saw and Bucket*, 1967, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, copyright 1967 Claes Oldenburg.



Joep van Lieshout, *Mobile Home for Kröller-Müller*, 1995, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

Vergelijk de twee werken van Oldenburg met *Mobile Home* van Joep van Lieshout hierboven. Is hier sprake van een sculptuur of denk je dat je dit werk ook echt kan gebruiken? Is het design of kunst?

VAN LIESHOUTS WERKPROCES

Opdracht 6

Joep van Lieshout zegt van zichzelf dat hij zich graag bevindt in het grensgebied van goed en slecht, mooi en lelijk, rationeel en irrationeel, reëel en surreëel.

- Wat vindt je van zijn ideeën: shockerend, spannend, grappig of serieus? Zouden ze ooit werkelijkheid kunnen worden?
- Vind je het gevaarlijk dat Van Lieshout voorstellingen van de toekomst heeft? Zou hij die serieus willen uitvoeren?
- Kun je je voorstellen dat mensen zich soms ongemakkelijk voelen bij zijn werk?
- Als jij een kunstenaar zou zijn, hoe zou jij de wereld dan willen verbeelden? Welke vragen zou je willen oproepen?

Opdracht 7

Zoek op het internet beelden van Joep van Lieshout of Atelier van Lieshout.

Bespreek in de klas een aantal van deze werken. Vind je ze goed of slecht? Wat is er goed aan, of slecht? Denk aan de volgende kenmerken: techniek, originaliteit, inhoud, beeldende aspecten (kleur, compositie, contrast, vorm, beeldtaal), proces. Wat zou de boodschap van deze werken kunnen zijn? Bepaal vervolgens de kenmerken van een goed kunstwerk. Iedere leerling schrijft op een post-it het belangrijkste kenmerk van een goed kunstwerk. Alle post-it's worden verzameld en geplakt op een wand in het klaslokaal. De post-it's worden gegroepeerd en besproken in de klas: welke

kenmerken zijn genoemd en waarom? Is iedereen het eens? Waarom wel/niet?

De post-it's blijven hangen als beoordelingspunten om de resultaten van de eindopdracht te bespreken.

Opdracht 8 (praktijk)

Joep van Lieshout gebruikt vaak het menselijk lichaam als inspiratiebron voor zijn ontwerpen; zo heeft hij een 'bikinibar', een 'wellness skull' en een 'huize organus' ontworpen.



Atelier Van Lieshout, *Bikinibar*, 2006, collectie Stedelijk Museum Amsterdam, foto en copyright Atelier Van Lieshout.



Atelier van Lieshout, *Wellness Skull*, 2007, foto en copyright Atelier Van Lieshout.

Stel dat jij op deze manier iets zou ontwerpen: welk lichaamsdeel zou je inspireren en welke functie zou het ontwerp krijgen? Maak een kleine schets met potlood op een A4-tje, waarbij je uitleg geeft over je ontwerp.

Benodigheden:

- A4-papier
- potlood, gum

Opdracht 9 (praktijk)

Elke leerling krijgt een groot vel papier en schrijfwaren. Het onderwerp: 'jouw wereld over 30 jaar'. Je gaat een mindmap* maken. Noteer in het midden het thema, daaromheen je

associaties/deelonderwerpen en van daaruit vertakkingen naar meer verdiepende onderdelen. Teken en schrijf, werk met verschillende kleuren, alles kan.

Gebruik de mindmap om op een idee voor het object van de eindopdracht te komen.

Benodigheden:

- vellen A3 of A2
- grijs potlood, pen of fineliner
- kleurpotloden
- plakband om de mindmaps op te hangen (eventueel)

EINDOPDRACHT

Bekijk samen de videoboodschap van Joep van Lieshout.

Hoe zal de wereld eruit zien over 30 jaar? Maak een object waarin je jouw wereld laat zien. Het object kan van alles zijn: functioneel, abstract of realistisch en je mag elk materiaal gebruiken dat je wilt. Je kunt je fantasie de vrije loop geven: ga ervan uit dat elk idee ook echt mogelijk is. Het maakt niet uit welke gedachte erachter zit of welke vorm je kiest, als je anderen maar met je idee verrast. Gebruik de technieken, tips en tricks.

Suggesties voor de uitvoering

- Iedere leerling maakt een eigen object.
- De eindopdracht is op verschillende manieren uit te voeren, binnen een of twee lessen. In de eerste les wordt dan de mindmap gemaakt, waarin de leerling met woorden en kleine schetsjes alles noteert over zijn/haar wereld. Met behulp van de mindmap kiest de leerling object en materiaal. Tijdens de tweede les wordt het object in elkaar gezet met meegenomen materiaal.
- Maak de leerlingen duidelijk dat alles mag en alles kan, ze moeten zich vrij voelen om hun fantasie te gebruiken of, zoals Joep van Lieshout zegt: *'doe maar iets waarvan je denkt dat het niet zou kunnen en dat het dan toch kan.'*
- Het bedenken van de vorm van het object kan ook als huiswerk worden meegegeven.
- De docent kan ook zelf zorgen voor materiaal waaruit de leerlingen kunnen kiezen: karton, ijzerdraad, tape, papier, plastic, stof, verpakkingsmateriaal, gevonden spullen, alles is te gebruiken.
- Splits de opdracht duidelijk in:
 - het bedenken van een idee: hoe gaat mijn wereld eruit zien?
 - bedenken wat voor 'ding' zou je kunnen maken dat hiermee te maken heeft? Hoe gaat dit object eruitzien?
 - zoeken naar geschikt materiaal om het object te maken.
 - Het object maken of in elkaar zetten

Benodigdheden

- scharen
- lijm
- tape of ander materiaal om onderdelen mee te bevestigen
- materiaal, zoals karton, ijzerdraad, papier, plastic, stof, verpakkingsmateriaal of gevonden spullen, op school aanwezig of door de leerlingen meegenomen.
- folders, flyers of tijdschriften, meegenomen door de docent (eventueel)
- computer met internet (eventueel)

VAN LIESHOUTS TIPS & TRICKS*Publiek*

Bedenk voordat je begint aan je ontwerp, wat voor soort wereld jou aanspreekt, zodat je beter richting kan geven aan je ideeën. Wat is belangrijk, waar wil je iets over vertellen? Waar haal je je inspiratie vandaan, uit de politiek, de geschiedenis, kunst, mode, sport, games?

Onderwerp

Als je geen ideeën hierover hebt, dan zou een bepaald onderwerp als uitgangspunt en inspiratiebron kunnen dienen. Joep van Lieshout neemt als uitgangspunt vaak een complex systeem, zoals het menselijk lichaam.

Maquette

Je kunt een maquette maken van één onderdeel, zoals 'waar en hoe slapen mensen in mijn wereld', maar je kunt ook een maquette maken voor een meer uitgebreide omgeving in jouw wereld.

Schetsen

Om je idee vorm te geven is het slim om een schets te maken. Al schetsend denk je ook en komen er ideeën op over het soort materiaal dat je kunt gebruiken. Denk daarbij ook na over waarom je dat soort materiaal (zacht of hard, buigzaam of star, warm of koud) kiest, en of het bijdraagt aan wat je wilt zeggen over het object.

Plannen

Maak het niet te ingewikkeld, bedenk hoeveel lestijd je voor deze opdracht krijgt en of je plan daarin haalbaar is. Het bedenken van het idee is even belangrijk als de uiteindelijke vorm. Je hebt bij deze opdracht veel vrijheid, de uitvoering hoeft niet perfect te zijn.

Materiaal

Omdat er materiaal nodig is om je object te maken, is het verstandig van te voren te bedenken hoe je het gaat uitvoeren. Dan weet je meteen wat je allemaal nodig hebt. Bedenk ook van tevoren of je het materiaal herkenbaar wilt laten of juist helemaal niet. Simpel materiaal is ook geschikt voor deze opdracht. Nogmaals: maak het jezelf niet te moeilijk.

Reflectie

Als je bijna klaar bent, is dan al goed te zien wat de functie van het object is? Of is dat niet belangrijk bij jouw idee? Is het een realistisch, functioneel of abstract ontwerp geworden? Of heb je verschillende dingen met elkaar gecombineerd? Heb je een duidelijke sculptuur gemaakt? Zo nee, wat zou er kunnen ontbreken? Kun je het nog veranderen?

NABESPREKEN*Vragen*

- Wat valt op, welke keuzes zijn gemaakt?
- Welk object valt het meest op? Bij welk ontwerp is de functie meteen duidelijk?
- Welk gemaakt object is duidelijk anders dan de rest?
- Is er een object aan te wijzen dat een duidelijke functie heeft? Welk werk? En wat denk je dat de maker ermee bedoelt?
- Welke is grappig/opvallend /sterk /spannend vreemd?
- Hoe is gebruik gemaakt van de beeldende aspecten: vormtaal, kleur, materiaalgebruik, vorm, contrast, duidelijkheid?
- Als je opnieuw mocht beginnen, wat zou je dan veranderen?

Werkvormen

- Verdeel de klas in twee groepen. Eén groep mag alleen complimenten geven, de andere alleen verbeterpunten.
- Iedereen moet een Tip en een Top geven.
- Beoordeel elkaars object aan de hand van de beoordelingspunten op de post-it's. Eerst in tweetallen: bespreek kort samen het object. Daarna wordt het object klassikaal besproken.
- Stemmen: stel, dit is een ontwerpwedstrijd. Welke objecten zouden dan een prijs winnen? De meeste vingers omhoog bepalen de winnaars. De winnaars komen op de Pinterest-pagina van What The Art?!.

Foto's uploaden

De beste fotoresultaten van de les(sen) zijn te uploaden naar de *What The Art!?* Pinterest-pagina. Hier zijn ook resultaten van andere scholen te zien.

Ga naar www.pinterest.com en klik op 'nu inloggen'. Gebruik de volgende gegevens:

- E-mailadres: v.dejong@stedelijk.nl
- Wachtwoord: whatheart

Nu opent de welkomspagina. Klik rechts bovenin op 'What The Art' en vervolgens op 'Jouw borden'. Ga nu naar 'Afl levering 3 Joep van Lieshout'. Om een foto te uploaden klik je aan de linkerkant van de pagina op 'een pin toevoegen'. Kies het juiste bestand én bord (Afl levering 3 Joep van Lieshout) en geef de pin een korte beschrijving. Door op 'Pin it' te klikken, verschijnt het bestand in het overzicht.

WHAT THE ART?! EXTRA*Kunstenaar Joep van Lieshout*

www.arttube.nl - Joep van Lieshout

<http://www.youtube.com/watch?v=Th6VnAManTo>

<http://eu1.tv/nl/hollandse-meesters/titles/hollandse-meesters-joep-van-lieshout>

<http://www.hansdenhartogjager.nl/web/Artikelpagina-Lezen/Interview-met-Joep-van-Lieshout.htm>

Sculptuur

Eerste hulp bij sculptuur, Stedelijk Museum Amsterdam, 2010.

Design

Eerste hulp bij design, Stedelijk Museum Amsterdam, 2006.

Popart

http://www.cultuurnetwerk.nl/producten_en_diensten/bronnenbundels/1991/h1991_41.htm

Van Lieshouts werkproces

<http://eu1.tv/nl/hollandse-meesters/titles/hollandse-meesters-joep-van-lieshout>