|  |
| --- |
| **Kunstbeschouwen** |
| **Culturele en Kunstzinnige Vorming 2** |

KPC Groep

juni 2000

Bestelnummer 2.470.15

© 2000, KPC Groep, ‘s-Hertogenbosch

**Voorwoord**

Na jaren van experimenteren is in de tachtiger jaren wettelijk geregeld dat de kunstvakken muziek en beeldende vakken, die toen nog expressievakken heetten, door leerlingen in het voortgezet onderwijs als examenvak gekozen konden worden. Sindsdien hebben de vakken een vaste plaats verworven in de examens voortgezet onderwijs. Met de start van de Tweede Fase spreekt men niet meer van expressievakken, maar van kunstvakken en is de mogelijkheid om examen te doen in een kunstvak uitgebreid met de vakken dans en drama. De kunstvakken hebben een vaste plek gekregen in het profiel Cultuur en Maatschappij onder de naam CKV3.

Daarnaast is gekozen voor een kunstvakoverstijgend vak op theoretische basis onder de naam CKV2. Bovendien werd de bevoegdheid om het vak CKV2 te geven toegekend aan docenten die een eerstegraads bevoegdheid hebben in enig kunstvak. Dat brengt het probleem met zich mee dat de docenten onvoldoende inhoudelijk en didactisch geschoold zijn om de breedte van het vak in hun onderwijs tot uitdrukking te laten komen. Om dat probleem aan te pakken zijn er landelijk bij onderwijsverzorgingsinstellingen, initiële opleidingen en universiteiten scholingsprogramma’s opgezet. Tegelijkertijd zijn gaandeweg de vakverenigingen van kunstvakken hun gezamenlijk belang gaan bundelen in het Samenwerkingsberaad Kunstvakken. Vanuit de taakstelling van de onderwijsverzorging en de belangen van docenten kunstvakken heeft KPC Groep het initiatief genomen om te komen tot een Model Kunstbeschouwen. Een initiatief dat door het Samenwerkingsberaad van harte is ondersteund om op die wijze docenten en onderwijsverzorgers een kader te geven voor hun onderwijs- en scholingsaanbod. Ook de samenstellers van het CKV2- examen zouden met het model rekening kunnen houden bij het maken van examenopgaven. Kortom, het Model Kunstbeschouwen moet een richtinggevend instrument zijn voor allen die bij het vak CKV2 betrokken zijn. Vanuit die optiek ziet het Samenwerkingsberaad Kunstvakken de ontwikkeling van CKV2 met vertrouwen tegemoet.

Max de Boer

Voorzitter Samenwerkingsberaad Kunstvakken

xxxGeachte collega,

Bij CKV2 is een nieuwe en tevens vakoverstijgende situatie ontstaan, doordat hier een docent met een eerstegraads bevoegdheid in een van de kunstvakken tevens bevoegd is voor de overige disciplines als onderdeel van CKV2. De docent CKV2 wordt dus in staat geachte de onderliggende disciplines te beheersen en te kunnen uitdragen.

Deze situatie was voor KPC Groep aanleiding om te onderzoeken of het mogelijk is om voor en vervolgens vanuit deze situatie tot afspraken/overeenstemming te komen tussen de bij deze ontwikkeling betrokken partijen. Tevens was het de bedoeling te voorkomen dat, net als bij de methoden voor CKV1, er een wildgroei ontstaat in modellen en schema’s. Dat is voor een vak als CKV2 met een centraal examen niet gewenst.

In mei 1999 organiseerde KPC Groep een eerste expertmeeting met als doel aandacht te besteden aan het aspect kunstbeschouwen binnen het vak CKV2. Naar aanleiding van deze bijeenkomst heeft KPC Groep samen met de kunstvakverenigingen, verenigd in het Samenwerkingsberaad Kunstvakken (SBKV), besloten een werkgroep in het leven te roepen met als doelstelling:

het ontwikkelen van een Model Kunstbeschouwen, waarbij sprake is van analyse van het kunstwerk zelf in afwisseling met achtergrondinformatie;

het ontwikkelen van een algemeen analyseschema, analyseschema’s per discipline en toelichtingen hierop.

De werkgroep ging in november 1999 in de volgende samenstelling van start.

- Vijf deelnemers zijn voorgedragen door de vakverenigingen: Wieneke van Breukelen, Paul van Engelen, Wendy Janssen, Hans Schaap en Nicky Selen.

- KPC Groep levert vier deelnemers: Miek Claassens (tevens voorzitter van de werkgroep), Jan van Gemert, Henk Roos en Lea Schuurmans.

- Eén deelnemer namens de SLO: Gerrit Dinsbach.

- Eén waarnemer namens het Cito: Marieke Wensing.

Tijdens het traject is voorzien in bijeenkomsten waar vertegenwoordigers van de vakverenigingen, vakontwikkelaars, bijscholers CKV2 en uitgevers commentaar kunnen leveren op tussenproducten van de werkgroep. Uit reacties kan worden opgemaakt dat er sprake is van een breed draagvlak voor het ontwikkelde stramien.

Het resultaat wordt medio juni 2000 door het Samenwerkingsberaad Kunstvakken aangeboden aan de CEVO met het verzoek om hierbij de Centrale Examens voor CKV2 te ontwikkelen. Het Model Kunstbeschouwen vormt tevens een richtlijn voor uitgevers.

Met gepaste trots presenteren wij het Model Kunstbeschouwen en menen dat hiermee wederom een nieuwe stap is gezet in de ontwikkeling en implementatie van het vak CKV2.

Antoine Gerrits

Projectleider Kunstvakken

14 juni 2000

INHOUD

Inleiding voor docenten 3

Inleiding voor leerlingen 4

Model kunstbeschouwen 5

Beleven 5

Bestuderen 6

Begrijpen 6

Algemeen analyseschema 7

Inhoud 9

Vorm 9

Functie 10

Schematisch overzicht 11

Analyseschema’s

Beeldende vormgeving 12

Film 13

Drama 14

Dans 15

Muziek 16

Toelichting bij de analyseschema’s

Beeldende vormgeving 17

Film 22

Drama 27

Dans 32

Muziek 39

Register 45

**Inleiding voor docenten**

Deze handreiking voor leerlingen bevat termen en begrippen voor kunstbeschouwen op het gebied van beeldende vormgeving, film, drama, dans en muziek, zoals die aan de CEVO zijn aangeboden met het verzoek om bij het maken van examens hiervan gebruik te maken.

We willen op enkele punten wijzen.

We hebben ons beperkt tot de termen en begrippen zoals die worden bedoeld in eindterm A1 van het CKV2 examenprogramma.

De kandidaat kan

1 de belangrijkste termen en begrippen hanteren uit de kunstdisciplines beeldende vormgeving, dans, drama en muziek die voorwaardelijk zijn voor adequate receptie en reflectie, alsmede die welke noodzakelijk zijn voor een goed begrip van verbanden tussen kunst en cultuur.

Deze termen en begrippen zijn gebaseerd op het begrippenapparaat dat voor deze disciplines in de basisvorming wordt aangeboden.

In eindterm A1 staat de vaardigheid ‘termen en begrippen hanteren’ centraal en niet het kennisaspect. In het Centraal Examen zullen in de context van de vraagstelling termen worden opgenomen die noodzakelijk zijn voor het beantwoorden van de vraag.

In de items die worden genoemd bij de eindtermen van domein C (onderwerpen) worden nog

meer begrippen genoemd die een rol kunnen spelen bij ‘adequate receptie en reflectie’. Deze begrippen behoren tot de leerstof van CKV2 en zijn in deze handreiking niet opgenomen.

Wij pretenderen hiermee niet het begrippenapparaat voor kunstbeschouwen binnen CKV2 te hebben vastgelegd. Opvattingen over het begrippenapparaat, indelingen en definities zullen zeker onderwerp blijven van boeiende discussies. Na een aantal jaren ervaring zal er zeker een bijstelling van deze handreiking plaatsvinden. Wel hopen wij dat dit document een bijdrage kan leveren aan een zekere afstemming tussen de disciplines die deel uitmaken van CKV2. Bovendien kan het houvast geven aan leerlingen en docenten bij de verdere ontwikkeling van het vak.

Werkgroep Kunstbeschouwen

Landelijke Vakverenigingen

KPC Groep

**Inleiding voor leerlingen**

De eindtermen voor CKV2 zijn verdeeld in drie domeinen:

A Vaardigheden en benaderingswijzen

B Invalshoeken voor reflectie (bijvoorbeeld: Kunst en religie, levensbeschouwing)

C Onderwerpen (bijvoorbeeld: Cultuur van het moderne in de eerste helft van de twintigste eeuw)

De eerste eindterm voor CKV2 (domein A) is als volgt:

De kandidaat kan

1 de belangrijkste termen en begrippen hanteren uit de kunstdisciplines beeldende vormgeving, dans, drama en muziek die voorwaardelijk zijn voor adequate receptie en reflectie, alsmede die welke noodzakelijk zijn voor een goed begrip van verbanden tussen kunst en cultuur.

Deze handreiking bevat die ‘belangrijkste termen en begrippen’ met een toelichting zoals ze ook zullen worden gehanteerd in het Centraal Examen CKV2. In de eindterm wordt gesproken over

het *hanteren* en niet over ‘kennen’ van termen en begrippen. Waar nodig zullen de termen en begrippen in het examen zelf worden opgenomen.

We beperken ons tot de algemene termen en begrippen zoals die noodzakelijk zijn voor eindterm 1 van domein A. Bij de beschrijving van de leerstof in domein C worden nog meer specifieke begrippen genoemd. Deze worden in deze handreiking niet behandeld.

**Model kunstbeschouwen**

Een cirkelgang om kunst te beschouwen.

Kunstbeschouwen begint als een beschouwer met een kunstwerk wordt geconfronteerd.

Beleven

Beschouwer

Je eigen persoonlijkheid speelt een grote rol bij de beleving en waardering van een kunstobject. Van invloed kunnen zijn: je karakter, je humeur, onder welke omstandigheden wordt je met het kunstwerk geconfronteerd, welke voorkennis heb je van het kunstwerk of van de kunstdiscipline waaruit het komt.

*Kunstwerk*

Het kunstwerk kan komen uit de beeldende kunst (bijvoorbeeld: schilderij, tekening, beeldhouwwerk, gebouw, foto enz.), dans, drama, film of muziek. Bij een aantal kunstwerken worden disciplines gecombineerd. Een musical bijvoorbeeld is een combinatie van drama, dans en muziek en beeld.

Beleving

Als je met een kunstwerk wordt geconfronteerd, is de eerste reactie meestal een *gevoelsmatige* (“Ik word er .... van”, “Ik zou wel ....”, “Het lijkt op ....”). Deze reactie wordt behalve door het kunstwerk zelf ook bepaald door eigenschappen (karakter, voorkennis) van jezelf.

Soms zul je het bij die reactie laten en er meteen een waardering aan koppelen, maar je kunt het kunstwerk ook verder gaan bestuderen.

In het proces van bestuderen van het kunstwerk is er dan steeds sprake van opnieuw beleven.

Je doet kennis op door analyse van het kunstwerk en door onderzoek van achtergrond-informatie. Als je met die toegenomen kennis wederom het kunstwerk beschouwt, is er sprake van opnieuw beleven, maar nu door een ‘veranderde’ beschouwer (met meer voorkennis).

**Bestuderen**

Je kunt een kunstwerk bestuderen door studie van het werk zelf met alleen je eigen voorkennis. (analyseren)

Je kunt een kunstwerk bestuderen door achtergrondinformatie te raadplegen. Als je daarna het kunstwerk opnieuw analyseert, doe je dat met meer voorkennis.

|  |  |
| --- | --- |
| **Analyse**  Je gaat het kunstwerk *onderzoeken* op:  *Inhoud*  Waar gaat het kunstwerk over?  Welke sfeer straalt het uit?  Wat is de onderliggende boodschap?  *Vorm*  Welke middelen zijn gebruikt?  Hoe is de structuur of de compositie?  *Functie*  Wat is de bedoeling van het kunstwerk in zijn tijd van ontstaan en nu zoals je die uit het kunstwerk zelf kunt afleiden?  Gebruik hierbij de *analyse*s*chema’s* bij de verschillende kunstdisciplines. | **Achtergrondinformatie**  Naast analyse van het kunstwerk kun je gaan opzoeken wat er is geschreven over  het betreffende kunstwerk (inhoud, vorm en functie),  de *maker* (zijn stijl, leven en opvattingen),  de maatschappelijke omstandigheden, gegevens die van belang zijn over tijd en plaats  Je kunt bronnen raadplegen van de kunstenaar zelf of lezen wat anderen er over hebben geschreven. |

Analyse en achtergrondinformatie

Analyse en achtergrondinformatie zullen steeds door elkaar lopen.

Wat je leert uit de achtergrondinformatie kun je gebruiken bij de analyse van het kunstwerk. Daardoor kun je steeds beter en scherper analyseren. Andersom zul je de achtergrondinformatie vaak pas begrijpen als je concrete kunstwerken bestudeerd hebt.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Allegorische schilderijen bevatten veel symbolen. Je begrijpt de inhoud en de boodschap van deze schilderijen beter als je de betekenis van die symbolen kent. |

Begrijpen

Voor het uiteindelijkebegrijpen breng je alle kennis uit analyse en achtergrondinformatie bij elkaar. Je combineert deze gegevens, weegt feiten en meningen af tot je (meer) inzicht hebt in het betreffende kunstwerk in zijn cultuur-historische en sociaal maatschappelijke context.

Het is dan niet de vraag of je kunstwerk wel of niet mooi vindt, maar of het kunstwerk en de intentie van de kunstenaar beter *begrijpt*.

*Cyclus*

Bij elke stap die je zet in dit model neemt je (voor)kennis over het kunstwerk en zijn context toe. Steeds als je in dat proces het kunstwerk opnieuw beschouwt, is er sprake van opnieuw ‘beleven’. Dit kan feitelijk door het kunstwerk nog eens opnieuw te bekijken of beluisteren, maar ook door herinnering kun je herbeleven. Bij elke herbeleving blijft het kunstwerk hetzelfde, maar jijzelf bent als beschouwer veranderd; je hebt meer kennis en inzicht.

**Algemeen analyseschema**

CKV2 omvat de volgende kunstdisciplines:

Beeldende vormgeving1

Drama

Dans

Muziek

Kunstwerken kunnen een combinatie van disciplines zijn:

Een musical bijvoorbeeld is een combinatie van drama, muziek en dans. In de decors en belichting speelt ook beeldende vormgeving nog een rol.

Hoewel elk van de disciplines een eigen vaktaal heeft ontwikkeld, zijn er overeenkomsten in de manier waarop je kunstwerken kunt analyseren.

**INHOUD** **A** Waar gaat het kunstwerk over?

**B** Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?  
 **C** In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?

**VORM** **D** Waarmee is het kunstwerk gemaakt?

**E** Hoe zijn de middelen geordend (in tijd en ruimte)?

**FUNCTIE** **F** Met welk(e) doel(en) wordt het kunstwerk gebracht?

1 Onder beeldende vormgeving worden verstaan architectuur, beeldhouwkunst, filmkunst, fotografie, grafische kunst, mode, schilderkunst, tekenkunst, textielkunst, videokunst, industriële en ambachtelijke vormgeving.

Bij de kunstvakken is film opgenomen als onderdeel van beeldende vormgeving. Omdat bij film wordt meestal gewerkt met levende mensen (acteurs) als onderdeel van het kunstwerk zou het te ingewikkeld worden om film te benaderen vanuit de discipline beeldende vormgeving. Om die reden is film als een afzonderlijk analyseschema opgenomen.

Algemeen analyseschema kunst beschouwen

**©KPC Groep Kunst Beschouwen**, pagina 8

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Algemeen | Beeldend | Film | Drama | Dans | Muziek |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap | | | | |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer | | | | |
| *Voorstelling* | **A** **Waar gaat het kunstwerk over?**  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, het kunstwerk zelf, titel | | | | |
| *Boodschap* | **B** **Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?**  Boodschap, visie | | | | |
| *Abstrahering* | **C** **In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?** | | | | |
|  | Figuratief <>  non-figuratief | Natuurlijk spel <>  gestileerd | Natuurlijk spel <>  gestileerd | Verhalend <>  abstract | Verhalend <>  absoluut |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare: | | | | |
| *Middelen* | **D** **Waarmee is het kunstwerk gemaakt?** | | | | |
|  | Licht  Kleur  Ruimte  Vorm | Acteurs  Spel  Verhaalelementen  Kader  Camera, fotografie | Acteurs  Spel  Verhaalelementen  Toneelbeeld, ruimte | Dansers  Dans  Locatie  Muziek  Theatrale middelen | Tempo  Toonduur, ritme  Toonhoogte, melodie  Klanksterkte  Klankkleur  Theatrale middelen |
| *Samenhang* | **E** **Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | | | | |
|  | Compositie  - Statisch <> dynamisch  - Symmetrie  Tijd | (Regie)concept  Vormgeving  Enscenering  Montage | (Regie)concept  Vormgeving  Enscenering | Choreografie | Compositie  - Verloop in de tijd  - Samenstelling |

|  |  |
| --- | --- |
| FUNCTIE | **F** **Met welk(e) doel(en) wordt het kunstwerk gebracht?** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing |

**Toelichting bij het algemeen analyseschema**

|  |  |
| --- | --- |
| INHOUD |  |

Opdrachtgever/kunstenaar

Tot aan de 19e eeuw werken kunstenaars vooral voor een opdrachtgever (kerk, vorsten, adel,

rijke burgerij, stadsbesturen). De betekenis en boodschap die in het kunstwerk werd gelegd,

werd (en wordt) mede bepaald door deze opdrachtgever.

**Voorstelling**

**A Waar gaat het over?**

*Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>*

*betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer*

De maker geeft aan zijn kunstwerk een inhoud (en eventueel een boodschap). Vaak is een titel van het kunstwerk daarin richtinggevend. We spreken - afhankelijk van de betreffende discipline - over zaken als voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, het kunstwerk zelf.

Bij de beschouwer is er sprake van betekenisgeving: interpretaties en associaties.

De betekenis die een beschouwer aan het kunstwerk geeft kan een heel andere zijn dan de bedoelde betekenis door de kunstenaar. Alleen bij een optimale communicatie (de

beschouwer kent de kunsttaal die de maker hanteert) zal de bedoelde betekenis en de betekenisgeving hetzelfde zijn.

Boodschap

**B Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?**

Uit het kunstwerk blijkt vaak de visie van de kunstenaar over het thema van het kunstwerk. Deze onderliggende boodschap, die in de verschillende kunstdisciplines op verschillende wijzen duidelijk kan worden, kan betrekking hebben op een kunstzinnig onderwerp, een persoonlijk of een sociaal-maatschappelijk onderwerp. Er zijn ook kunstwerken zonder uitdrukkelijke boodschap.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Bij het thema oorlog kan het onderwerp de strijd zijn en de boodschap het verheerlijken van de vaderlandslievende heroïsche krijgers. Bij hetzelfde thema kan het kunstwerk als onderwerp de ellende van de slachtoffers en burgers uitbeelden. De boodschap is dan een aanklacht tegen de oorlog. |

Bedoelde betekenis van de opdrachtgever/kunstenaar gelet op tijd en plaats

De betekenis van een kunstwerk hangt samen met de tijd waarin het is gemaakt en de plaats (culturele context). Beschouwers van nu kunnen aan kunstwerken van vroeger of van andere culturen een geheel andere betekenis geven.

**Abstrahering**

**C In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?**

Een kunstwerk kan zo natuurgetrouw mogelijk zijn, de werkelijkheid gestileerd weergeven.

Een kunstwerk kan ook gebaseerd zijn op een abstract idee.

|  |  |
| --- | --- |
| VORM |  |

**Middelen**

**D Waarmee is het kunstwerk gemaakt?**

Met de middelen bedoelen wij hier datgene wat in het kunstwerk (zintuiglijk) waarneembaar is. Elke discipline heeft zijn eigen middelen. Bij de disciplines film, drama en dans (waar levende mensen als performers onderdeel zijn van het kunstwerk) zijn veel overeenkomsten.

**Samenhang**

**E Hoe zijn de middelen gestructureerd? (in tijd en ruimte)**

Hoe werkt de beeldend kunstenaar, regisseur, choreograaf of componist/dirigent met de middelen? Hoe maakt hij er een geheel van?

In de analyseschema’s per discipline (beeldend, film, dans, drama en muziek) wordt het onderdeel ‘vorm’ verder uitgewerkt.

|  |  |
| --- | --- |
| FUNCTIE |  |

F Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?

*Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?*

Net als bij INHOUD geldt hier:

I het onderscheid tussen maker (of opdrachtgever) <> beschouwer

Vanuit de maker (of opdrachtgever) is er sprake van een bedoelde functie. De beschouwer kan aan het kunstwerk een heel andere functie geven: functiegeving.

II tijd en plaats aspecten

De oorspronkelijke functie van een kunstwerk wordt bepaald door de tijd en plaats van ontstaan. Deze functie kan in de loop der tijd veranderen.

|  |  |
| --- | --- |
| Bijvoorbeeld | De religieuze cantates van Bach zijn oorspronkelijk (tijd) gemaakt om uitgevoerd te worden in de kerk (plaats). Ze hadden een duidelijk religieuze functie. In onze tijd zijn er nog altijd mensen die om die reden naar cantates van Bach luisteren. Veel mensen die nu naar cantates van Bach luisteren doen dat vanuit een heel andere houding. De muziek heeft voor hen dan bijvoorbeeld een esthetische of recreatieve functie. |

Bij CKV2 staan de maatschappelijke functies centraal.

Een kunstwerk kan meerdere van onderstaande functies tegelijk hebben. Hetzelfde kunstwerk kan voor verschillende mensen verschillende functies hebben.

*Levensbeschouwelijk*

Het uitdrukken van religieuze gevoelens, ondersteuning van rituelen en vieringen.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Muziek in de kerk.  Kerkelijk drama in de Middeleeuwen om het volk een voorstelling te geven van godsdienstige verhalen. |

*Esthetisch*

Bij de maker gaat het om het vertolken van schoonheid of het oproepen van vervreemding, confrontatie (anti-schoonheid).

Bij de beschouwer staan hier inleven en het genieten van schoonheid centraal.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Een steeds terugkerend thema is de vraag of de natuur ‘naar de werkelijk’ moet worden afgebeeld of ‘geïdealiseerd’. Soms wordt de werkelijkheid in kunstwerken zoveel ‘geweld’ aan gedaan dat deze kunst voor het publiek zeer confronterend waren. |

*Politiek*

Kunstwerken kunnen de status van de machthebbers ondersteunen en deze huldigen.

Kunstwerken kunnen ook uiting geven aan protest of oproepen tot politieke bewustwording.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Het bezitten van grote verzamelingen kunstschatten wordt nog steeds gezien als iets dat statusverhogend is.  Toneelstukken van Brecht, 20e eeuw, bevatten vaak een duidelijk politieke, socialistische boodschap. |

*Economisch*

Kunst vertegenwoordigt in de maatschappij een bepaalde waarde. De maker maakt kunstwerken om geld mee te verdienen. Kunstwerken worden ook in reclame ingezet.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Wordt kunst door de staat gesubsidieerd of opereren kunstenaars geheel of gedeeltelijk op de vrije markt? |

*Educatief*

Kunstwerken kunnen informatief zijn of bepaalde attitudes (houdingen) onderstrepen.

Daardoor kunnen ze een rol spelen in de opvoeding, therapie, voorlichting of training.

Bij een beschouwer die geconfronteerd wordt met kunstwerken kan dat leiden tot meer zelfinzicht (zelfreflectie).

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | In de tijd van Romantiek en Realisme in de 19e eeuw organiseerden musea hun tentoonstellingen steeds meer ter lering en vermaak. |

Vermaak

Kunstwerken kunnen een rol spelen bij amusement. Kunstwerken kunnen de beschouwer een

weg bieden om zich los te maken van de dagelijkse werkelijkheid en voor zichzelf. Kunst

kan ook een puur decoratieve functie hebben.

|  |  |
| --- | --- |
| bijvoorbeeld | Popmuziek, soaps, videoclips, musicals. |

**CKV2 kunstbeschouwen**

In dit schema worden alle genoemde elementen van kunstbeschouwen ondergebracht.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **kunstwerk**  beeldend  film  drama  dans  muziek | | | | | | | **beschouwer**  karakter  humeur  voorkennis | | | | | | |  |
|  |  | **beleven**  gevoelsmatige, emotionele reacties  voorstelling, sfeer, associaties | | | | | | | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
|  |  | **bestuderen**  van het kunstwerk naar: | | | | | | | | | | | | | |  |
|  | opnieuw beleven |  | **INHOUD** | | **A** Voorstelling  Waar gaat het kunstwerk over?  **B** Boodschap  Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?  **C** Abstrahering  In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid? | | | | | | | | | kunstenaar bedoelde betekenis/functie  opdrachtgever  beschouwer betekenis-/functiegeving | | met meer voorkennis |
|  |  |  | VORM | | **D** Middelen  Waarmee is het kunstwerk gemaakt?  **E** Samenhang  Hoe zijn de middelen gestructureerd? | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  | FUNCTIE | | **F** Met welk(e) doel(en) wordt het kunstwerk gebracht? | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  | TIJD | | Cultuur – historische context | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  | **PLAATS** | | Sociaal – matschappelijke context | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  |  |  | |  |  | door: | |  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  | analyse  van het kunstwerk | | | | |  |  | achtergrondinformatie  over het kunstwerk en zijn context | | | | |  |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  | **begrijpen**  waarderen | | | | | | | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |

**BEELDENDE VORMGEVING analyseschema** toelichting pagina 17 e.v.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| INHOUD | **Voorstelling, betekenis, boodschap**  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  | |
|  |  |  | |
| Voorstelling | **A Waar gaat het kunstwerk over?**  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, het kunstwerk zelf, titel | | **A** | |
| Boodschap | **B Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?**  Boodschap, visie | | **B** | |
| **Abstrahering** | **C In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?**  > Figuratief, realistisch   > geïdealiseerd, gestileerd, geabstraheerd, gedeformeerd   > non-figuratief, abstract | | **C** | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |
| Middelen | **D Waarmee is het kunstwerk gemaakt?**  Beeldende aspecten (+ materialen en technieken: zie ckv3) | **D** |
| *licht* | *Lichtsoort*: getemperd <> fel P  *Lichtrichting*: meelicht, tegenlicht, zijlicht, strijklicht  *Gevolgen van het licht:* eigen schaduw/slagschaduw | **d1** |
| *kleur* | *Kleursoorten*: kleurverzadiging, kleurhelderheid  *Kleurcontrasten*: kleur-tegen-kleur, licht-donker, koud-warm, complementair  monochroom <> polychroom | **d2** |
| *ruimte* | *Ruimtelijkheid*:  tweedimensionaal <> reliëf <> driedimensionaal,  ruimte-innemend (gesloten, massief) <> ruimte-omvattend (open) textuur  *Ruimtesuggestie door*:  groot-klein, overlapping, afsnijding lijnperspectief, kleurperspectief, atmosferisch perspectief | **d3** |
| *vorm* | Vormcontrasten:  Geometrisch/constructief <> organisch/plastisch  Enkelvoudig <> samengesteld  Positief <> negatief (restvorm)  Duidelijk <> vaag | **d4** |
| Samenhang | **E Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |
| *compositie* | Compositiegrondvormen:  Horizontaal-verticaal-diagonaalcompositie, driehoekscompositie, centraalcompositie,  'over-all'-compositie  Gevolgen van ordening:  Statisch <> dynamisch,  Symmetrisch <> asymmetrisch | **e1** |
| *tijd* | Bewegingssuggestie  Bewegend beeld, video, ict, performance | **e2** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FUNCTIE | **F Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | **F** |
|  |  |  |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |
| *Autonoom <> toegepast* |  | **f2** |

**FILM analyseschema** toelichting pagina 22 e.v.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | **Voorstelling, betekenis, boodschap**  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |
|  |  |  |
| Voorstelling | **A Waar gaat de film over?**  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, de film zelf, titel | **A** |
| *onderwerp, thema, titel* | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |
| *ontwikkeling* | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |
| *sfeer, spanning* | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |
| Boodschap | **B Wat heeft de regisseur met de film te vertellen?**  Boodschap, visie | **B** |
| *basismateriaal* | Waar zijn de filmmakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?) Een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |
| *interpretatie* | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de filmmakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |
| Abstrahering | **C In hoeverre suggereert de film de werkelijkheid?** | **C** |
| *manier van spelen* | Wordt er natuurlijk, gestileerd of op een andere manier gespeeld? | **c1** |
| *soort film* | Genres: Docudrama, animatiefilm, speelfilm, tv-film, clips  Thriller, komedie, western, avonturen, drama, science fiction, parodie | **c2** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VORM** | **Het waarneembare** |  |
| Middelen | **D** **Waarmee is de film gemaakt binnen de kadrering?** | **D** |
| *acteurs* | Houding, mimiek, beweging, gebaar  Stemgebruik  Kostuum, grime | **d1** |
| *spel* | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |
| *verhaalelementen* | Ontwikkeling van de acteur, ontwikkeling van de omstandigheden  Instelling, scènes, actie, shot  Teksten, beelden & geluiden, montage  Geluiden: vooraf <> synchroon <> achteraf  Verhaallijn: lineair, cirkelend, spiralend  Ingrepen in de tijd: fragmenten, gelijktijdigheid, tijdsprongen, flashback, flash forward  Vertelperspectief: kennisvoorsprong of achterstand | **d3** |
| *kader* | Locatie, speelvlak  Decor, rekwisieten, licht, kleur  Geluid/klank/muziek: ondersteunend <> tegengesteld  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs, verplaatsing van het kader | **d4** |
| *camera, fotografie* | Standpunt: kikker-, ooghoogte-, vogelperspectief  Kader: close-up, medium, totaal: rijder, zoomen, scherpstelling  Camerabeweging: horizontaal, verticaal  Subjectieve camera <> objectieve camera  Trucage, special effects | **d5** |
| Samenhang | **E Hoe zijn de middelen geordend** (in tijd en ruimte)? | **E** |
| *regieconcept* | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en/of producent. | **e1** |
| *vormgeving* | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: producent, scenarioschrijver, regisseur, cameraman, acteur, art-direction (decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziek), editor. | **e2** |
| *enscenering* | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot instellingen, scènes en acties. | **e3** |
| *montage* | De wijze waarop beelden en geluiden volgens het scenario zijn gerangschikt tot de film/rolprent | **e4** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **F Met welk doel wordt de dramavoorstelling gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | | **F** | |
|  |  | |  | |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing |  | |

**DRAMA analyseschema** toelichting pagina 27 e.v.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | **Voorstelling, betekenis, boodschap**  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |
|  |  |  |
| **Voorstelling** | **A Waar gaat het theaterstuk over?** | **A** |
| *onderwerp, thema, titel* | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |
| *ontwikkeling* | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |
| *sfeer, spanning* | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |
| Boodschap | B Wat heeft de theatermaker daarover te vertellen? | **B** |
| *basismateriaal* | Waar zijn de theatermakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?), een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |
| *interpretatie* | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de theatermakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |
| Abstrahering | C In hoeverre suggereert het theaterstuk de werkelijkheid? | **C** |
| *manier van spelen* | Wordt er natuurlijk of gestileerd gespeeld? | **c1** |
| *soort verhaal* | Zijn de situaties en gebeurtenissen opgenomen in een lopend verhaal?  Zo nee, hoe dan wel?  Zijn de situaties en gebeurtenissen tragisch, komisch, absurd? | **c2** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VORM** | **Het waarneembare** |  |
| Middelen | **D Waarmee is de drama-voorstelling gemaakt?** | **D** |
| *acteurs* | Houding, beweging, gebaar  Mimiek  Stemgebruik  Kostuum, grime, kapsel | **d1** |
| *spel* | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |
| *verhaalelementen* | Personages  Bedrijven, scènes  Teksten, beelden  Ontwikkeling, verloop  Fragmenten, uitstapjes | **d3** |
| *toneelbeeld, ruimte* | Locatie, speelruimte, speelvlak, plaats van het publiek  Decor, rekwisieten, licht  Geluid, muziek, film en videomateriaal  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs | **d4** |
| Samenhang | **E Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |
| *(regie)concept* | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en andere vormgevers. | **e1** |
| *vormgeving* | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: acteur, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziekontwerper. | **e2** |
| *enscenering* | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. | **e3** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **F Met welk doel wordt de dramavoorstelling gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | **F** |
|  |  |  |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |

**DANS analyseschema** toelichting pagina 32 e.v.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | **Voorstelling, betekenis, boodschap**  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |
|  |  |  |
| **Voorstelling** | A Waar gaat de dans over? | **A** |
| *thema, titel* | Wat wordt er verteld, wat is het thema? Gaat het ergens over?  Welke titel en aanwijzingen over het dansstuk zijn er? | **a1** |
| *verwijzingen*  *associaties* | Naar welke gevoelens, ervaringen, ideeën, situaties en gebeurtenissen verwijst de dans?  (ontwikkeling, gevoelskenmerken, handelingskenmerken)  Welke associaties roept het bij je op?  Bijv. mensen, dieren, verrichtingen, handelingen, sfeer | **a2** |
| **Boodschap** | **A Wat wil de danser/choreograaf met het dansstuk vertellen?**  Symboliek, visie, idee, intentie van de kunstenaar | **B** |
| Abstrahering | **C In hoeverre suggereert het dansstuk de werkelijkheid?**  Verhalende dans <> abstracte dans | **C** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VORM** | **Het waarneembare** |  |
| Middelen | **D Waarmee is de dansvoorstelling gemaakt?** | **D** |
| *dansers* | Wie danst?  Aantal, sekse, rol/ karakter  Samendans/interactie, solo/duet/groep, synchroon <> wisselwerking | **d1** |
| *dans* | Hoe wordt gedanst?  a Welke danssoort staat centraal?  Klassieke dans, moderne dans, expressionistische dans, jazz dans, internationale dans, musicaldans, danstrends  *b Lichaam:* specifiek gebruik van het lichaam, dansacties, danspassen, danscombinatie  *c Danselementen*:  - Tijd: duur, tempo, ritme, maat  - Kracht: krachtig <> licht, gewicht inzetten, actief/passief gewicht  - Ruimte: grote bewegingen <> kleine bewegingen, richtingen, lagen, vormveranderingen  - Bewegingsstroom: spanning <> ontspanning,  gecontroleerd <> ongecontroleerd  *d Danskwaliteit*: dynamiek, bijvoorbeeld: stotend, vloeiend, wervelend, explosief  *e Dansfrase*: danspatroon: reeks opeenvolgende bewegingen  *f Ruimtegebruik*: gehele ruimte <> op één plek/plaatsing van de dansers in de ruimte en t.o.v. elkaar, vloerpatronen, op of onder, in of aan decor | **d2** |
| *locatie* | Waar wordt gedanst?  Theater <> elders, wel/geen podium, plaats van het publiek | **d3** |
| *muziek* | *Welke muziek/geluid wordt gebruikt?*  Wel/geen muziek, muzieksoort, geluid, omgevingsgeluiden, stem v.d. danser, stilte  Eén muziekstuk <> collage/fragmenten, live <> ‘opname’  Relaties muziek-dans t.a.v. tempo, maat, ritme, klanksterkte, klankkleur/instrumenten, structuur | **d4** |
| *theatrale middelen* | Welke theatrale middelen worden gebruikt?  Decor, film, video, ICT  Licht  Muziek  Kostuums, grime, attributen, rekwisieten | **d5** |
| Samenhang | **E Hoe is de dans geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |
| *choreografie* | Het samenbrengen van de middelen (dansers, dans, ruimte, muziek, theatrale middelen) tot een verloop/ordening/structuur naar idee en ontwerp van de choreograaf | **e1** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **F Met welk doel wordt de dramavoorstelling gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | **F** |
|  |  |  |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |

**MUZIEK analyseschema** toelichting pagina 39 e.v.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap  Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |
|  |  |  |
| Voorstelling | **A Waar gaat het muziekstuk over?** | **A** |
| *bewegings-interpretatie* | Grote beweging <> kleine beweging  Actieve beweging <> passieve beweging  Spanning <> ontspanning | **a1** |
| *sfeer* | Bijvoorbeeld: groots  ernstig krachtig  treurig energiek  somber bruisend  gevoelig vrolijk  teder speels  ingetogen | **a2** |
| *titel/programma* | Welke titel en aanwijzingen staan bij het muziekstuk? | **a3** |
| *Relaties*  *met woord/beeld* | Inhoud, sfeer en bedoelding van liedtekst/(film)beelden/dans  Muziek kan bevestigen, tegenspreken, neutraal zijn, vooruitlopen | **a4** |
| *associaties* | Met buitenmuzikale gegevens: bijv. mensen, dieren, dingen, situaties, natuur, kleuren | **a5** |
| Boodschap | B Wat wil de componist/muzikant met het muziekstuk vertellen?  Symboliek, visie, de idee, intentie van de kunstenaar | **B** |
| Abstrahering | C In hoeverre suggereert het muziekstuk de werkelijkheid? | **C** |
|  | Is er een onderwerp en/of een verhaal? JA à verhalend, NEE à absolute muziek  Realistische geluiden / klanknabootsing / uitbeelding (muzikale schets) / sfeer | **c1** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |
| Middelen | D Waarmee is het muziekstuk gemaakt?  klank <> stilte | **D** |
| *tempo* | Langzaam <> snel | **d1** |
| *toonduur*  *ritme*  *maatsoort* | Lang <> kort  Stuwend <> slepend  Rustig <> druk  Maatslagverdeling in tweeën of drieën (**Een**ne tweeje <> **Een**nete tweejete)  2- of 3-delige maatsoort  Regelmatig <> onregelmatig | **d2** |
| *toonhoogte (melodie)* | Hoog <> laag  Groot bereik <> klein bereik  Stijgend <> dalend  Stapsgewijs <> sprongsgewijs  Samenklank, akkoord (spanning <> ontspanning) | **d3** |
| *klanksterkte* | Zacht <> sterk, accenten | **d4** |
| *klankkleur* | Instrument, speelwijze, ensemble  Helder <> donker,  Dik (dicht) <> dun (open) | **d5** |
| *theatrale middelen* | Locatie: aankleding, decor, belichting, kleding, geprojecteerd beeld (video, film)  Dans, drama en/of presentatie door de muzikanten en andere performers | **d6** |
| Samenhang | **E Compositie: Hoe zijn de muzikale middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |
| *verloop* | Verloop in de tijd: met motief, herhaling, variatie, contrast, ontwikkeling à muzikale vormen  Couplet, refrein, intro, naspel, solo, tussenspel, bridge | **e1** |
| *samenstelling* | Éénstemmig/meerstemmig/samenklank-akkoord/instrumentatie  Melodie (hoofdstem, tegenstem)  Akkoordbegeleiding  Bas (laagste stem)  Ritmesectie (slagwerk) | **e2** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FUNCTIE | **F Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?**  Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <> functiegeving door de beschouwer. | **F** |
|  |  |  |
|  | Levensbeschouwelijk Religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)Schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek Status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch Werk, reclame  Educatief Opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak Amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |

|  |  |
| --- | --- |
| BEELDENDE VORMGEVING  toelichting bij het analyseschema |  |

Beeldende kunst is een verzamelnaam voor allerlei soorten beeldende vormgeving. Producten van beeldende vormgeving kom je niet alleen in musea tegen, maar ook op straat, in huis, op school, enz. Naast vormen van beeldende kunst zoals beeldhouwkunst, teken- en schilderkunst, hoort ook de toegepaste beeldende vormgeving erbij. We spreken van toegepaste vormgeving wanneer de gebruiksfunctie belangrijk is, zoals bij architectuur, grafische vormgeving, design, enz.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Voorstelling | Waar gaat het kunstwerk over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, het kunstwerk zelf, titel | **A** |

Beeldende vormgeving kan verwijzen naar iets in de werkelijkheid. Zo verwijst een portret naar de persoon die afgebeeld is. Naast het afbeelden (iets uit de werkelijkheid namaken) kan de kunstenaar ook zijn/haar verbeelding gebruiken. Ten slotte zijn er kunstwerken die niet naar de werkelijkheid of naar een fantasiewereld verwijzen. Het gaat dan alleen om de ordening van de beeldende middelen (vergelijk met absolute muziek: muziek C).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boodschap | Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?  Boodschap, visie | **B** |

Kunstwerken krijgen meestal een titel van de kunstenaar. De titel zegt iets over de ideeën van de kunstenaar over het thema. Verder kun je de visie van de kunstenaar aflezen aan de manier hoe hij het thema behandelt. Door middel van het combineren van boodschappen en symbolen vertelt hij/zij iets aan de beschouwer. Dit is de bedoelde betekenis, de intentie van de kunstenaar. De beschouwer kan een andere betekenis geven aan het kunstwerk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Abstrahering** | **In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?**  > Figuratief, realistisch  > geïdealiseerd, gestileerd, geabstraheerd, gedeformeerd   > non-figuratief, abstract | **C** |

Beeldende kunstwerken waarbij de werkelijkheid natuurgetrouw wordt weergegeven, noemen we *realistisch*. Wanneer het beeld een herkenbare voorstelling heeft spreken we ook wel van *figuratief*. Het tegenovergestelde is *non-figuratief*: zonder herkenbare voorstelling, ook wel *abstract*.

Wanneer de kunstenaar niet zozeer naar de aanschouwing werkt, maar meer naar de verbeelding, kan hij/zij de werkelijkheid vervormen. Zo kan hij de werkelijkheid bijvoorbeeld mooier maken, veredelen. Zo'n vervorming noemen we *geïdealiseerd*. Wanneer hij/zij de vormen vereenvoudigt, wordt het kunstwerk *gestileerd*.

*Geabstraheerd* is een algemene term voor een tussenvorm tussen figuratief en abstract. *Gedeformeerd* geeft aan dat het beeld vervormd is, bijvoorbeeld door verschuiving en verdraaiing.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | **Waarmee is het beeldend kunstwerk gemaakt?**  Beeldende aspecten (+ materialen en technieken: zie ckv3) | **D** |

Onder de *beeldende aspecten* verstaan we de onderdelen waaruit een beeld is opgebouwd, zoals vorm, licht, kleur en ruimte.

Onder de *beeldende middelen* verstaan we alle middelen die men gebruikt om een twee- of driedimensionaal beeld te maken; niet alleen de beeldende aspecten, maar ook het materiaal, het gereedschap en de techniek.

De kunstenaar gebruikt zijn materialen op een bepaalde manier. Dat noemen we de *hanteringswijze*. Zowel het materiaal als de hanteringswijze geven een beeld een bijzonder karakter. Dit komt in dit analyseschema aan de orde in zoverre het zichtbaar is in de beeldende aspecten. Kennis en herkenning van *materialen en technieken* vallen onder CKV3.

De volgorde van het onderzoek naar de beeldende aspecten laat zich bepalen door het kunstwerk.

De verschillende aspecten hebben invloed op elkaar en daarom is het handig om met het meest opvallende beeldende aspect van het kunstwerk dat je analyseert te beginnen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| licht | *Lichtsoort*: getemperd <> fel  *Lichtrichting*: meelicht, tegenlicht, zijlicht, strijklicht  *Gevolgen van het licht:*  eigen schaduw/slagschaduw | **d1** |

Bij het kijken speelt licht een grote rol. Dat kan natuurlijk licht zijn, zoals zonlicht, of kunstmatig licht, zoals lamplicht. Het licht dat op een kunstwerk valt heeft een effect op ons beeld van het werk. Naast dit werkelijke licht is er in tweedimensionale kunstwerken vaak sprake van gesuggereerd licht.

Een lichtbron kan *fel* licht verspreiden, maar het licht kan ook *getemperd* zijn, onderbroken door bijvoorbeeld wolken of een gordijn.

De kant van waar het licht vandaan komt, vanuit de beschouwer gezien, noemen we de *lichtrichting*.

Men spreekt van *meelicht* wanneer je als beschouwer in de richting van het licht meekijkt. Wanneer je een foto maakt met een flitsapparaat heb je ook te maken met meelicht. Schaduwen zijn dan nauwelijks te zien.

Wanneer je tegen het licht inkijkt, zoals bij een zonsondergang, heb je te maken met *tegenlicht*.

Vormen tekenen zich dan af als *silhouetten*. *Zijlicht* komt van opzij. Zowel de schaduw op het voorwerp, de *eigen schaduw*, als de schaduw ernaast, de *slagschaduw*, zijn dan duidelijk te zien. Bij *strijklicht* 'strijkt' het zijlicht langs een oppervlak. Alle oneffenheden in het oppervlak (textuur) worden dan zeer goed zichtbaar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| kleur | *Kleursoorten*: kleurverzadiging, kleurhelderheid  *Kleurcontrasten*: kleur-tegen-kleur, licht-donker, koud-warm, complementair,  monochroom <> polychroom | **d2** |

Johannes Itten (docent aan het Bauhaus) heeft een kleurenleer ontwikkeld waarin hij de onderlinge beïnvloeding van kleuren duidelijk maakt. Heel bekend is zijn kleurencirkel. Centraal in die cirkel plaatste Itten de drie zogenaamde *primaire kleuren*: geel, rood en blauw. Deze kleuren zijn niet door menging te verkrijgen. Door de primaire kleuren te mengen, kunnen in theorie alle andere kleuren worden gemaakt.

Volgens Itten spreken we van *kleurverzadiging*, wanneer de kleur niet is gemengd met een andere kleur of met zwart en wit. Je hebt dan te maken met de kleur in zijn meest zuivere, pure vorm. De *kleurhelderheid* wordt bepaald door de mate waarin de kleur het licht weerkaatst. Een kleur wordt helderder naarmate je er meer wit doorheen mengt. Als kleuren tegen elkaar afsteken, een tegenstelling vormen, is er sprake van *kleurcontrast*.

De bekendste vier kleurcontrasten zijn:

1. *kleur-tegen-kleur-contrast*: tegenstelling tussen zuivere kleuren. Dit contrast is het sterkst tussen de primaire kleuren en geeft een bont effect;
2. *licht-donker-contrast*: tegenstelling tussen lichte en donkere kleuren;
3. *koud-warm-contrast*: Itten onderscheidt koude en warme kleuren. Blauw is bijvoorbeeld koud en oranje warm. Wanneer koude en warme kleuren naast elkaar gebruikt zijn, spreken we van koud-warm-contrast;
4. *complementair contrast*: tegenstelling tussen kleuren die in de kleurencirkel tegenover elkaar liggen. Als ze direct naast elkaar gebruikt worden leveren deze kleuren een zeer sterk contrast op. Zo versterken de combinaties van bijvoorbeeld rood en groen of geel en paars elkaars werking.

We spreken van *monochroom* kleurgebruik wanneer de kunstenaar zich beperkt tot één kleur of met verschillende tonen van één kleur. *Polychrome* objecten zijn met verschillende kleuren beschilderd.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ruimte | *Ruimtelijkheid*:  tweedimensionaal <> reliëf <> driedimensionaal,  ruimte-innemend (gesloten, massief) <> ruimte-omvattend (open)  textuur  *Ruimtesuggestie door*:  groot-klein, overlapping, afsnijding lijnperspectief, kleurperspectief, atmosferisch perspectief | **d3** |

De *ruimtelijkheid* van een object is de mate waarin het ruimtelijk lijkt (*twee-dimensionaal* <> *ruimtesuggestie*) of echt ruimtelijk is (*driedimensionaal*).

Een *reliëf* staat eigenlijk tussen twee- en drie-dimensionaal in: het is een beeld waarbij de voorstelling uit de vlakke achtergrond naar voren komt.

Een gesloten, massieve driedimensionale vorm noemen we ook wel *ruimte-innemend*.

Daartegenover zijn *ruimte-omvattende* vormen open. Je kunt er als het ware doorheen kijken (b.v. de beroemde Rietveld-stoel). Dan valt de restvorm op.

Onder *textuur* verstaan we de oppervlakte-kwaliteit van het kunstwerk. Deze kan bijvoorbeeld glad, korrelig, zacht, ruw, enz. zijn. De textuur is niet alleen te zien (vooral bij strijklicht), maar ook te voelen.

Bij tweedimensionale beelden, dus op een plat beeldvlak, kan ruimtelijkheid worden gesuggereerd.

Er zijn verschillende manieren van *ruimtesuggestie*:

1. *groot-klein:* de vormen in de voorgrond worden groter weergegeven, verder weg kleiner;
2. *overlapping:* gedeelten van vormen zijn niet te zien omdat er andere vormen voor staan. De ene vorm lijkt achter de andere vorm te zitten;
3. *afsnijding*: het kader overlapt de vorm;
4. *lijnperspectief:* ruimtesuggestie volgens een wiskundige methode, met behulp van lijnen die naar   
   vluchtpunten op de horizon lopen. Lijnen die in werkelijkheid evenwijdig aan elkaar lopen komen bij   
   elkaar in één vluchtpunt. Zo lijkt een weg aan de horizon te verdwijnen in een punt;
5. *kleurperspectief:* ontstaat wanneer warme kleuren op de voorgrond worden gebruikt en koude kleuren op de achtergrond. De koude kleuren lijken te wijken, terwijl warme kleuren naar voren lijken te komen;
6. *atmosferisch perspectief*: bereik je door bijvoorbeeld in een landschap naar de horizon toe te vervagen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| vorm | Vormcontrasten:  Geometrisch/constructief <> organisch/plastisch  Enkelvoudig <> samengesteld  Positief <> negatief (restvorm)  Duidelijk <> vaag | **d4** |

Elk beeld is opgebouwd uit *vormen*. Bij drie-dimensionale beelden zijn de vormen niet alleen zichtbaar, maar ook tastbaar. Bij twee-dimensionale beelden is de vorm zichtbaar door lijnen en vlakken. Er zijn allerlei soorten vormen met verschillende karakters. Zo kan een vorm rond zijn of plastisch, regelmatig of vaag. Vaak zie je dat beeldende kunstenaars vormen met een tegengesteld karakter naast elkaar zetten. Zo'n *vormcontrast* heeft het effect dat de karakters van de gecombineerde vormen duidelijker uitkomen.

De volgende vormcontrasten kom je vaak tegen:

1. *geometrisch/constructief <> organisch/plastisch*

Met een *geometrische* vorm wordt een meetkundige vorm bedoeld, zoals een rechthoek, een cirkel of een driehoek. Drie-dimensionale geometrische vormen zijn dan bijvoorbeeld: een kubus, een bol of een piramide.

Wanneer een beeld overzichtelijk is opgebouwd uit geometrische vormen spreken we ook wel van   
*constructieve vormen*. Het geheel doet denken aan een technische constructie.

In tegenstelling tot geometrische vormen zijn *organische* vormen geïnspireerd op de natuur. Ze zijn vaak grillig en zien eruit of ze gegroeid zijn.

Van een *plastische* vorm spreken we wanneer de vorm is gemodelleerd uit een plastisch, kneedbaar materiaal.

1. *enkelvoudig <> samengesteld*

Een enkelvoudige vorm is een eenvoudige vorm, die als uitgangspunt kan dienen voor een samengestelde vorm. De samengestelde vorm is opgebouwd uit verschillende delen.

1. *positief <> negatief* (restvorm)

Restvormen zijn vormen die overblijven tussen de eigenlijke ('positieve') vorm(en).

1. *duidelijk <> vaag*

De contour is de omtrek, de begrenzing van de vorm. Wanneer de contour zich niet duidelijk aftekent, hebben we te maken met een vage vorm.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Samenhang | **Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **compositie** | Compositiegrondvormen:  Horizontaal-verticaal-diagonaalcompositie, driehoekscompositie, centraalcompositie, 'over-all'-compositie  Gevolgen van ordening:  Statisch <> dynamisch,  Symmetrisch <> asymmetrisch | **e1** |

Binnen een beeld zijn verschillende onderdelen, beeldende aspecten te onderscheiden. Met het begrip *compositie* (letterlijk 'samenstelling') duiden we de manier aan waarop die beeldaspecten tot een geheel zijn geordend. Bij tweedimensionale beelden spreken we ook wel van vlakverdeling. Er zijn bepaalde ordeningen, bepaalde compositiegrondvormen te onderscheiden, zoals bijvoorbeeld:

1. *Horizontaalcompositie*: de compositie is geordend rond een denkbeeldige horizontale lijn. Zo'n ordening   
   maakt een rustige, stabiele en brede indruk.
2. *Verticaalcompositie*: de ordening kan ook plaatsvinden rond een verticale lijn.
3. *Diagonaalcompositie*: de vormen zijn bijvoorbeeld gegroepeerd van links-onder naar rechts-boven. Zo'n opstelling maakt een actieve, dynamische, onrustige indruk.
4. *Driehoekscompositie*: de onderdelen kunnen als het ware in een driehoek gesloten worden.
5. *Centraalcompositie*: hier zijn de vormen gegroepeerd rond een centrum.
6. *Over-all-compositie*: onderdelen verspreid over het vlak.

*Gevolgen van de ordening:*

Zoals al aangegeven wordt de werking van het totale beeld sterk beïnvloed door de compositiegrondvorm.

Een symmetrische compositie heeft bijvoorbeeld een *statisch* effect. Dat wil zeggen dat er geen

bewegingssuggestie vanuit gaat. Dit in tegenstelling tot een *dynamische* compositie. Daar is wel sprake van bewegingssuggestie. Bijvoorbeeld bij de diagonaalcompositie.

Wanneer het beeld in twee spiegelbeeldige helften is geordend is de compositie *symmetrisch*. Het geeft een harmonisch/statisch effect. Bij de *asymmetrische* compositie ontbreekt de symmetrie. Deze ongelijkheid kan een extra spanning aan de ordening geven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| tijd | Bewegingssuggestie  Bewegend beeld, video, ict, performance | **e2** |

Over het algemeen kun je stellen dat beeldende kunst - in tegenstelling tot b.v. muziek - zich niet afspeelt in de tijd. Toch kan er sprake zijn van *echte beweging*.

Wanneer vormen in een kunstobject werkelijk van plaats veranderen spreken we wel van 'kinetische kunst'.

Door motorische of natuurlijke krachten (bijv. de wind) worden de vormen in beweging gebracht.

*Bewegingssuggestie*: in stilstaande beelden wordt wel vaak de suggestie, de indruk van beweging gegeven.

Een lijn kan bijvoorbeeld heel bewegelijk getekend zijn. Ook *ritme en herhaling* kunnen bijdragen aan bewegingssuggestie. We spreken van ritme wanneer in een compositie bepaalde beeldaspecten regelmatig herhaald worden.

Een bijzondere vorm van beeldende kunst waarin beweging een rol speelt is de *performance* (letterlijk 'voorstelling'). Het kunstwerk is geen stilstaand object of installatie, maar een actie door de kunstenaar uitgevoerd. De uitvoering is het eigenlijke kunstwerk, al wordt de handeling soms wel geregistreerd met behulp van fotografie of video. De beeldende kunst is dan heel dicht genaderd aan een toneelvoorstelling, aan drama.

Video-apparatuur wordt ook gebruikt als medium om te experimenteren met bewegende beelden. In deze *video-kunst* kan de computer worden ingezet om de video-beelden te manipuleren. De beeldende aspecten kunnen digitaal naar de hand van de kunstenaar worden gezet (*ICT*). Wanneer camera en personages een belangrijke rol spelen komen we op het terrein van de *filmkunst* (zie analyseschema film).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |
|  | Levensbeschouwelijk religieus, ritueel, viering  Esthetisch (anti-)schoonheid, inleving, herkenning, vervreemding, confrontatie  Politiek status, huldiging, protest, bewustwording  Economisch werk, reclame  Educatief opvoeding, therapie, zelfreflectie, voorlichting, informatief  Vermaak amusement, decoratie, expressie, verpozing | **f1** |

Voor een toelichting op de functie-gebieden zie pagina 10 en 11.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **autonoom <>**  **toegepast** |  | **f2** |

Wanneer we het hebben over de functie van beeldende kunst kunnen we onderscheid maken tussen autonome kunst en toegepaste kunst. *Autonome kunst* is 'onafhankelijk' en staat op zich zelf. We spreken ook wel over   
'vrije kunst', op het eerste gezicht kunst zonder functie. Zoals je hierboven bij 'beeldend f1’ al hebt gezien staat ook de autonome kunst in een bepaalde context in de samenleving, vervult daar een bepaalde rol, heeft een bepaalde bedoeling. Vormen van kunst die een doelmatige praktische functie hebben worden *toegepaste kunst* genoemd. Het kunstwerk heeft dan een heel concrete gebruiksfunctie. Tot toegepaste kunst kunnen allerlei gebruiksvoorwerpen behoren zoals affiches en kleding, maar ook architectuur, meubels en serviesgoed, industriële vormgeving.

|  |  |
| --- | --- |
| **FILM**  toelichting bij het analyseschema |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Voorstelling | **Waar gaat de film over?**  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, sfeer, het kunstwerk zelf, titel | **A** |

Film is een projectie van lichtbeelden (van mensen, vormen en kleuren) op een scherm in een verduisterde zaal.

In tegenstelling tot de bioscoop werkt de televisie met licht van binnenuit. De lichtbeelden worden ondersteund door geluids- en muzieklagen, gesproken woord door acteurs en/of commentaarstem. De met licht geschreven afbeeldingen zijn te zien in een vaste rand: het kader. Toeschouwers zien op het witte doek alleen wat door de camera is opgenomen. Meestal is er sprake van een verhalende vorm. De verhalen worden uitgespeeld door acteurs, niet voor publiek. Acteurs kunnen ook objecten of tekeningen zijn. Camerabewegingen vertellen dwingend het verhaal mee.

Film is herhaalbaar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **onderwerp, thema, titel** | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |

Meestal is er een doorlopend verhaal. In situaties maken personages iets mee, er ontwikkelt zich van alles. Onderwerpen zijn zeer divers en uit de maatschappij of uit de verbeelding afkomstig. Er kan sprake zijn van thema’s of fragmenten van verhalen. Film ziet er realistisch uit en lijkt deel te zijn van een nieuwe

werkelijkheid. Emoties en sferen worden gestuurd door decors, camera en geluid. Vrijwel elke filmvoorstelling heeft een titel, en soms ook een ondertitel, waarmee de makers zelf aangeven waar de film over gaat. Titels zijn bewust vormgegeven en dienen vaak als sfeerbepaler.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ontwikkeling** | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |

Er is altijd iets te zien en te horen. Verschillende personen willen verscheidene zaken bewerkstelligen. De camera registreert de gebeurtenissen, maar kan ook een persoon zijn die een rol speelt. Situaties en acties zijn op de meest uiteenlopende plaatsen waarneembaar. Ze spelen in het verleden, heden of toekomst. Dat kan ook door elkaar heen. De plek van opname (filmset) is van het grootste belang. Soms zijn dingen niet zichtbaar, maar worden ze gesuggereerd door kijkrichting, montage en sturende muziek. Karakters worden gespeeld door acteurs. Film is erg handelingsgericht, de dialogen klinken ‘normaal’, maar zijn bij nadere analyse vaak erg kunstmatig.

Verhalen zijn verbonden met de culturen waarin mensen leven. Sommige films zul je niet of slechts gedeeltelijk begrijpen omdat je de culturele codes niet kent.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| sfeer, spanning | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |

De *titel* zet de toon. Wat je ziet krijgt langzaam betekenis. De film probeert bepaalde effecten (ontroering, beklemming, lachen) te bereiken door steeds weer opnieuw spanning op te bouwen en te ontspannen. Welk

effect bereikt wordt hangt af van: spelers, beweging, kleur, omgeving, klank, tekst en kaders, standpunten van de camera. Al deze elementen verschillen afhankelijk van het *genre film*: humor, oorlog, science fiction, avonturen, teken/animatiefilm. Verschillende situaties en personen daarin raken in *conflict*, dit leidt tot spanningen. De ontwikkelingen gaan naar een *hoogtepunt* en er volgt een ontknoping.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boodschap | **Wat heeft de regisseur met de film te vertellen?**  Boodschap, visie | **B** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **basismateriaal** | Waar zijn de filmmakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?) een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |

Film maken is erg kostbaar. Vaak gebeurt dit naar verhalen die al eerder succesvol waren zoals een boek, toneelstuk of een eerdere filmversie (een remake). De verhalen worden bewerkt tot een script.

Soms wordt gewerkt op basis van improvisaties of uitgegaan van locaties, omstandigheden, stripverhalen, beelden, vertellingen. Regisseurs kunnen ook gebruik maken van de eigen ervaringen, een krantenbericht of een gebeurtenis van vroeger. Er zijn filmers die werken met beeld- en geluidsassociaties, met louter kleuren, vormen en beweging, met klank, de niet bestaande werkelijkheid.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **interpretatie** | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de filmmakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |

De producent en regisseur maken een film met bepaalde bedoelingen en meningen. Naast geld verdienen, zodat

ze er weer een kunnen maken, gaat het dan vooral over de eigen drijfveren. Die zijn vaak persoonlijk omdat een regisseur met een idee rondloopt. Het kan ook dat ze iets willen maken met bepaalde acteurs of de uitdaging om een bijzondere tekst, een moeilijk geacht boek te willen verfilmen. Filmmakers proberen van tevoren zo nauwkeurig mogelijk te bepalen welk effect ze willen bereiken. De bedoelingen blijken uit het verhaal zelf, interviews, voorbeschouwingen en voorfilmpjes (trailers) en kritieken. Veel films worden voor grote internationale publieksgroepen gemaakt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abstrahering | **In hoeverre suggereert de film de werkelijkheid?** | **C** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **manier van spelen** | Wordt er natuurlijk, gestileerd of op een andere manier gespeeld? | **c1** |

Er zijn veel manieren van spelen en door de filmgeschiedenis heen zijn veel speelstijlen te vinden.

Zwijgende filmacteurs speelden met overdreven gebaren en mimiek, in de 50-er jaren. In Hollywood films werden emoties uitvergroot terwijl in de realistische films uit die tijd zo naturel mogelijk werd gespeeld. Levensecht spelen is lastig met zoveel mensen er omheen als: cameraman, geluids- en scriptbewaker. Het spel wordt ook steeds onderbroken (cameraverplaatsingen) zodat rolopbouw lastig is. Mimiek en gebaren kunnen veel ‘kleiner’ worden gehouden dan bij theater. Stemgebruik en theatrale houding worden afgestemd op de mogelijkheid tot nabij opname. Zelfs al wordt de werkelijkheid nagespeeld (bijv. bij docudrama) dan is er bij film toch sprake van een *geconstrueerde werkelijkheid*.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **soort film** | Genres: docudrama, animatiefilm, speelfilm, clips  Thriller, komedie, western, avonturen, drama, science fiction, parodie | **c2** |

Diverse *filmgenres* zijn te zien in de bioscoop en/of als tv-film: thriller, komedie, western, avonturen, drama, science fiction, parodie. Bij genres als de animatiefilm, tekenfilms, poppenfilm, computergrafics met ruimte suggestie kunnen de ‘acteurs’ veel meer dan in de werkelijkheid. Docudrama is gespeelde film die erg dicht bij de werkelijkheid ligt. Alles in het docudrama (acteurs, omgeving, attributen, figuranten) draagt daar aan bij en is in scène gezet. Veel docudrama gaat over gebeurtenissen van vroeger.

Clips maken is een vak apart. Een clip kan een bewegend kunstwerk zijn, een korte vertelling, associërend, wel

of niet gelijklopend met muziek, beweging en tekst. Soms is de clip in chique zwart-wit.

In de filmgeschiedenis zijn diverse *filmstromingen* te onderscheiden van films met dezelfde stijlelementen, bijvoorbeeld: nouvelle vague, Italiaanse neorealisme, Duits expressionisme, Indiase ‘Bollywoodfilm’, Japanse (karate) vechtfilms. Een stroming is meestal gebonden aan een bepaalde periode of land.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | **Waarmee is de film gemaakt binnen de kadrering?** | **D** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **acteurs** | Houding, mimiek, beweging, gebaar  Stemgebruik  Kostuum, grime | **d1** |

In films wordt geacteerd. Niet alleen door de *acteurs*, maar ook door de camera die beweegt en een rand laat

zien: het kader (een liggende rechthoek). In het kader komen spel en techniek samen in een lopend geheel.

De camera kan zelf ook een meespelend en kijkend persoon worden. Film is rijk aan details. Deze details kunnen elk een eigen rol gaan spelen in het verhaal.

*Houdingen, gebaren* en *emoties*, hoe klein dan ook, worden enorm vergroot op het scherm. *Beweging van de camera*, die de acteur volgt en details laat zien, houdt de aandacht vast. Er is nog een andere beweging: die van de opeenvolging van die korte stukjes door montage.

*Stemmen* worden opgenomen met een microfoon. Klein geluid, iedere stembuiging en zucht, is groot te horen.

De stem is hoog, laag, zacht, helder, snel, ontspannen of tegenstellingen hiervan. Soms komt een stem van buiten de persoon zelf als een innerlijke stem, soms is er een commentaarstem van buitenaf: voice over.

*Kostuums* zeggen veel over de persoon en de tijd waarin het zich afspeelt. Alle details moeten kloppen want ze zijn soms vergroot te zien. Datzelfde speelt een rol bij de *grime*, deze wordt dun en natuurlijk opgebracht.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **spel** | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |

Er is samenhang tussen het kader, camerabeweging, het spel en de omgeving. Meestal gaat het in een film om conflicten tussen de *hoofdkarakters* onderling of tussen acteur en zijn omgeving (bijv. de acteur in een gevaarlijke stroomversnelling). De *karakters* zijn vaak wat eenzijdig: goed is erg goed, slecht is erg gemeen. Vriendelijk, neerslachtig, gemeen, heldhaftig, slordig, alles heeft een bedoeling: om het verhaal verder te helpen en de aandacht, de spanning vast te houden.

Bewegen valt op, geweld beweegt heftig en valt des te meer op. *Emoties* (liefde, kwaadheid, verdriet) houden de aandacht vast, maken nieuwsgierig.

Personages doen steeds dingen. Langzaam komen we achter het waarom van de situatie zowel in wat er gebeurt als in wat de karakters bedoelen. *Acties* roepen in wisselwerking tegenacties op. *Interactie* is er ook tussen de personen en de camera. Bij het overbrengen van emoties speelt filmmuziek een belangrijk sturende rol, veel

meer dan bij toneel.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **verhaalelementen** | Ontwikkeling van de acteur, ontwikkeling van de omstandigheden  Scènes, instelling  Teksten, beelden & geluiden  Geluiden: vooraf <> synchroon <> achteraf  Verhaallijn: lineair, cirkelend, spiralend  Ingrepen in de tijd: fragmenten, gelijktijdigheid, tijdsprongen,   flash back, flash forward  Vertelperspectief: kennisvoorsprong of achterstand | **d3** |

In een film wordt de spanning opgebouwd, situaties en conflicten komen tot een climax.

Acteurs maken dingen mee, ze groeien, worden wijzer. Opnamen verlopen in kleine stukjes. Samenvoegen van

die stukjes, de montage, zorgt voor ontwikkeling en structuur. Het kleinste stukje film heet instelling of *shot*, samenhangende shots vormen een *scène*.

De montage bepaalt het geheel. Als, op zichzelf nietszeggende, fragmenten tegen elkaar aan worden gezet, krijgt het geheel betekenis. De montage bepaalt dus mede vorm en inhoud.

*Dialogen en geluid* kunnen gelijktijdig worden vastgelegd of later apart aan het beeld worden gemonteerd. Daarmee zijn overgangen mogelijk: de kijker is nog hier, maar het geluid geeft al aan dat er iets anders staat te wachten. Het beeld kan ook vooruitlopen op het geluid.

Verhalen zijn geordend: begin, midden, eind. De *verhaallijn* kan verschillend zijn:

 *lineair* (... en toen ... en toen ..., na elkaar);

 *cirkelend*: een verhaaleinde komt op het beginpunt uit;

 *alternerend*: parallelle verhalen worden afgewisseld;

 *spiralend*: het eind doet denken aan het begin, maar is anders.

Film beweegt in de tijd en kent de mogelijkheid van ingrepen hierin: even later, de volgende dag. Teruggaan in tijd heet *flashback*, vooruitlopen: *flash forward*, dezelfde tijd. Met *stop motion* kan een dag in enkele minuten verlopen en vliegen de wolken langs het zwerk.

Film maakt veel gebruik van *kennisvoorsprong* en *kennisachterstand* bij de kijker: de kijker weet al wat de hoofdpersoon nog niet weet of de kijker weet minder. De kijker op het verkeerde been zetten is verrassend en geeft spanning. Voorsprong bij de kijker heet Roodkapje perspectief: zij weet nog niet dat de wolf rondwaart.

Het verhaal moet niet te ingewikkeld zijn, want terugbladeren als in een boek is er niet bij.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **kader** | Locatie, speelvlak  Decor, rekwisieten, licht, kleur  Geluid/klank/muziek: ondersteunend <> tegengesteld  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs, verplaatsing van het kader | **d4** |

Het *speelvlak* is een steeds veranderende rand: het kader. Hierbinnen zijn de acteurs, al of niet beeldvullend te zien, *decors* en *attributen* die verhalen en handelingen ondersteunen. De groottes variëren: van veraf en klein naar nabij en groot.

Waar het *licht* vandaan komt weten we vaak niet: schijnt de zon? Meestal komt de belichting van één kant.

Met zij- en tegenlicht ziet alles er veel dieper uit. Dit wordt nog geaccentueerd door een bewegend kader.

Veel oude films zijn *zwart-wit*. Dit wordt nu weer gebruikt voor clips en werkt dan vervreemdend.

*Kleur* lijkt realistisch, maar is bewust gemanipuleerd om stemmingen aan te geven.

Een film speelt zich niet alleen af in landschappen, maar ook in *klankschappen*. Alles in film heeft een functie. Achtergrondgeluid, signalen, kreten, blaffen, een bel. Klanken doen ons thuis voelen of juist niet en ze sturen mede het gevoel.

Meestal wordt speciaal *filmmuziek* geschreven. Die dient ook om het gevoel te sturen, het verhaal mee te vertellen: eng bij spanning, gevoelig bij een liefdesscène, overdonderend bij een waterval. De muziek kan op de gebeurtenissen vooruit lopen (bouwt al de spanning op), gelijklopen met de gebeurtenissen of nog doorlopen na de gebeurtenis. De sfeer van de muziek kan ook tegengesteld zijn aan de gebeurtenissen in beeld. Muziek dient om innerlijke drijfveren en uiterlijke kenmerken te ondersteunen.

*Indelingen in speelvlakken* zijn niet vaststaand. Het kader kan zich verplaatsen. De acteurs *verplaatsen* zich over de speelvlakken, maar zijn zich bewust van hoe ze worden opgenomen, met welke lens, daar stemmen ze hun

spel op af. Dat heeft weer effect op de wijze waarop wij die karakters waarnemen en waarderen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **camera** | Standpunt: kikker-, ooghoogte-, vogelperspectief  Kader: close-up, medium, totaal: rijder, zoomen, scherpstelling  Camerabeweging: horizontaal, verticaal  Subjectieve camera <> objectieve camera  Trucage | **d5** |

Camera en montage zijn de belangrijkste vormelementen. De camera wordt steeds verplaatst volgens plan.

De camera is hoog bij *vogelperspectief*, laag bij *kikvorsperspectief*, vaak ook iets onder *ooghoogte* om de personages groter te doen lijken. Deze hoogte kan tijdens opname veranderen: met een camera op een hijskraan (craneshot) of een lopende cameraman, een steady-cam.

In een *close-up* zien we alles van erg nabij. Het *medium shot* laat wat meer van de omgeving zien. Vaak wil de regisseur nog meer van de omgeving laten zien, b.v. een landschap: een *totaal-shot*. Bij het door elkaar heen opnemen van close-ups en totaal-shots wordt steeds dezelfde scène geacteerd. Dat verschilt met televisie opnamen waarbij meerdere camera’s hetzelfde opnemen vanuit een andere hoek, met andere lens, deze worden elektronisch geschakeld.

Vergroten en verkleinen in beeld kan door de camera op rails te rijden naar of van spelers: een *rijder*. Hierbij werkt perspectief verandering mee, voorwerpen verdwijnen uit beeld, naar de handeling toe of er vanaf.

*Zoomen* is een soort verrekijker effect (vaak bij sport opnamen): iets naar ons toe halen. Bij vergroten is er geen ruimte suggestie.

De lens voegt zaken toe aan het beeld: bij *groothoek* zien we erg veel van een situatie, bij ‘*fish-eye*’ zo extreem dat alle lijnen erg gebogen lopen en gezichten vervormd worden.

De *camerahoek* kan veranderen. Draait deze horizontaal dan is het een *pan* (panoramische opname), draait deze verticaal dan is het een *tilt*. Draait de camera niet dan lijkt de camera een *objectief* waarnemer. Beweegt de camera dan lijkt het alsof we door de ogen van een buitenstaander kijken. Schokkende bewegingen voelen erg *subjectief*, alsof we zelf meelopen. Altijd verandert het kader mee.

Door technische mogelijkheden zijn bij films veel *trucs* mogelijk:

Optische trucs (auto rijdt, camera stop, auto weg, camera loopt, auto plotseling weg uit het beeld);

Veraf- dichtbij trucs (pop van een beest doet muil open op de voorgrond, auto rijdt op achtergrond muil in, muil dicht, auto lijkt opgegeten);

Blauw scherm techniek is werken met dubbele beelden;

Fotografische trucs (onder- en overbelichten, etc.).

De laatste jaren wordt er steeds meer gewerkt met computervormgeving.

Veel trucs worden gedaan door stuntteams als stand-in voor de dure acteurs.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Samenhang | **Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| regieconcept | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en/of producent. | **e1** |

De producent, de grote regelaar, en de regisseur bepalen samen de *découpage*: de selectie van de acteurs, hoe het verhaal moet verlopen en in welke ruimtes het zich afspeelt. De basis voor een film is een ‘*synopsis’*: een kort geschreven filmidee. De bewerking tot filmscript volgt in een *scenario*. Hierbij wordt de film vaak ook getekend in plaatjes: ‘storyboard’. De film wordt helemaal uitgewerkt in het *draaiboek*. In de montagefase kan er nog ingegrepen worden in verhaallijnen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **vormgeving** | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: producent, scriptschrijver, regisseur, cameraman, acteur, artdirection (decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziek). | **e2** |

Film is een kostbaar product. Alles wordt ingezet naar idee en uitgangspunt van de (producent) en de regisseur: cameralieden, befaamde acteurs, geluidsmensen, ‘art-direction‘, de vormgevers van decors, kostuums en tekst, belichters, stuntmensen, de klank- en muziek mensen, de studio’s en laboratoria.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **enscenering** | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot instellingen en scènes. | **e3** |

*Enscenering* is de samenvoeging tot een geheel bij de opnamen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **montage** | De wijze waarop beelden en geluiden volgens het script zijn gerangschikt tot de film. | **e4** |

Uiteindelijk worden de ideeën en meningen van de bedenkers vormgegeven in de *montage*. Dat lijkt op een puzzel, alle losse stukjes samenvoegen. Hierbij kan nog bekeken worden of overkomt wat de bedoeling is in een proefmontage. In de *eindmontage* worden de dingen geplaatst zoals de regisseur dat bedoelt: beeld, geluid, muziek, trucs. Deze ‘master’ wordt gekopieerd. Dat hangt samen met het aantal bioscopen waar de film gaat draaien. In anderstalige landen wordt ondertiteling gemaakt of worden de dialogen door kundige ‘hoorspel-acteurs’ ingesproken. In alle gevallen zijn er podia, is er sprake van verspreiding en distributie via doeken in de bioscoop en/of door tv-zenders. Doordat de film vastligt, verandert deze niet meer en is in principe eindeloos herhaalbaar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |

Voor een uitwerking van en een toelichting op de functiegebieden zie pagina 10 en 11.

|  |  |
| --- | --- |
| **DRAMA**  toelichting bij het analyseschema |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Voorstelling** | **Waar gaat het theaterstuk over?** | **A** |

Drama, toneel, theater: dit zijn drie begrippen voor dezelfde kunstvorm. De kern bij drama is het uitspelen van een verhaal door spelers (acteurs) voor een publiek. De acteurs spelen daarbij een rol. Veelal gebeurt dit op een toneel, in een theater. Maar dat hoeft niet altijd: straattheater wordt op straat vertoond en voor locatietheater wordt een bijzondere plek gekozen om de voorstelling te spelen. Het verschil met film is dat het publiek daarbij niet lijfelijk aanwezig is als de spelers het verhaal uitspelen, en dat zij op het witte doek zien wat de lens van een camera heeft opgenomen. Iets soortgelijks is er aan de hand bij televisiedrama. Bij dans is er niet altijd sprake van een verhaal en van het spelen van rollen. Als dat wel zo is vormt dat niet – zoals bij drama– de kern van de voorstelling.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **onderwerp, thema, titel** | Wat wordt er verteld? Wat is het onderwerp? Waar gaat het over?  Voorstelling, verhaal, onderwerp, thema, emotie, sfeer, titel | **a1** |

Vaak is er een doorlopend *verhaal* in een toneelvoorstelling, en zien we een of meer personen die een ontwikkeling doormaken. Maar het kan ook zijn dat de voorstelling is gemaakt rond een bepaald *onderwerp* of *thema* zonder doorlopend verhaal of met allerlei verschillende stukjes verhaal. Of dat bij het kijken een *emotie* of sfeer veel belangrijker is dan het verhaal. Vrijwel elke voorstelling heeft een *titel*, en soms ook een ondertitel, waarmee de makers zelf aangeven waar de theatervoorstelling over gaat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ontwikkeling** | Welke situaties en gebeurtenissen spelen zich af?  Waar gebeurt het? Wanneer?  Welke personages spelen er in mee?  Wat gebeurt er met die personages?  Wat doen die personages? Waarom? | **a2** |

Ook als er geen doorlopend verhaal is, dan spelen zich altijd *situaties* en *gebeurtenissen* af. Het kan zijn dat die allemaal op verschillende *plaatsen* te zien zijn en op verschillende *momenten*, of dat de hele voorstelling zich afspeelt in die ene kamer op die ene avond. Dat kan in een ver verleden zijn of in het heden. Of in een tijdperk dat niet duidelijk te bepalen is. De personen die in het verhaal meespelen noemen we *personages* of rollen. Afhankelijk van het verhaal gebeurt er van alles met die personages: ze maken het nodige mee en ze zorgen zelf ook dat ze hun stempel drukken op het verhaal. Zowel de personages als de loop van de gebeurtenissen maken een ontwikkeling door. De personages hebben *motieven* om het een wel te doen en het ander niet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| sfeer, spanning | Wat is de sfeer? Wisselt die?  Is er spanning, een conflict, een hoogtepunt? | **a3** |

Elke voorstelling probeert een bepaald effect op het publiek te bereiken: het publiek leeft mee, is het ene moment ademloos en moet op een ander moment lachen. Welk effect de theatermakers bereiken, wordt voor een deel bepaald door de *sfeer* van de voorstelling of door de afwisseling in sferen. Een wervelende show heeft andere sferen dan een romantisch liefdesdrama of een oorlogsstuk.

Vaak wekken in een voorstelling de situaties en gebeurtenissen een *spanning* op. De personages raken in *conflict*, met zichzelf of met hun omgeving. Die spanning kan leiden tot een *hoogtepunt* en daarna een *ontknoping*. We noemen dat de verhaallijn of ontwikkelingslijn of handelingsverloop van de voorstelling. Vaak is zo’n handelingsverloop opgebouwd uit allerlei kleinere spanningsbogen. Spanning en conflict hoeven niet altijd ‘tragisch’ te zijn: ze kunnen bijvoorbeeld ook humoristisch werken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boodschap | Wat heeft de theatermaker met de dramavoorstelling te vertellen? | **B** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| basismateriaal | Waar zijn de theatermakers van uitgegaan: een toneeltekst (welke, van wie, van wanneer?), een eigen thema, eigen ervaringen of verhalen, beelden, een locatie? | **b1** |

Bij veel toneelvoorstellingen wordt uitgegaan van een *tekst* die een *toneelschrijver* heeft geschreven. Dat kan een tekst zijn die stamt uit een heel andere tijd en cultuur. In dat geval moet de toneeltekst van toen nieuw leven worden ingeblazen en als het ware herschapen worden. Het kan een tekst zijn die speciaal voor deze voorstelling is geschreven, bijvoorbeeld als resultaat van *improvisaties* van de acteurs rond een bepaald onderwerp of thema. Theatermakers kunnen zich ook laten inspireren door een bepaalde locatie (locatietheater), door beelden, verhalen of ervaringen die hen fascineren.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| interpretatie | Vanuit welke opvatting of interpretatie hebben de theatermakers of de regisseur gewerkt? | **b2** |

Een regisseur die vandaag de dag een Griekse tragedie uit de vijfde eeuw voor Christus ten tonele voert, kan dat bijvoorbeeld doen vanuit de opvatting dat de thematiek van het stuk (weer) actueel is en de tekst zodanig interpreteren dat een eigentijds of tijdloos verhaal ontstaat. De *opvatting* of *interpretatie* van theatermakers hebben vaak te maken met enerzijds hun eigen fascinatie voor het onderwerp of toneelstuk en anderzijds het effect dat ze teweeg willen brengen bij het publiek. Soms blijkt hun opvatting of interpretatie glashelder uit de voorstelling zelf. Soms kunnen we die leren kennen uit het programmaboekje of bijvoorbeeld uit interviews of voorbeschouwingen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abstrahering | In hoeverre suggereert het theaterstuk de werkelijkheid? | **C** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| manier van spelen | Wordt er natuurlijk of gestileerd gespeeld? | **c1** |

De toneelgeschiedenis kent vele tradities in manieren van spelen: *speelstijlen*. Als het toneelspel ‘net echt’ overkomt noemen we dat wel *naturalistisch*. Een aantal speelstijlen zijn *gestileerd*, bijvoorbeeld met gebaren en bewegingen die veel groter of hoekiger of vloeiender zijn dan natuurlijk gedrag. Ook de mimiek en het stemgebruik kunnen eigen kenmerken vertonen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| soort verhaal | Zijn de situaties en gebeurtenissen opgenomen in een lopend verhaal?  Zo nee, hoe dan wel?  Zijn de situaties en gebeurtenissen tragisch, komisch, absurd? | **c2** |

Naast een verhaal dat we van begin tot eind kunnen volgen, kunnen we in een voorstelling allerlei andere manieren tegenkomen waarop de situaties en gebeurtenissen gepresenteerd worden. Het verhaal kan bijvoorbeeld niet *chronologisch verteld* worden, of kan onderbroken worden door liederen, dansen of bijvoorbeeld filmfragmenten. Verschillende *verhaalfragmenten* kunnen als een soort montage aaneengeregen zijn, of misschien is er wel een verteller die een soort rode draad aangeeft.

Een *tragisch* verhaal loopt vaak noodlottig af, terwijl een *komisch* verhaal vaak een verrassende clou aan het eind heeft. Bij een *absurdistisch* verhaal wordt de werkelijkheid op zijn kop gezet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | **Waarmee is de drama-voorstelling gemaakt?** | **D** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| acteurs | Houding, beweging, gebaar  Mimiek  Stemgebruik  Kostuum, grime, kapsel | **d1** |

De acteurs spelen een personage. Zoals een muzikant een instrument in handen heeft, waarmee hij muziek

maakt, zo heeft de acteur z’n lichaam en stem als instrument. Met de *houding* van het lichaam kun je van alles uitdrukken, bijvoorbeeld bij koude of angst is de houding meestal ineengekrompen en bij blijdschap open.

Een angstig persoon heeft een andere houding dan een blij mens**.**

De acteur gebruikt ook *beweging* in het spel. Het gaat om bewegingen die uitdrukking geven aan en rol en situatie. Het gaat het niet alleen om lopen, maar om alle activiteiten om van houding of plaats te veranderen. Zo is het omkijken al een vorm van beweging. Als koude wordt verbeeld, zal de acteur stroef en weinig bewegen om aan te geven dat z’n spieren verstijfd zijn. Daarnaast kan beweging in de voorstelling ook een zelfstandige functie hebben. Het gaat dan niet om uitdrukking te geven aan een rol of situatie, maar om een bepaalde rol of dynamiek op te roepen.

Het gebruik van *gebaren* is een vorm van bewegen waarbij het gaat om het afzonderlijk bewegen van lichaamsdelen. Soms volgen de bewegingspatronen een vaste choreografie.

De *mimiek* is de uitdrukking op het gezicht. Als een acteur iemand speelt die langzaam wakker wordt, kan dat heel nadrukkelijk in de uitdrukkingen op het gezicht duidelijk worden gemaakt. Dan is er sprake van expressieve mimiek.

De *stem* kan op allerlei manieren worden gebruikt. Je kunt verschillende vormen van expressie aan de stem

geven en je kunt op allerlei manieren spreken (dialect, beschaafd, etc)

Met het *kostuum* dat de acteur aanheeft, de *grime* die hij op z’n gezicht heeft en zijn kapsel (bijvoorbeeld een pruik) kan een karakterisering gegeven worden van het personage. Ook kan er een *tijd* mee aangegeven worden, bijvoorbeeld anno nu of juist de Romeinse tijd. Ook kun je de *plaats* ermee aangeven waar je bent, bijvoorbeeld

in een station of huiskamer of een ander land.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| spel | Karaktertrekken, motieven, emoties, handelingen  Acties en interacties | **d2** |

In drama ga je uit van levende mensen, dus heb je te maken met karaktertrekken, motieven emoties, handelingen, acties, interacties etc. Bij dramatisch spel wordt over het algemeen een ontwikkeling getoond in

het spel van de personages. Een personage krijgt vorm door middel van *karaktertrekken*. Hiermee wordt ook de geaardheid aangegeven van een personage. Zo is een karakter lief, geniepig, gehaaid, hard, zacht, opgewekt, neerslachtig, etc.

Een personage handelt niet zomaar, maar vanuit *motieven* ofwel beweegredenen. Het ‘echte’ motief om bij

iemand te schuilen tegen de regen, kan zijn contact te willen leggen met die persoon.

*Emoties* zijn de gevoelens, ook wel gemoedstoestand genoemd, die uitgebeeld worden (blij, verrast, verdrietig etc.). De *handelingen* zijn de activiteiten van een persoon die een verandering teweegbrengen in de gegeven situatie. Dit kan zowel uiterlijk (dat wat men op het toneel doet, de activiteit) als innerlijk zijn (de

beweegreden, het motief). *Acties* zijn de zichtbare handelingen. *Interacties* zijn de wisselwerkingen; een actie heeft namelijk een reactie bij de ander tot gevolg die op z’n beurt weer een reactie tot gevolg heeft.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| verhaalelementen | Personages  Bedrijven, scènes  Teksten, beelden  Ontwikkeling, verloop  Fragmenten, uitstapjes | **d3** |

De *personages* zijn de handelende personen in een voorstelling, zij maken een ontwikkeling door in het verhaal. Ze hebben een belangrijke functie in de opbouw van de betekenis van de voorstelling. De personages maken een duidelijke en herkenbare *ontwikkeling* door of maken juist allerlei sprongen.

De personages komen in allerlei situaties en gebeurtenissen; ze triomferen of gaan ten onder.

Ze vertegenwoordigen een bepaald standpunt en geven dat impliciet of expliciet door.

De voorstelling is vaak gestructureerd in *bedrijven*. Dit zijn afgesloten delen in een toneelstuk.

De *scène* is een kleine eenheid binnen een voorstelling. Bij een wisseling van personages, tijd, ruimte begint een nieuwe scène.

Het verhaal ontwikkelt zich op een bepaalde manier (handelingsverloop). Dit kan via de personages, *teksten* en *beelden* met een vloeiende *verhaallijn* gebeuren waarbij alle situaties en gebeurtenissen na elkaar verteld worden en logisch uit elkaar voortvloeien. De spanning wordt langzaam opgevoerd tot een climax, waarna het verhaal afgerond wordt. Er kunnen echter ook bewust meerdere verhaallijnen naast elkaar staan waarbij ook *uitstapjes* worden gemaakt. Ineens wordt dan het verhaal onderbroken met een heel andere verhaallijn of wordt er commentaar gegeven op wat er zojuist gebeurde. Er is dan niet echt een vloeiend geheel. Uit allerlei *fragmenten* moet de toeschouwer dan de samenhang zoeken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| toneelbeeld, ruimte | Locatie, speelruimte, speelvlak, plaats van het publiek  Decor, rekwisieten, licht  Geluid, muziek, film- en videomateriaal  Indeling van het speelvlak, verplaatsingen van de acteurs | **d4** |

De *locatie* is de plaats waar gespeeld wordt. Dit kan een toneelpodium zijn, maar ook een tuinderskas of zolder.

De *speelruimte* is dan de feitelijke ruimte waar gespeeld wordt. Deze kan heel breed en hoog zijn, maar ook klein en laag. Binnen de speelruimte is het speelvlak het feitelijke vlak waarop gespeeld wordt. De *plaats van het publiek* is in een toneelzaal voor het podium. Maar er zijn ook andere mogelijkheden; zo kan het publiek

helemaal rondom het speelvlak zitten of er schuin boven. Benamingen van verschillende vormen zijn: lijsttoneel (schouwburg), vlakke vloertoneel , en ronde, black box/zwarte doos, wagenspel, straattheater, locatietheater.

Met het *decor* kunnen de ruimte en eventueel de atmosfeer vormgegeven worden. Het decor bestaat dan uit het achterdoek en alle materialen en/of voorwerpen die daarbij gebruikt worden.   
De *rekwisieten* is een andere naam voor de voorwerpen die door de spelers op het toneel worden gebruikt zoals een boek, glas of wapen. Hiermee kunnen innerlijke handelingen goed duidelijk worden gemaakt en daarmee ook het karakter van het personage. Met *licht* kan een sfeer worden opgeroepen en veranderingen daarbinnen. Het licht kan natuurlijk zijn of kunstmatig door middel van spots. De spots zijn al dan niet zichtbaar opgesteld.

*Muziek* kan sfeerondersteunend werken, maar ook als contrast. Bijvoorbeeld een melodieuze muziek bij angstige beelden. *Geluiden* geven ook duidelijke tekens: een onweer dat losbarst of zeemeeuwen. Video en filmmateriaal wordt steeds vaker ingezet als onderdeel van modern theater.

Het toneelbeeld wordt ook bepaald door de *indeling van het speelvlak*. Het toneel kan helemaal leeg zijn of juist erg vol. Er kunnen stoelen op een rij in het midden staan of aan een lange tafel voor op het podium. Een deur kan opzij zijn of juist achter. De indeling van het speelvlak heeft ook consequenties voor hoe de acteurs zich *verplaatsen*. Acteurs kunnen tijdens en door hun spel de indeling veranderen, bijvoorbeeld een huiskamer kan na een ruzie een doolhof zijn geworden als gevolg van rondslingerende decorelementen. Met het gebruik van het speelvlak kun je dus wat vertellen. De manier waarop de spelers het speelvlak opkomen en afgaan, zich opstellen en zich verplaatsen, noemen we de mise-en-scène. De plaats van opkomst is erg bepalend. Als een koning de trap afdaalt, drukt dat iets anders uit dan wanneer hij van links komt aanlopen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Samenhang | **Hoe zijn de middelen geordend?** (in tijd en ruimte) | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (regie)concept | De ideeën en uitgangspunten van de regisseur en andere vormgevers. | **e1** |

De regisseur en andere theatermakers kunnen de middelen (acteurs, spel, toneelbeeld/ruimte en opbouw/structuur) gebruiken om een voorstelling te maken. Als de regisseur vooraf bepaalt wat hij wil vertellen, kan hij ook de keuze van de middelen van daaruit bepalen. Zijn ideeën en uitgangspunten worden ook wel het *regieconcept* genoemd.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| vormgeving | Het gebruik van de middelen door de vormgevers: acteur, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid/muziekontwerper. | **e2** |

Het regieconcept is bepalend voor de *vormgeving* en enscenering van de voorstelling. Op basis van het regieconcept kunnen alle middelen ingezet worden door de acteurs, regisseur, decor-, kostuum-, licht-, geluid-, muziekontwerper.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| enscenering | De wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. | **e3** |

De *enscenering* is de wijze waarop de middelen zijn samengevoegd tot het geheel van de voorstelling. Dit kan bijvoorbeeld heel strak of juist heel los zijn.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |

Voor een uitwerking van en een toelichting op de functiegebieden zie pagina 10 en 11.

|  |  |
| --- | --- |
| **DANS**  toelichting bij het analyseschema |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Voorstelling** | **Waar gaat de dans over?** | **A** |

Een dans, een choreografie, een dansstuk is een compleet dansproduct, waarin de ideeën van de maker (de choreograaf/de dansers) op het gebied van dans, de betekenis, geluid/muziek, ruimte, decor, kostuum en belichting een plaats hebben gekregen.

Bij de ene dans is het heel duidelijk waar de dans over gaat. Bijvoorbeeld bij een romantisch ballet waarin een duidelijke verhaallijn te herkennen is. Er zijn ook choreografieën die over niets anders dan de dans zelf gaan. Hierin vertelt de choreograaf geen verhaal, hij legt er geen betekenis in; er is dan sprake van bijvoorbeeld een fysiek thema als ‘steunen en leunen’, of het kan gaan om het improvisatievermogen van de dansers.

Zowel bij een dans mét als een zónder een door de choreograaf bedoelde betekenis kan een achterliggende visie van de maker steken.

Wat de toeschouwer in het dansstuk ziet kan per persoon verschillen omdat de dans een abstrahering is van de dagelijkse, concrete bewegingen. Iedereen heeft daar zijn eigen associaties bij die afhankelijk zijn van de eigen ervaringen. De interpretatie van de toeschouwer kan dus ook anders zijn dan de bedoelde betekenis van de choreograaf.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| thema, titel | Wat wordt er verteld? Wat is het thema? Gaat het ergens over?  Welke titel en aanwijzingen over het dansstuk zijn er? | **a1** |

Wat is het *idee* dat het *uitgangspunt* vormt voor de inhoud van het dansstuk? Het idee kan voortkomen uit alles wat zichtbaar, hoorbaar, voelbaar of denkbaar is. Er zijn verschillende manieren waarop zo’n idee uitgewerkt kan worden.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Het idee kan uitgewerkt zijn in een vertelling, waarin een ontwikkeling zichtbaar en voelbaar is. In plaats van de vertelling kan ook het beeld overheersen: dat wat te zien is heeft niet perse een logisch verband met elkaar, maar ieder nieuw ontstaan beeld kan wel betekenissen oproepen. Ook het beheersen van een fysieke, specifieke danstechniek kan uitgangspunt zijn, waardoor de toeschouwer sterk betrokken kan raken bij het ‘kunnen’ van de danser. Een ander voorbeeld is dat puur de constructie van bewegingsideeën het uitgangspunt zijn. |

Iedere choreografie heeft een *titel* waarin de choreograaf een *thema* of zijn inspiratie weergeeft.

In een ondertitel, het programmaboekje en een eventuele recensie kan informatie gevonden worden over het uitgangspunt van de maker.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **verwijzingen**  **associaties** | Naar welke gevoelens, ervaringen, ideeën, situaties en gebeurtenissen verwijst de dans? (ontwikkeling, gevoelskenmerken, handelingskenmerken)  Welke associaties roept het bij je op?  Bijv. mensen, dieren, verrichtingen, handelingen, sfeer | **a2** |

Het is heel vanzelfsprekend om bij het zien van bewegende mensen daar een *interpretatie* aan te koppelen: bijvoorbeeld: je denkt bij een snelle sprint al gauw aan: ‘die heeft haast’. Dat gebeurt ook bij het zien van dans, of het nu wel of niet de bedoeling is van de choreograaf. De choreograaf kan in zijn dans bewust *verwijzingen* verwerken die iets over de inhoud van het dansstuk zeggen.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Er kan in de dans aan bepaalde *emoties* uitdrukking gegeven worden, er kunnen herkenbare *situaties* of gebeurtenissen in voorkomen. De dans kan doen denken aan bepaalde *handelingen* of dagelijkse bewegingen.  De dans kan een bepaalde *sfeer* oproepen die aan andere tijden of aan andere plaatsen doet denken. |

Daarnaast kunnen in een dans momenten voorkomen die bij de toeschouwer bepaalde *associaties* oproepen; vaak is dat een meer persoonlijke interpretatie; bijvoorbeeld: De dans heeft naar jou idee ‘iets *dierlijks*, of de handelingen lijken *machinaal*.

Roepen de dans zelf, het kostuum of het decor specifieke *associaties* op? Versterken deze associaties elkaar of lijken ze eerder een contrast van elkaar te zijn.

Zijn er rollen of karakters te herkennen bij de verschillende dansers? Deze rollen kunnen in de dans een ontwikkeling doormaken, waardoor er in het dansstuk verschillende fasen te onderscheiden zijn. (Verschillende fasen kunnen ook door decorveranderingen of muziekwisselingen aangegeven worden.)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Boodschap** | **Wat wil de danser/choreograaf met het dansstuk vertellen?**  Symboliek, visie, idee, intentie van de kunstenaar | **B** |

De choreograaf laat met zijn choreografie zien wat zijn *visie* is op dans. Voor de ene choreograaf ligt de essentie in de dans zelf, de ander drukt met de dans iets bepaalds uit. Vaak is een kunstenaar in verschillende opeenvolgende producten bezig met het uitwerken van zijn visie. Als er informatie over de choreograaf bekend is kan daarin gezien worden of hij vaker bepaalde thema’s aan bod laat komen of wat zijn drijfveer is.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abstrahering | **In hoeverre suggereert het dansstuk de werkelijkheid?**  verhalende dans <> abstracte dans | **C** |

Dans is in alle gevallen een *abstrahering* omdat een dansbewegingaltijd al een symbolische weergave is van een idee. De mate waarin het thema geabstraheerd vormgegeven is kan sterk uiteenlopen.

|  |  |
| --- | --- |
| Verhalend | De uiterste vorm van *verhalende dans* is een dans waarin de lijn van een verhaal, bijvoorbeeld een sprookje, een liefdesgeschiedenis of een verhaal uit het verleden, gevolgd wordt en waarin de choreograaf zijn interpretatie kenbaar maakt door middel van voor die periode herkenbare symboliek. Bijv. Het ballet ‘De schone slaapster’ dat regelmatig in nieuwe choreografieën wordt gedanst. |
| Abstract | De uiterste vorm van *abstracte dans* is die dans waarin de choreograaf geen bedoelde betekenis wil overbrengen.  De dans heeft dan geen betekenisvol thema, maar het gaat om de bewegingsconstructie zelf, zoals bijvoorbeeld in  de balletten van Balanchine, of in minimale dans. In *minimale dans* bestaat het bewegingsmateriaal uit reeksen van zich herhalende en verschuivende bewegingspatronen: hierbij gaat het dus puur om de vorm (vgl. Minimal-music van Philip Glass) |
| Verhaalloze expressionisme | In de 20e eeuw heeft zich het verhaalloze expressionisme ontwikkeld: hierbij gaat het om de uitbeelding van gedifferentieerde gevoelens en stemmingen. In het algemeen zijn de dansbeelden hierbij niet door middel van een ‘logische verhaallijn verbonden, maar ‘associatief’. Het laatste heeft tot gevolg dat toeschouwers door het volgen van hun persoonlijke associaties een eigen, individueel verhaal uit de dans kunnen halen. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | **Waarmee is de dansvoorstelling gemaakt?** | **D** |

Dans zie je: de dansers en hoe zij bewegen, waarheen zij zich bewegen en in welke groepssamenstelling, hoe zij gekleed gaan, hoe de ruimte eruit ziet waar gedanst wordt, welk decor er is.

Dans hoor je: geluid van voeten, handen of andere lichaamsdelen, de ademhaling van de dansers, de muziek.

De middelen waarmee de dans opgebouwd is werken op elkaar in zodat de dans als één geheel overkomt. Ieder onderdeel heeft invloed op het geheel; een dans waarin de dansers zware laarzen aan hebben en toch elegant op hun tenen dansen, verschilt veel van een dans waarin de dansers spitzen\* dragen en elegant op hun tenen dansen.

\* Spitzen: speciaal schoeisel voor balletdanseressen waarmee op de toppen van de tenen kan worden gedanst.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| dansers | Wie danst?  Aantal, sekse, rol/ karakter  Samendans/interactie, solo/duet/groep, synchroon <> wisselwerking | **d1** |

De hele dans draait om de dansers. Danst hij alleen, met één partner of in een groep, met wie danst hij samen en met wie niet. Als tijdens een hele dans een groep mannen en een groep vrouwen gescheiden blijven dansen heeft dat een andere zeggingskracht dan als de twee groepen opgaan in duo’s van mannen met vrouwen.

Een groep dansers kan *synchroon* dansen: tegelijk, precies dezelfde uniforme dans; daarin zullen geen verschillende karakters of rollen voorkomen. Verschillende groepen dansers kunnen ook reageren op een andere groep: dan ontstaat er *wisselwerking* wat de dynamiek van de dans als geheel beïnvloedt. S*olo’s* kunnen apart of na elkaar gedanst worden, maar ook naast een groep.

De *sekse* van de danser speelt in veel gevallen een rol: twee vrouwen die samen een duet dansen roepen andere ideeën op dan een man en een vrouw; een groep mannen geeft een ander beeld dan een gemengde groep.

Het *karakter* dat een danser in een choreografie danst, kan een personage of een abstracte rol inhouden.

Het karakter kan binnen de choreografie veranderen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| dans | Hoe wordt gedanst?  a Welke *danssoort* staat centraal?  *Klassieke dans, moderne dans, expressionistische dans, jazz dans, internationale dans, musicaldans, danstrends*  *b Lichaam:* specifiek gebruik van het lichaam, dansacties, danspassen, danscombinatie  *c Danselementen*:  - Tijd: duur, tempo, ritme, maat  - Kracht: krachtig <> licht, gewicht inzetten, actief/passief gewicht  - Ruimte: grote bewegingen <> kleine bewegingen, richtingen,  hoogtelagen, vormveranderingen  - Bewegingsstroom: spanning <> ontspanning,  gecontroleerd <> ongecontroleerd  *d Danskwaliteit*: dynamiek, bijvoorbeeld: stotend, vloeiend, wervelend, explosief  *e Dansfrase*: danspatroon: reeks opeenvolgende bewegingen  *f Ruimtegebruik*: gehele ruimte <> op één plek/plaatsing van de dansers in de ruimte en t.o.v. elkaar, vloerpatronen, op of onder, in of aan decor | **d2** |

a Welke danssoort staat centraal?

De danssoort waarin een choreografie gemaakt is, bepaalt de stijl van het stuk.

In de hedendaagse dans worden de danssoorten vaak vermengd, zodat er nieuwe stijlen ontstaan die nog geen naam hebben. De hieronder genoemde danssoorten vormen de basis.

|  |  |
| --- | --- |
| *Klassieke dans* | Staat bekend als ballet, klassiek ballet of academische dans. Van de 17e tot de 20e eeuw stond de klassieke dans centraal in de westerse theaterdans. Kenmerkend zijn de vijf voetposities en de naar buiten gedraaide stand van de benen en voeten. Het lichaam wordt voornamelijk opgestrekt, waarbij ernaar gestreefd wordt om het idee op te roepen dat de danser ‘los komt van de grond’. Vanuit het klassieke ballet heeft zich deze eeuw het moderne ballet ontwikkeld, waarin onder meer de beweeglijkheid van de romp groter is (bijvoorbeeld: Jiri Kylian). |
| *Moderne dans* | In het begin van de 20e eeuw ontstonden als reactie op het verstarde klassieke ballet verschillende nieuwe dansstijlen. De stijlen worden genoemd naar hun ontwerpers; bijv. Duncan, Graham, Humphrey. Zij hebben als overeenkomst dat niet de klassieke ballettechniek wordt gehanteerd, maar dat er juist wordt uitgegaan van de natuurlijke bewegingsimpulsen van de mens: ademen, vallen en opstaan, e.d. Hierbij zijn rompbewegingen en acties over de grond vanzelfsprekend. Na 1950 ontstond in Amerika een volgende golf van vernieuwende dansstijlen waarbinnen de onderlinge verschillen nog groter zijn: post-moderne dans. De voortrekker hiervan is Cunningham, wiens stijl ook zijn naam draagt. |
| *Expressionistische dans* | In de periode tussen de twee Wereldoorlogen heeft zich in Europa een danssoort ontwikkeld waarbij de emotie en het gevoel centraal staan en directe aanleiding vormen tot de beweging. De persoonlijke lichaamstaal van de danser is hierbij belangrijk. Choreografen zijn: Laban, Wigman, Jooss. |
| *Jazzdans* | Is een samensmelting van Afro-Amerikaanse ‘social dance’, klassiek ballet, hedendaagse en tapdans, in hoge mate gestileerd om in musical theater, film, cabaret en televisie te gebruiken. Kenmerken van de techniek zijn het geïsoleerd bewegen van de lichaamsdelen (hoofd, schouders, bekken) en veel bewegingen worden uitgevoerd met licht gebogen benen. De accenten in de dans vallen vaak samen met de beat van de muziek. |
| *Internationale dans* | Is bijna synoniem aan folkloredans. Fokloredans is dans die typerend is voor een bepaalde cultuur of regio. Het is verbonden met bepaalde tradities en gebruiken van die betreffende cultuur. Internationale dans omvat nadrukkelijk de dansen van alle culturen van alle werelddelen, terwijl met *folkloredans* met name dansen van volkeren uit Europa, Noord-Afrika en het Nabije Oosten worden bedoeld. Kenmerkend is dat er in specifieke groepsopstellingen wordt gedanst, met bepaalde passen en figuren. Vaak zijn er aparte vrouwen- en mannenrollen. De muziek- en de dansstructuur gaan gelijk op. |
| *Musicaldans* | Wordt uitgevoerd binnen de theatervorm musical. Zang en dans wisselen elkaar af binnen een verhalend gebeuren. De dans gaat vaak in de richting van jazzdans. |
| *Danstrends* | De danssoorten die op dit moment waar ook ter wereld ontstaan en snel bekend worden in andere delen van de wereld heten danstrends. Enkele voorbeelden zijn electric boogie, hiphop, breakdance en b-boying. Deze stijlen worden ook in het theater gebruikt. Kenmerkend is een enorme virtuositeit in het afzonderlijk gebruik van verschillende lichaamsdelen en draaien en steunen op ongewone steunpunten (bijv. schouder of hoofd). Iedere danser beheerst een bepaald repertoire ‘kunsten’. |

Naast de danssoort (a) kunnen de volgende vijf gegevens in dans onderscheiden worden. Ze zijn altijd van elkaar afhankelijk. In iedere dans worden bepaalde accenten gelegd waardoor de dans gekenmerkt wordt.

b Lichaam

De danser springt, draait, reikt, beweegt alleen met zijn armen of kronkelt met zijn hele lijf. Wat je ziet is dat zijn lijf beweegt: het *lichaam* is het ‘instrument‘ van de danser dat hij heel bewust gebruikt.

Er is onderscheid te maken naar de *aanzet (beginpunt) van de beweging*: bijvoorbeeld in de romp of in de hand.

In jazzdans vindt *de* aanzet van de bewegingvaak plaats in armen en benen, in moderne dans vaak in het centrum van de romp.

Een ander onderscheid is de *totaal* *beweging* of *isolatie beweging* : bij totaal bewegen beweegt het hele lichaam, bij isolatie wordt een deel van het lichaam bewogen en de rest wordt stil gehouden; het lijkt alsof er gebaren worden gemaakt.Nog een onderscheid is *symmetrisch of asymmetrisch bewegen.* Bij *s*ymmetrische bewegingen spiegelt de ene helft van het lichaam de andere helft. Symmetrische bewegingen hebben vaak een meer evenwichtig of zelf statisch karakter ten opzichte van asymmetrische bewegingen.

Het springen, rollen, draaien, rollen, balans houden etc. heten *dansacties*. De mate van afwisseling van

dansacties in een choreografie bepaalt mede de levendigheid van de dans.

Meestal kiest of ontwerpt de choreograaf voor zijn choreografie *danspassen* (specifieke stappen en verplaatsingen)en *danscombinaties* (combinatie van verschillende dansbewegingen) die in de dans regelmatig terugkomen.

c Danselementen

Er zijn vier danselementen. Door de variatie in danselementen wordt een belangrijk deel van het karakter en de zeggingskracht van de dans bepaald.

Tijd

Duur Het lang of kort laten duren van een beweging of een dansfrase.

Tempo Het snel of traag uitvoeren van (een deel van) de dans.

Ritme Het accentueren van een beweging binnen een dansfrase door bewegingen langer of

korter te laten duren en door met meer of minder spanning en kracht te bewegen. Als het

accent in het begin van de beweging of van de dansfrase ligt ontstaat er bijvoorbeeld een meer impulsief, explosief karakter; bij accent in het midden ontstaat er een swingritme. Zonder accenten gaat de ene dansfrase ongemerkt over in de volgende.

Maat: De maat (tweedelig of driedelig, regelmatig of onregelmatig) is een vaste indeling van de tijd in

het stuk, vergelijkbaar met muziek.

Ruimte

De danser neemt ruimte in, veel of weinig door grote of kleine bewegingen te maken. Hij kan voortdurend voorwaarts gericht dansen, maar kan ook afwisselen in diverse *richtingen* zoals zijwaarts, omhoog, achterwaarts. De danser kan dansen in de *diepe laag* (onder kniehoogte), in de *middenlaag* (tussen knie en schouderhoogte) en in de *hoge laag* (zo hoog mogelijk). De danser maakt al dansend voortdurend andere vormen met zijn lichaam. Soms zijn deze vormen zo specifiek dat daarmee het karakter van een dans

beïnvloed wordt: bijvoorbeeld hoekige vormen, gesloten vormen, gedraaide vormen.

Kracht

Dansen is ook een spel met de zwaartekracht. De danser heeft daarin een aantal mogelijkheden:

momenten van *passief* toegeven aan de zwaartekracht door het hele lichaamsgewicht (als het ware ‘willoos’) te laten vallen;

momenten van *actieve* inzet van gewicht; krachtig: bij springen of bij acties als slaan, stoten en duwen;

momenten van actieve inzet van gewicht, maar dan het eigen lichaamsgewicht ontkennend: ‘zo *licht* als een veertje’.

Bewegingsstroom

In dans is de spanning (en controle) in het lijf van de danser belangrijk om de *dansacties* als draaien,

springen ed. te kunnen uitvoeren. Maar er is ook ontspanning (en ‘loslaten’) nodig om acties als zwieren en vallen te kunnen uitvoeren. Over het algemeen wisselt de spanning voortdurend tijdens het dansen. Soms speelt de spanning een heel speciale rol als de danser zich langere tijd gespannen of ontspannen moet houden.

d Danskwaliteit

Dans bestaat voor een groot deel uit combinaties van danselementen. Iedere combinatie levert een andere uitdrukking en bepaalt de *danskwaliteit*. Bijvoorbeeld licht van gewicht en vertraagd leidt tot ‘zweverig’; heel krachtig met snel leidt tot stotend. De danskwaliteit is de weerspiegeling van de drijfveer van de danser.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Een danser staat naast een tafel; hij heft zijn arm vanuit de elleboog, strekt de arm zodat deze schuin omhoog wijst waarbij de hand boven het hoofd komt. De hand zet de beweging naar beneden aan, de arm buigt zich licht, de hand raakt het oppervlak van de tafel schuin en glijdt er overheen. Door te variëren in het gebruik van de danselementen ontstaan er heel verschillende uitdrukkingen.  1 De danser heft de arm heel traag, met grote spanning, heel gecontroleerd, vervolgens gaat de hand uiterst plots met gecontroleerde spanning naar beneden; met grote vaart en grote kracht slaat de hand op tafel (stoten: agressief).  2 Idem; maar de arm en de hand zijn niet gecontroleerd, maar in een losse, ongecontroleerde spanning waardoor de hand met grote kracht en snelheid over de tafel zwiept (zwiepen: nonchalant).  3 De arm en hand worden snel omhoog gebracht, met een lichtheid die de arm gewichtsloos lijkt te maken, de hand komt heel traag gecontroleerd naar beneden, nog steeds heel licht raakt hij de tafel en glijdt erover alsof de hand de tafel streelt (glijden of strelen: teder). |

e Dansfrase

De choreograaf ontwerpt voor een choreografie vaak bepaalde dansfrasen of danspatronen; een bepaalde reeks van opeenvolgende bewegingen komt op verschillende momenten, in verschillende situaties in de dans, terug. Verschillende dansers kunnen ieder hun eigen specifieke dansfrase dansen of allemaal dezelfde. De dansfrase van een danser kan gedurende het dansstuk ook overgenomen worden door andere dansers.

Als de dansfrase zich binnen een bepaalde manier van verplaatsen afspeelt ontstaat een *danspatroon*.

*f Ruimtegebruik*

Op alle momenten in een dans wordt er specifiek gekozen voor een bepaalde *plaatsing* van de dansers: vóór op het podium of in de rechter achterhoek of diagonaal over het toneel. Het heeft er letterlijk mee te maken of iets op de voorgrond geplaatst wordt of niet.

De *opstelling* van de dansers ten opzichte van elkaar kan in bepaalde formaties zoals frontrij, kring, blok, maar ook heel ‘los van elkaar’ zijn.

Doordat de danser zich verplaatst tijdens het dansen maakt hij als het ware een spoor op de vloer; het *vloerpatroon*. Het soort patroon: grillig, rechte lijnen, cirkels en dergelijke wordt opvallend in de dans als het vaker herhaald wordt. Daarmee wordt dan als het ware een *ruimte-indeling* gemaakt.

Het *decor* is voor de ruimte-indeling van groot belang. Zeker als het bestaat uit objecten waar de dansers

omheen dansen of in kunnen klimmen, aanhangen of onder kunnen liggen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **locatie** | Waar wordt gedanst?  Theater <> elders, wel/geen podium, plaats van het publiek | **d3** |

De meeste choreografieën worden gemaakt voor een theaterzaal: een verhoogd podium met aan één zijde de tribune voor de toeschouwers. De dans speelt zich af zonder dat de omgeving daar invloed op uitoefent.

Als er ‘*op* *locatie*’ gedanst wordt is de choreografie gemaakt op en naar aanleiding van die plek. Dan wordt er gebruik gemaakt van de eigenschappen van de ruimte, de soort ondergrond, de lichtinval, de hoeken en gaten. Hierbij staat het publiek op minder grote afstand dan meestal in het theater het geval is. Ook binnen het theater kan er zonder podium gewerkt worden. Dat is meestal het geval als de choreograaf het publiek dichter bij de

dans wil laten plaatsnemen, bijvoorbeeld eromheen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| muziek | Welke muziek/geluid wordt gebruikt?  Wel/geen muziek, muzieksoort, geluid, omgevingsgeluiden, stem v.d. danser, stilte  Eén muziekstuk <> collage/fragmenten, live <> ‘opname’  Relaties muziek-dans t.a.v. tempo, maat, ritme, klanksterkte, klankkleur/instrumenten, structuur | **d4** |

Dans wordt vaak ondersteund door muziek. De choreograaf kiest muziek bij zijn dans. Meestal gebeurt dat in een heel vroeg stadium van het ontwerpproces: muziek heeft namelijk een sterke zeggingskracht bij een dansstuk. Het tempo van de muziek, het ritme en het spanningsverloop spelen een belangrijke rol in het samengaan van dans en muziek. Bovendien kan de muziek illusies oproepen die in de dans niet direct zichtbaar zijn.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | De muziek heel zachtjes op de achtergrond beginnen en in sterkte langzaam toenemen zodat de illusie wordt geschapen dat er iets op komst is. Daarmee kan een ontwikkeling in de dans al aangekondigd worden zonder dat het zichtbaar is. |

De relatie van de dans met de gebruikte muziek kan sterk variëren; van helemaal gelijk oplopen, zodat er in de dans en de muziek gelijke sfeer en climaxen naar voren komen, tot sterk contrasterend, bijvoorbeeld heel

heftige dans bij een rustige melodische muziek.

De choreograaf kan ook zonder muziek werken. Dan gaan andere geluiden zoals de ademhaling en de

voetstappen van de dansers een rol spelen.

De choreograaf kan muziek kiezen die al bestaat, muziek speciaal laten componeren naar zijn idee ten behoeve van het dansstuk, (bestaande) muziek en/of ander geluiden (laten) over elkaar heen zetten of een collage van maken zodat er een nieuw muziekstuk ontstaat.

De muziek die de choreograaf kiest hangt in veel gevallen samen met de danssoort waarin de dans gemaakt is: In klassieke dans wordt vaak klassieke muziek gebruikt; folkloredans werkt met folkloristische muziek; jazzdans werkt met muziek met een duidelijke metrum- en –beatlaag; moderne en expressionistische dans kiezen vaak uit een breed scala van muziekstijlen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| theatrale middelen | Welke theatrale middelen worden gebruikt?  Decor, film, video, ICT  Licht  Muziek  Kostuums, grime, attributen, rekwisieten | **d5** |

Er is bij dans niet altijd een decor, het toneelbeeld is dan heel sober. Het *decor* kan in realistische of symbolische zin verwijzen naar de inhoud van het stuk. Ook kan een decor een centrale plaats in de dans innemen: bijvoorbeeld een zandberg waar de dansers overheen bewegen.

Door middel van *film, video, lichtbeelden* e.d. kan het beeld regelmatig veranderen en aangevuld worden terwijl

de dans gewoon doorgaat.

Voor een choreografie wordt een speciale *belichting* ontworpen, die de dansers goed doet uitkomen, de sfeer

mede bepaalt en het idee, dat de choreograaf wil overbrengen, versterkt.

Ook het *kostuum* wordt voor een bepaalde choreografie ontworpen. Over het algemeen geldt dat de danser zich optimaal moet kunnen bewegen. Een kostuum kan bepaalde bewegingen versterken (een lange, wijde rok benadrukt het hoog opgooien van de benen) of juist een heel ander lichaamsidee oproepen (dikke pakken waarin de dansers tonrond lijken). Het kostuum benadrukt dus in sterke mate de verschijningsvorm van de danser.

Dansers kunnen in hun dans bepaalde voorwerpen hanteren: enerzijds om een dans te versterken: lappen, e.d. (*rekwisieten*); anderzijds om de symboliek van de rol van de danser te benadrukken: bijvoorbeeld de zeis voor de Dood (*attributen*).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Samenhang | **Hoe is de dans geordend?** | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Choreografie | Het samenbrengen van de middelen (dansers, dans, ruimte, muziek, theatrale middelen) tot een verloop, ordening, structuur naar idee en ontwerp van de choreograaf | **e1** |

Het opbouwen van een dans tot een volwaardige *choreografie* is een groeiproces. Al werkende met de dansers ontstaat het dansmateriaal, wordt de samenhang met de muziek duidelijk, worden het decor en de kostuums ontworpen, kortom worden alle bovengenoemde middelen samengebracht zodat datgene dat de choreograaf wil overbrengen duidelijk wordt.

Tijdens het werkproces maakt de choreograaf keuzen welke uitgangspunten hij in zijn choreografie hanteert, bijvoorbeeld: de ordening van de dansbewegingen, de structuur van de opbouw van het stuk (bijv. canon of a-b

-a-c-a-d, etc.), het verloop (bijv. climax aan het eind), de ordening in de ruimte (bijv. voorgrond-achtergrond actie), de groepsindeling (bijv. solist-groep), etc.

Het uitwerken van deze keuzen is een onderdeel van het choreogafieproces dat *compositie* heet. Het is de technische basis van choreograferen. Het choreograferen is het beslissen hoe alles in samenhang wordt gebracht. In de hedendaagse dans vraagt een choreograaf steeds vaker van de dansers dat zij actief aan het creatieproces deelnemen en met eigen ideeën en uitwerkingen komen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |

Voor een uitwerking van en een toelichting op de functiegebieden zie pagina 10 en 11.

|  |  |
| --- | --- |
| **MUZIEK**  toelichting bij het analyseschema |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INHOUD | Voorstelling, betekenis, boodschap |  |
|  | Bedoelde betekenis van de kunstenaar (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats <>  betekenisgeving/interpretaties door de beschouwer |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Voorstelling | Waar gaat het over? | **A** |

Muziek is een abstracte kunst. Als zodanig is muziek een spel van klank en beweging. Dit geldt met name voor

de puur instrumentale muziek. Het grootste deel van muziek bestaat echter uit vocale en vocaal/instrumentale werken. Op deze manier is er een betekenisvol verband gegroeid tussen muziek en woord/tekst. Onder andere door de relatie muziek + woord heeft muziek door de eeuwen heen betekenissen gekregen. De meesten van ons zijn opgegroeid met de muzikale conventies van de westerse muziek. Deze conventies worden bij kinderen onbewust ingeslepen door kinderliedjes, muziek bij tv-programma's, reclameboodschappen, tv-films en de situaties waarin wij muziek ondergaan (functies) zoals kerk, winkel, bioscoop, feesten. De muziek wordt gekoppeld aan bepaalde eigenschappen, situaties, menselijke gedragingen en vooral emoties (spanning, romantiek, agressie etc.). Daardoor ontstaan er naast vele individuele associaties, koppelingen tussen functies en betekenissen van muziek.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| bewegings-interpretatie | Grote beweging <> kleine beweging  Actieve beweging <> passieve beweging  Spanning <> ontspanning | **a1** |

Muziek en beweging liggen dicht bij elkaar. Wat muziek met klankeigenschappen te vertellen heeft kun je koppelen aan beweging met grote of kleine bewegingen, actief (druk) of passief (rustig). Daarbij is er in je spieren een voortdurende afwisseling van spanning en ontspanning.

N.B. Een dirigent geeft met bewegingen aan hoe hij zijn orkest wil laten spelen. Daarbij gebruikt hij ook deze bewegingsmanieren.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| sfeer | Bijvoorbeeld: groots  ernstig krachtig  treurig energiek  somber bruisend  gevoelig vrolijk  teder speels  ingetogen | **a2** |

Op deze sfeercirkel staan twaalf woorden waarmee je de sfeer van muziek kunt beschrijven. Het zouden veel

meer of ook andere woorden kunnen zijn. Ze staan niet willekeurig in de cirkel. Woorden tegenover elkaar zijn elkaars tegenovergestelde. Als je de cirkel rond gaat zijn de verschillen steeds klein. Door muziekwetenschappers zijn er relaties vastgesteld tussen de klankeigenschappen van muziek, de bewegingsinterpretatie en de sfeer

zoals de meeste mensen die zullen ervaren.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Een componist kan bij de bladmuziek aanwijzingen zetten hoe de muziek uitgevoerd moet worden. In de klassieke muziek wordt daarvoor gebruik gemaakt van Italiaanse termen, bijvoorbeeld: Allegro = levendig, snel; grave = ernstig; adagio = behoedzaam, gemakkelijk. Deze termen wijzen al op een samengestelde betekenis: beweging + tempo + sfeer. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| titel/programma | Welke titel en aanwijzingen staan bij het muziekstuk? | **a3** |

Componisten kunnen aan muziekstukken een titel geven die iets zegt over de inhoud van het muziekstuk. Hierdoor kan de betekenisgeving van de luisteraar worden gestuurd.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Een voorbeeld van titels vindt je in ‘De schilderijententoonstelling’, een serie muziekstukken die schilderijen uitbeelden. Deze stukken hebben titels als: ‘De Ossenwagen’ of ‘De Markt van Limoges’ enzovoorts. Ook kunnen er sfeerwoorden bij een muziekstuk staan: bijvoorbeeld dromerig of kwaad.  Een speciaal soort muziek is de zogenaamde ‘programmamuziek’. Hierbij heeft de componist een duidelijk idee wat er wordt uitgebeeld. Twee bekende voorbeelden zijn ‘Peter en de wolf’ (een sprookje) en de ‘Moldau’ (een rivier).  Een titel als ‘Sonate voor piano en viool’ zegt alleen iets over de bezetting en de structuur van het stuk. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| relaties  met woord/beeld | Inhoud, sfeer en bedoelding van liedtekst/(film)beelden/dans  Muziek kan bevestigen, tegenspreken, neutraal zijn, vooruitlopen | **a4** |

Muziek kan een extra dimensie geven aan een (lied)tekst of aan (film)beelden. De betekenis van de tekst, het (film)beeld, de dans of het toneelbeeld wordt door gebruik van muziek versterkt en van een extra emotionele lading voorzien. Muziek kan de inhoud van de tekst of het beeld bevestigen, tegenspreken, erop vooruitlopen of neutraal zijn.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| associaties | Met buitenmuzikale gegevens: mensen, dieren, dingen, situaties, natuur, kleuren. | **a5** |

Het bewust gebruik van klankeigenschappen door de componist kan bij het beluisteren van een muziekstuk een associatie oproepen: de luisteraar legt – bewust of onbewust - een verbinding tussen de muziek en een gebeurtenis of een bepaalde voorstelling die buiten de muziek ligt. Soms proberen componisten deze beelden bewust op te roepen en helpen ze de luisteraar door een titel boven het muziekstuk te schrijven. Vaak vult de luisteraar met associaties en fantasieën zelf deze stemmingsbeelden in. Sfeer en bewegingsinterpretaties

ontstaan door het toepassen van de muzikale middelen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Voorbeeld | **Muzikale middelen** | **Tijd + ruimte associaties** |
|  | Toonhoogte, melodie, samenklank | Ruimtelijkheid, hoog – laag, boven – onder, |
|  | Sterk – zacht | Naderen – verwijderen, veraf – dichtbij |
|  | Klankkleur | Groot – klein, glans – dofheid, helder – donker, vervagen, doorzichtig |
|  | Toonduur, tempo | Lang – kort, snel – langzaam, passiviteit – activiteit |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boodschap | **Wat wil de componist/muzikant met het muziekstuk te vertellen?**  Symboliek, visie, de idee, intentie van de kunstenaar | **B** |

Muziek wordt in de eerste plaats gemaakt puur om het plezier van de muziek zelf (binnenmuzikaal doel, autonome muziek, puur esthetische functie). Daarnaast kan de componist met een muziekstuk ook een (buitenmuzikale) bedoeling hebben. Dan wil hij door middel van muziek een boodschap overbrengen.

Deze boodschap hangt samen met de bedoelde functie die de muziek (bijv. eren, protesteren).

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Een muziekstuk over de oorlog bijvoorbeeld kan de heroïek van de oorlog laten horen, de triomf, maar ook de ellende van de slachtoffers en verdrukten. Hierdoor kan de componist zijn visie laten door klinken. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abstrahering | **In hoeverre suggereert het muziekstuk de werkelijkheid?** | **C** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Is er een onderwerp en/of een verhaal? JA à verhalend, NEE à absolute muziek  Realistische geluiden, klanknabootsing, uitbeelding (muzikale schets), sfeer | **c1** |

In een muziekstuk kunnen *realistische geluiden* worden verwerkt, bijvoorbeeld een opname van vogels. Ook kunnen op instrumenten realistische geluiden/klanken worden nagebootst. In deze gevallen staat het

muziekstuk dicht bij de klinkende werkelijkheid. Als je bij de muziek een verhaal kunt volgen door uitbeelding

of een muzikale schets, dan is het *verhalende muziek.* Muziek die niet verwijst naar iets buiten-muzikaals heet *absolute muziek*. De meeste muziekstukken bevinden zich tussen deze twee uitersten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VORM | Het waarneembare |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Middelen | Waarmee is het muziekstuk gemaakt?  Klank <> stilte | **D** |

Muziek kun je horen, niet zien. Alles wat je kunt horen bestaat uit *klanken*. Deze klanken kunnen de volgende eigenschappen hebben:

lang of kort

hoog of laag

hard of zacht

klankkleur (welk instrument/geluid)

de klanken kunnen snel of langzaam op elkaar volgen.

Muziek heeft tijd nodig om te klinken. Nadat het geklonken heeft is het weg.

Ook het gebruik van *stilte* in afwisseling met klank speelt een belangrijke rol in een muziekstuk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| tempo | Langzaam <> snel | **d1** |

Je kan (korte of lange) klanken snel of langzaam na elkaar spelen. Die snelle of langzame opeenvolging in de

tijd noem je tempo.

Muziekstukken kun je verdelen in maten. Deze maten duren twee, drie vier of meer tellen. Deze tellen zijn de regelmatige beat (maatslag, polsslag) van het muziekstuk. *Tempo* is de snelheid waarmee de tellen van de maat elkaar opvolgen. Een apparaat om een tempo vast te stellen is de metronoom. Die kan van 40 (langzaam tempo) tot 208 (zeer snel) tikken (tellen) per minuut laten horen. In het Engels gebruik je de term Bpm (beats per minute). We onderscheiden drie categorieën: langzaam, gaande, snel. Bij popmuziek worden de termen slow, medium en fast gebruikt. De klassieke muziek gebruikt Italiaanse termen om het tempo aan te geven.

Deze termen vertellen vaak ook iets over de gewenste sfeer/karakter van de muziek.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | Grave = ernstig zwaar; andante = gaande; vivace = levendig, snel. Zie ook muziek a2; sfeer. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **toonduur**  ritme  maatsoort | Lang <> kort  Stuwend <> slepend  Rustig <> druk  Maatslagverdeling in tweeën of drieën ( **Een**ne tweeje <> **Een**nete tweejete)  Twee- of driedelige maatsoort  Regelmatig <> onregelmatig | **d2** |

Klanken kunnen *lang* of *kort* duren. De afwisseling tussen lange en korte klanken noemen we *ritme*. Als je een liedje klapt, dan klap je het ritme van dat lied.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | De eerste zin van `Lang zal ze leven´: |

Veel korte klanken na elkaar geven een *stuwend ritme*. Veel lange klanken achter elkaar een *slepend ritme*. Als de verdeling tussen lange en korte klanken gelijkmatig is en niet te vaak wisselt, dan krijg je een *rustig ritme*. Als die verdeling onregelmatig is en wel vaak wisselt dan krijg je een *druk ritme*.

In de meeste muziekstukken lopen verschillende ritmes door elkaar: bijvoorbeeld het ritme van de melodie en de ritmes van de begeleidende instrumenten.

Maatsoort

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| De meeste muziekstukken kun je verdelen in *maten*. Deze maten duren twee, drie, vier of meer tellen. Dit noemen we *maatsoort*. In elke maat komen één of meer tellen voor die een accent krijgen (iets harder gespeeld worden). In een tweedelige maatsoort komt er een accent om de twee tellen, in een driedelige maatsoort om de drie tellen. Als de afstanden tussen de accenten op *gelijke* afstand van elkaar liggen dan is dat een *regelmatige* maatsoort (zie vorige twee voorbeelden). Is dat niet het geval dan spreken we van een *onregelmatige* maatsoort. | |  | |
| De *beat* (de maatslag, de regelmatige slag in het muziekstuk) kan worden onderverdeeld in tweeën of in drieën. |  | |
| Bij een *syncope* wordt het maataccent verschoven. |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| toonhoogte  melodie | Hoog <> laag  Groot bereik <> klein bereik  Stijgend <> dalend  Stapsgewijs <> sprongsgewijs  Samenklank, akkoord (spanning <> ontspanning) | **d3** |

|  |  |
| --- | --- |
| C  D  E  F  G  A  B  C | Klanken kunnen *hoog* of *laag* zijn.  Klanken die van laag naar hoger gaan zijn *stijgend*, van hoog naar lager, *dalend*.  De afstanden tussen opeenvolgende tonen kunnen klein zijn bijvoorbeeld C-D of E-F (*stapsgewijs*) of groot bijvoorbeeld C-E, D-G, E-B (*sprongsgewijs*).  Als de afstand tussen de laagste en de hoogste toon van een melodie groot is dan spreek je van een *groot bereik*. Als die afstand klein is spreek je van een *klein bereik*.  toonladder  De tonen van een *melodie* komen uit een toonladder. De C-D-E ladder is de meest bekende  in de westerse muziek. In deze toonladder heb je twee kleine (E-F en B-C) en vijf dubbele afstanden (C-D, D-E...) tussen de tonen. De tonen krijgen daardoor een herkenbare plaats in die ladder en hebben elk een eigen functie; bijvoorbeeld rustpunt of spanning oproepend.  Er zijn ook toonladders waarbij de kleine afstanden op een andere plaats zitten waardoor  het karakter van die ladder anders is. |

samenklank

Tegelijk klinkende tonen kunnen ook spanning of ontspanning oproepen.

Dicht tegen elkaar liggende tonen (bijv. C-D of D-E of E-F of C-B) roepen spanning op. (dissonante samenklank)

Samenklanken van tonen die niet dicht tegen elkaar liggen (bijv. C-E, D-F, C-E-G), klinken meer ontspannen (consonante samenklank).

*Akkoorden* zijn samenklanken van 3 of meer tonen. Met akkoorden kun je bijvoorbeeld een melodie begeleiden.

spanningsverloop

Door het gebruik van tonen uit een toonladder en het begeleiden met samenklanken en akkoorden krijgt een melodie een voortdurende afwisseling van *spanning* en *ontspanning*.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **klanksterkte** | Zacht <> sterk  Accenten | **d4** |

Klanken kunnen sterk of zacht gespeeld worden. Klanken kunnen ook gaandeweg sterker of zachter worden. Sommige klanken kunnen sterk worden gespeeld (krijgen een accent) en andere weer gewoon of zacht. We noemen dit gebruik van sterk of zacht *dynamiek*. Om in een genoteerd muziekstuk aan te geven hoe sterk of hoe zacht iets moet worden gespeeld, zijn er verschillende *dynamische* tekens en termen.

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld | De Italiaanse termen in de klassieke muziek zijn ***forte*** (sterk) en ***piano*** (zacht). |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| klankkleur | Instrument, speelwijze, ensemble  Helder <> donker,  Dik (dicht) <> dun (open) | **d5** |

Klankkleur is het eigen karakter van een geluid. Elk instrument heeft een eigen klankkleur.

Een combinatie van een aantal instrumenten geeft weer een nieuwe klankkleur. Ook de *speelwijze* (bijvoorbeeld *strijken* of *tokkelen* van een snaar, een gitaar bespelen met de vingers of een plectrum, vervormers bij een elektrische gitaar) beïnvloedt de klankkleur. Je kan klankkleur omschrijven met sfeerwoorden of met   
bijvoorbeeld de woorden helder, donker, licht, zwaar, dik, dun, open of dicht. De instrumenten zijn ingedeeld in groepen van instrumenten die veel op elkaar lijken. We geven bij elke groep één of meerdere voorbeelden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Snaar-instrumenten | Gestreken | Viool |
|  | Getokkeld | Harp, gitaar |
|  | Aangeslagen | Piano |
| Blaas-instrumenten | Hout | Dwarsfluit, klarinet |
|  | Koperblazers | Trompet, |
| Slag-instrumenten | Hout | Woodblock, xylofoon |
|  | Metaal | Bekkens, klokkenspel |
|  | Vel | Trommels, pauken, |
| Menselijke | Vrouwen | Sopraan, alt |
| Stem | Mannen | Tenor, bas |
| Elektrische en | Toets | Synthesizer, keyboard |
| Elektronische | Snaar | Elektrische gitaar, basgitaar |
| Instrumenten | Blaas | Midi-saxofoon |

Enkele vaste ensembles

|  |  |
| --- | --- |
| Symfonieorkest | Strijkers, blazers, slagwerk |
| Harmonie-orkest | Houtblazers, koperblazers, slagwerk |
| Fanfare | Koperblazers, saxofoon. Slagwerk |
| Big band (jazz) | Melodiesectie: trompetten, trombones, klarinetten, saxofoons,  Ritmesectie : piano, gitaar, contrabas, slagwerk |
| Popgroep | Melodie akkoorden bas ritme  Zanger, sologitaar slaggitaar basgitaar drumstel  Aanvullingen:  • strijkers (strings)  • blazers  • achtergrondkoor (backing vocals)  • synthesizer, piano |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| theatrale middelen | Locatie  Aankleding: decor, belichting, kleding, geprojecteerd beeld (video, film)  Dans & drama & presentatie door de muzikanten en andere performers | **d6** |

Theatrale middelen spelen een grote rol bij de beleving en betekenisgeving van muziek. Waar wordt de muziek uitgevoerd? In een concertzaal, kroeg of een groot stadion? Hoe is de vormgeving van het podium, hoe zien de muzikanten eruit? Maken de muzikanten of andere performers danspassen, wordt er gedanst, worden de nummers aangekondigd of ‘aangekleed’ met kleine acts?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Samenhang** | **Compositie: hoe zijn de muzikale middelen geordend?** (in tijd en ruimte/samenstelling) | **E** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| verloop | verloop in de tijd: motief, herhaling, variatie, contrast, ontwikkeling  couplet, refrein, intro, naspel, solo, tussenspel, bridge | **e1** |

Veel muziek is opgebouwd uit kleinere onderdelen: motieven. Een *motief* is een stukje muziek van een paar tonen. Een motief dat een klein melodietje is, noemen we een *melodisch motief.* Is het motief een klein ritme, dan noem je het een *ritmisch motief*. Een motief kun je *herhalen* op dezelfde toonhoogte (‘Vader Jacob, Vader Jacob’) of een andere toonhoogte (´Slaapt gij nog’). Je kan het *variëren* door toonhoogte of ritme te veranderen (‘Alle   
klokken luiden´). Je kunt het motief langer of korter maken. Je kunt ook een motief maken dat sterk tegengesteld is aan het oorspronkelijke motief. Dat noem je een *contrast*. Het ene motief kan uitgangspunt zijn voor weer een nieuw motief: *ontwikkeling.*

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld:  Lang zal  ie leren |  |

Afhankelijk van de volgorde van de verschillende grotere onderdelen in een muziekstuk die hetzelfde of anders zijn, ontstaat een bepaalde *vorm*. De grotere onderdelen in een (pop)lied zijn:

|  |  |
| --- | --- |
| Intro | (meestal instrumentale) Inleiding |
| Couplet | In de coupletten wordt het verhaaltje van het lied verteld |
| Refrein | Steeds dezelfde tekst. In het refrein wordt de boodschap of het gevoel verwoord en verklankt |
| Tussenspel | Kort instrumentaal tussenstuk |
| Solo | Lang instrumentaal tussenstuk met solo- instrument |
| Bridge | Overgang |
| Naspel | Eind van het lied |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **samenstelling** | éénstemmig/meerstemmig/samenklank-akkoord/instrumentatie  melodie (hoofdstem, tegenstem)  akkoordbegeleiding  bas (laagste stem)  ritmesectie (slagwerk) | **e2** |

*Eénstemmig*: een muziekstuk bestaat enkel uit één melodie. Een *tegenstem* is een zelfstandige tegenmelodie

tegen de hoofdmelodie. Je krijgt dan *samenklanken* (tegelijk klinkende tonen) en het muziekstuk is dan *meerstemmig*. Als alle verschillende stemmen een eigen zelfstandige melodie vormen, noemen wij deze vorm van meerstemmigheid *polyfonie*. Ook kun je een melodie laten begeleiden door *akkoorden* (meerdere tonen

gelijktijdig gespeeld die bij de melodie passen). Deze vorm van meerstemmigheid waarbij de begeleidende stemmen niet een zelfstandige melodie vormen wordt *homofonie* genoemd.

Als basis van die (akkoord)begeleiding kan er een *bas* meespelen (instrument dat lage tonen kan spelen, bijvoorbeeld een basgitaar of contrabas). Verder kan een begeleiding ook bestaan uit *ritmes* gespeeld door bijvoorbeeld een drumstel of andere slaginstrumenten. Zo ontstaat een muziekstuk dat uit meerdere lagen

bestaat (melodie, tegenstem, akkoorden, baspartij en slagwerk). *Instrumentatie* is de bezetting (welke instrumenten) van het muziekstuk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCTIE** | **Met welk doel wordt het kunstwerk gebracht?** | **F** |
|  | Wat wil de maker (of opdrachtgever) of de beschouwer ermee bereiken?  Bedoelde functie van de maker (of opdrachtgever) gelet op tijd en plaats  <> functiegeving door de beschouwer. |  |

Voor een uitwerking van en een toelichting op de functiegebieden zie pagina 10 en 11.

Register

In dit register word je voor alle behandelde termen en begrippen verwezen naar de discipline en de pagina.

Achter elke term staan drie gegevens.

1. De kunstvorm: beeldende vormgeving, film, drama, dans, muziek of algemeen;

2. Het onderdeel uit het analyseschema: INHOUD A Waar gaat het kunstwerk OVER?

B Wat heeft de kunstenaar daarover te vertellen?  
 C In hoeverre suggereert het kunstwerk de werkelijkheid?

VORM D Waarmee is het kunstwerk gemaakt?

E Hoe zijn de middelen geordend (in tijd en ruimte)?

FUNCTIE F Met welk(e) doel(en) wordt het kunstwerk gebracht?

3. Het paginanummer.

Hierdoor kun je onder andere snel opzoeken hoe een zelfde begrip bij verschillende disciplines wordt gehanteerd.

AAA

Aanschouwing, be-C; 17

Aantal dansers, da-d1; 33

Aanwijzingen, mu-a3; 39

Absolute muziek, mu-C; 40

Absoluut, alg; 8

Abstract idee, alg; 9

Abstract, be-C; 17

Abstracte dans, da-C; 33

Abstrahering, alg; 9

Abstrahering, be-C; 17

Abstrahering, da-C; 33

Abstrahering, dr-C; 28

Abstrahering, fi-C; 23

Abstrahering, mu-C; 40

Absurdistisch verhaal, dr-c2; 28

Accent, mu-d2; 41

Accentueren, da-d2; 34

Achtergrondinformatie, alg; 6

Acte, dr-d2; 29

Acteurs, alg; 8

Acteurs, dr-d1 ; 29

Acteurs, fi-d1; 24

Actief gewicht, da-d2; 34

Acties, fi-d2; 24

Actieve beweging, mu-a1; 39

Actieve inzet, da-d2; 34

Affiches, be-f2; 21

Afsnijding, be-d3; 19

Akkoord, mu-d3; 42

Akkoordbegeleiding, mu-e2; 44

Alternerend, fi-d3; 24

Ambachtelijke vormgeving, alg; 7

Amusement, alg; 8

Analyseren, alg; 6

Animatiefilm, fi-c2; 23

Anti-schoonheid, alg; 10

Anti-schoonheid, alg; 8

Architectuur, alg; 7

Architectuur, be-f2; 21

Art-direction, fi-e2; 26

Associaties, alg; 9

Associaties, da-a2; 32

Associaties, mu-a5; 40

Asymmetrisch bewegen, da-d2; 34

Asymmetrisch, be-e1; 20

Atmosferisch perspectief, be-d3; 19

Attitudes, alg; 10

Attributen, da-d5; 37

Autonome kunst, be-f2; 21

Avonturen film, fi-c2; 23

BBB

Bas, mu-e2; 44

Basismateriaal, dr-b1; 28

Basismateriaal, fi-b1; 23

Beats per minute, mu-d1; 41

Bedoelde betekenis, alg; 9

Bedoelde functie, alg; 10

Bedoeling, alg; 6

Bedrijven, dr-d3; 29

Beelden, dr-d3; 29

Beelden, fi-d3; 24

Beeldend kunstenaar, alg; 9

Beeldende aspecten, be-D; 18

Beeldende kunst, alg; 5

Beeldende middelen, be-D; 18

Beeldhouwkunst, alg; 7

Begrijpen, alg; 6

Beleven, alg; 5

Beleving, alg; 5

Belichters, fi-e2; 26

Belichting, mu; d6; 43

Beschouwer, alg; 5

Bestuderen, alg; 6

Betekenis, mu-A; 39

Betekenisgeving, alg; 9

Beweegredenen, dr-d2; 29

Bewegend beeld, be-e2; 20

Beweging, dr-d1; 29

Beweging, fi-d1; 24

Bewegings-interpretatie, mu-a1; 39

Bewegingspatronen, dr-d1; 29

Bewegingsstroom, da-d2; 34

Bewegingssuggestie, be-e1; 20

Bewustwording, alg; 8

Binnenmuzikaal doel, mu-B; 40

Blaas-instrumenten, mu-d5; 43

Black box/zwarte doos, dr-d4; 30

Blok, da-d2; 34

Boodschap, alg; 9

Bridge, mu-e1; 44

Bronnen, alg; 6

Buitenmuzikale gegevens, mu-a5; 40

CCC

Camera, alg; 8

Camera, be-e2; 20

Camera, fi-d5; 25

Cameraman, fi-e2; 26

Camerastandpunt, fi-d5; 25

Centraalcompositie, be-e1; 20

Choreograaf, alg; 9

Choreograaf, da-e1; 37

Choreografie, alg; 8

Choreografie, da-e1; 37

Choreografie, dr-d1; 29

Chronologisch, dr-c2; 28

Cirkelend, fi-d3; 24

Climax, fi-d3; 24

Clips, fi-c2; 23

Close-up, fi-d5; 25

Clou, dr-c2; 28

Collage, da-d4; 37

Collage, da-d4; 37

Commentaarstem, fi-d1; 24

Communicatie, alg; 9

Complementair contrast, be-d2; 18

Componist, alg; 9

Compositie, alg; 8

Compositie, alg; 6

Compositie, be-e1; 20

Compositie, da-e1; 37

Compositiegrondvormen, be-e1; 20

Concrete gebruiksfunctie, be-f2; 21

Conflict, dr-a3; 27

Conflict, fi-a3; 22

Confrontatie, alg; 10

Confrontatie, alg; 8

Consonante samenklank, mu-d3; 42

Constructief, be-d4; 19

Context, alg; 6

Contour, be-d4; 19

Contrast, mu-e1; 44

Controle, da-d2; 34

Couplet, mu-e1; 44

Craneshot, fi-d5; 25

Culturele codes, fi-a2; 22

Culturele context, alg; 9

Cultuur-historische context, alg; 6

Cyclus, alg; 6

DDD

Dalend, mu-d3; 42

Dans, alg; 8

Dans, da-d2; 34

Dans, mu, d6; 43

Dans, mu-a4; 40

Dansacties, da-d2; 34

Danscombinatie, da-d2; 34

Danselementen, da-d2; 34

Dansers, alg; 8

Dansers, da-d1; 33

Dansfrase, da-d2; 34

Danskwaliteit, da-d2; 34

Danspassen, da-d2; 34

Danspatronen, da-d2; 34

Danssoort, da-d2; 34

Danstrends, da-d2; 34

Decor, da-d5; 37

Decor, dr-d4; 30

Decor, fi-d4; 25

Decor, mu, d6; 43

Decoratie, alg; 8

Decoratieve functie, alg; 10

Découpage, fi-e1; 26

Diagonaalcompositie, be-e1; 20

Diepe laag, da-d2; 34

Digitaal, be-e2; 20

Dik (dicht), mu-d5; 43

Dirigent, alg; 9

Dissonante samenklank, mu-d3; 42

Docudrama, fi-c2; 23

Doel, alg; 10

Donker, mu-d5; 43

Draaiboek, fi-e1; 26

Drama film, fi-c2; 23

Drama, alg; 5

Drama, be-e2; 20

Drama, dr-A; 27

Drama, mu, d6; 43

Driedelige maatsoort, mu-d2; 41

Driedimensionaal, be-d3; 19

Driehoekscompositie, be-e1; 20

Druk, mu-d2; 41

Duet, da-d1; 33

Duidelijk, be-d4; 19

Dun (open), mu-d5; 43

Duur, alg; 8

Duur, da-d2; 34

Dynamiek, da-d2; 34

Dynamiek, mu-d4; 42

Dynamisch, alg; 8

Dynamisch, be-e1; 20

**EEE**

Economisch, alg; 10

Educatief, alg; 10

Eénstemmig, mu-e2; 44

Effect, dr-a3; 27

Effect, fi-a3; 22

Eigen schaduw, be-d1; 18

Eindmontage, fi-e4; 26

Elektrische instrumenten, mu-d5; 43

Elektronische instrumenten, mu-d5; 43

Emoties, dr-d2; 29

Emoties, fi-d2; 24

En ronde, dr-d4; 30

Enkelvoudig, be-d4; 19

Enscenering, alg; 8

Enscenering, dr-e3; 31

Enscenering, fi-e3; 26

Ensemble, mu-d5; 43

Ervaringen, da-a2; 32

Esthetisch, alg; 10

Expressie, alg; 8

Expressionistische dans, da-d2; 34

**FFF**

Fantasieën, mu-a5; 40

Feiten, alg; 6

Fel, be-d1; 18

Figuratief, alg; 8

Figuratief, be-C; 17

Film genres, fi-a3; 22

Film, alg; 5

Film, da-d5; 37

Filmbeelden, mu-a4; 40

Filmkunst, alg; 7

Filmkunst, be-e2; 20

Filmmuziek, fi-d4; 25

Filmprojectie, dr-d4; 30

Filmscript, fi-e1; 26

Fish-eye, fi-d5; 25

Flash forward, fi-d3; 24

Forte, mu-d4; 42

Fotografie, alg; 8

Fragmenten, dr-d3; 29

Fragmenten, fi-d3; 24

Frontrij, da-d2; 34

Functie, alg; 10

Functiegeving, alg; 10

**GGG**

Gaande, mu-d1; 41

Geabstraheerd, be-C; 17

Gebaar, dr-d1; 29

Gebaar, fi-d1; 24

Gebeurtenissen, da-a2; 32

Gebeurtenissen, dr-a2; 27

Gebeurtenissen, fi-a2; 22

Gebruiksvoorwerpen, be-f2; 21

Geconstrueerde werkelijkheid, fi-c1; 23

Gecontroleerd, da-d2; 34

Gedeformeerd, be-C; 17  
Non-figuratief, be-C; 17

Gehele ruimte, da-d2; 34

Geïdealiseerd, be-C; 17

Geld verdienen, alg; 10

Gelijktijdigheid, fi-d3; 24

Geluid, da-d4; 37

Geluid, dr-d4; 30

Geluid, fi-d3; 24

Geluidsmensen, fi-e2; 26

Gemoedstoestand, dr-d2; 29

Geometrisch, be-d4; 19

Geordend, be-E; 20

Geprojecteerd beeld, mu, d6; 43

Gesloten, be-d3; 19

Gestileerd spel, dr-c1; 28

Gestileerd spel, fi-c1; 23

Gestileerd, alg; 8

Gestileerd, be-C; 17

Gesuggereerd licht, be-d1; 18

Getemperd licht, be-d1; 18

Gevoelens, da-a2; 32

Gevoelsmatige, alg; 5

Gewicht inzetten, da-d2; 34

Grafische kunst, alg; 7

Grime, da-d5; 37

Grime, dr-d1; 29

Grime, fi-d1; 24

Groot bereik, mu-d3; 42

Groothoek, fi-d5; 25

Groot-klein, be-d3; 19

Grote beweging, mu-a1; 39

Grote bewegingen, da-d2; 34

**HHH**

Handelingen, dr-d2; 29

Handelingen, fi-d2; 24

Handelingsverloop, dr-a3; 27

Hanteringswijze, be-D; 18

Harmonisch, be-e1; 20

Helder, mu-d5; 43

Herbeleven, alg; 6

Herhaling, alg; 8

Herhaling, be-e2; 20

Herhaling, mu-e1; 44

Herinnering, alg; 6

Herkenbare voorstelling, be-C; 17

Herkenning, alg; 8

Hoge laag, da-d2; 34

Homofonie, mu-e2; 44

Hoofdstem, mu-e2; 44

Hoog, mu-d3; 42

Hoogtelagen, da-d2; 34

Hoogtepunt, dr-a3; 27

Hoogtepunt, fi-a3; 22

Horizon, be-d3; 19

Horizontaal-verticaal, be-e1; 20

Horizontale camerabeweging, fi-d5; 25

Houding, dr-d1; 29

Houding, fi-d1; 24

Huldigen, alg; 10

Humeur, alg; 5

Humor, fi-a3; 22

**I I I**

ICT, be-e2; 20

ICT, da-d5; 37

Idee, da-B; 33

Idee, mu-B; 40

Ideeën, da-a2; 32

Improvisaties, dr-b1; 28

Indeling van het speelvlak, dr-d4; 30

Industriële vormgeving, alg; 7

Industriële vormgeving, be-f2; 21

Informatief, alg; 10

Ingrepen in de tijd, fi-d3; 24

Inhoud, alg; 6

Inleving, alg; 8

Innerlijke stem, fi-d1; 24

Inspiratie, da-a1; 32

Installatie, be-e2; 20

Instelling, fi-d3; 24

Instrument, mu-d5; 43

Instrumentatie, alg; 8

Intentie, be-B; 17

Intentie, da-B; 33

Intentie, mu-B; 40

Interactie, da-d1; 33

Interacties, dr-d2; 29

Interacties, fi-d2; 24

Internationale dans, da-d2; 34

Interpretaties, alg; 9

Intro, mu-e1; 44

Isolatie beweging, da-d2; 34

**JJJ**

Jazz dans, da-d2; 34

**KKK**

Kader, alg; 8

Kader, be-d3; 19

Kader, fi-d4; 25

Kapsel, dr-d1; 29

Karakter, alg; 5

Karakter, da-d1; 33

Karaktertrekken, dr-d2; 29

Karaktertrekken, fi-d2; 24

Kennisachterstand, fi-d3; 24

Kennisvoorsprong, fi-d3; 24

Kikkerperspectief, fi-d5; 25

Kinetische kunst, be-e2; 20

Klank, alg; 8

Klank, fi-d4; 25

Klank, mu-D; 41

Klankeigenschappen, mu-D; 41

Klankkleur, mu-d5; 43

Klanknabootsing, mu-C; 40

Klankschappen, fi-d4; 25

Klanksterkte, mu-d4; 42

Klassieke dans, da-d2; 34

Kleding, be-f2; 21

Kleding, mu, d6; 43

Klein bereik, mu-d3; 42

Kleine beweging, mu-a1; 39

Kleine bewegingen, da-d2; 34

Kleur, alg; 8

Kleur, be-d2; 18

Kleur, fi-d4; 25

Kleurcontrasten, be-d2; 18

Kleurencirkel, be-d2; 18

Kleurenleer, be-d2; 18

Kleurhelderheid, be-d2; 18

Kleurperspectief, be-d3; 19

Kleursoorten, be-d2; 18

Kleur-tegen-kleur contrast, be-d2; 18

Kleurverzadiging, be-d2; 18

Komedie, fi-c2; 23

Komisch verhaal, dr-c2; 28

Kort, mu-d2; 41

Kostuum, dr-d1; 29

Kostuum, fi-d1; 24

Kostuums, da-d5; 37

Koud-warm contrast, be-d2; 18

Kraanshot, fi-d5; 25

Kracht, da-d2; 34

Krachtig, da-d2; 34

Kring, da-d2; 34

Kritieken, fi-b1; 23

Kunstdisciplines, alg; 5

Kunstenaar, alg; 9

Kunstmatig licht, be-d1; 18

Kunstobject, alg; 5

Kunsttaal, alg; 9

Kunstwerk, alg; 5

**LLL**

Laag, mu-d3; 42

Laagste stem, mu-e2; 44

Laboratorium, fi-e2; 26

Lang, mu-d2; 41

Langzaam, mu-d1; 41

Levensbeschouwelijk, alg; 10

Lichaam, da-d2; 34

Licht, alg; 8

Licht, be-d1; 18

Licht, da-d2; 34

Licht, da-d5; 37

Licht, dr-d4; 30

Licht, fi-d4; 25

Licht-donker contrast, be-d2; 18

Lichtrichting, be-d1; 18

Lichtsoort, be-d1; 18

Liedtekst, mu-a4; 40

Lijnperspectief, be-d3; 19

Lijsttoneel, dr-d4; 30

Lineair, fi-d3; 24

Locatie, da-d3; 36

Locatie, dr-d4; 30

Locatie, fi-d4; 25

Locatie, mu, d6; 43

Locatietheater, dr-d4; 30

Lopend verhaal, dr-c2; 28

Lopende camera, fi-d5; 25

**MMM**

Maat, da-d2; 34

Maatschappelijke functies, alg; 10

Maatschappelijke omstandigheden, alg; 6

Maatslag, mu-d1; 41

Maatslagverdeling, mu-d2; 41

Maatsoort, mu-d2; 41

Machthebbers, alg; 10

Manier van spelen, dr-c1; 28

Manier van spelen, fi-c1; 23

Massief, be-d3; 19

Materialen, be-D; 18

Medium shot, fi-d5; 25

Meelicht, be-d1; 18

Meerstemmig, mu-e2; 44

Meespelende camera, fi-d1; 24

Melodie, alg; 8

Melodie, mu-d3; 42

Melodie, mu-e2; 44

Melodisch motief, mu-e1; 44

Meningen, alg; 6

Menselijke stem, mu-d5; 43

Meubels, be-f2; 21

Middelen, alg; 7

Middelen, alg; 9

Middelen, be-D; 18

Middelen, da-D; 33

Middelen, dr-D; 29

Middelen, mu-D; 41

Middenlaag, da-d2; 34

Mimiek, dr-d1; 29

Mimiek, fi-d1; 24

Mise-en-scène, dr-d4; 30

Mode, alg; 7

Moderne dans, da-d2; 34

Monochroom, be-d2; 18

Montage, alg; 8

Montage, fi-e4; 26

Montagefase, fi-e1; 26

Motief, mu-e1; 44

Motieven, dr-d2; 29

Motieven, fi-d2; 24

Musicaldans, da-d2; 34

Muziek, alg; 8

Muziek, da-d4; 37

Muziek, dr-d4; 30

Muziek, fi-d4; 25

Muzieksoort, da-d4; 37

Muzikale conventies, mu-A; 39

**NNN**

Naspel, mu-e1; 44

Naturalistisch, dr-c1; 28

Naturel, fi-c1; 23

Natuurgetrouw, alg; 9

Natuurgetrouw, be-C; 17

Natuurlijk licht, be-d1; 18

Natuurlijk spel, alg; 8

Natuurlijk spel, dr-c1; 28

Natuurlijk spel, fi-c1; 23

Negatief, be-d4; 19

Non-figuratie, alg; 8

**OOO**

Objectieve camera, fi-d5; 25

Omgevingsgeluiden, da-d4; 37

Omstandigheden, alg; 5

Onderliggende boodschap, alg; 6

Ondertitel, da-a1; 32

Ondertitel, dr-a1; 27

Ondertitel, fi-a1; 22

Ondertiteling, fi-e4; 26

Onderverdeling van de beat, mu-d2; 41

Onderwerp, alg; 9

Ongecontroleerd, da-d2; 34

Onregelmatige maatsoort, mu-d2; 41

Ontknoping, dr-a3; 27

Ontspanning, da-d2; 34

Ontspanning, mu-a1; 39

Ontwikkeling van de acteur, fi-d3; 24

Ontwikkeling, dr-a2; 27

Ontwikkeling, dr-d3; 29

Ontwikkeling, fi-a2; 22

Ontwikkeling, mu-e1; 44

Ontwikkelingslijn, dr-a3; 27

Ooghoogteperspectief, fi-d5; 25

Op één plek, da-d2; 34

Op locatie, da-d3; 36

Opdrachtgever, alg; 9

Open, be-d3; 19

Opname, da-d4; 37

Opstelling, da-d2; 34

Opvatting, dr-b2; 28

Opvattingen, alg; 6

Opvoeding, alg; 10

Ordening, da-e1; 37

Organisch, be-d4; 19

'Over-all'-compositie, be-e1; 20

Overlapping, be-d3; 19

**PPP**

Panoramische opname, fi-d5; 25

Parodie, fi-c2; 23

Passief gewicht, da-d2; 34

Passief toegeven, da-d2; 34

Passieve beweging, mu-a1; 39

Performance, be-e2; 20

Performers, alg; 9

Personage, dr-d1; 29

Personages, be-e2; 20

Personages, dr-d3; 29

Persoonlijkheid, alg; 5

Piano, mu-d4; 42

Plaats van het publiek, da-d3; 36

Plaats van het publiek, dr-d4; 30

Plaats, alg; 9

Plaatsing van de dansers, da-d2; 34

Plastisch, be-d4; 19

Podium, da-d3; 36

Politiek, alg; 10

Politieke bewustwording, alg; 10

Polsslag, mu-d1; 41

Polychroom, be-d2; 18

Polyfonie, mu-e2; 44

Positief, be-d4; 19

Praktische functie, be-f2; 21

Presentatie, mu, d6; 43

Producent, fi-e2; 26

Proefmontage, fi-e4; 26

Programma, mu-a3; 39

Programmaboekje, da-a1; 32

Programmaboekje, dr-b2; 28

Protest, alg; 10

Pruik, dr-d1; 29

Publiek, dr-A; 27

**RRR**

Reactie, alg; 5

Realistisch, be-C; 17

Realistische films, fi-c1; 23

Realistische geluiden, mu-C; 40

Reclame, alg; 10

Reclame, alg; 8

Refrein, mu-e1; 44

Regelmatig maatsoort, mu-d2; 41

Regieconcept, alg; 8

Regieconcept, dr-e1; 31

Regieconcept, fi-e1; 26

Regisseur, alg; 9

Regisseur, fi-e2; 26

Rekwisieten, da-d5; 37

Rekwisieten, dr-d4; 30

Rekwisieten, fi-d4; 25

Relaties met woord/beeld, mu-a4; 40

Reliëf, be-d3; 19

Religieuze, alg; 10

Remake, fi-b1; 23

Restvorm, be-d4; 19

Richtingen, da-d2; 34

Richtingen, da-d2; 34

Rijder, fi-d5; 25

Ritme, alg; 8

Ritme, be-e2; 20

Ritme, da-d2; 34

Ritme, mu-d2; 41

Ritmesectie, mu-e2; 44

Ritmisch motief, mu-e1; 44

Rituelen, alg; 10

Rol, da-d1; 33

Roodkapje perspectief, fi-d3; 24

Ruimte, alg; 7

Ruimte, alg; 8

Ruimte, be-d3; 19

Ruimte, da-d2; 34

Ruimte, da-d2; 34

Ruimte, dr-d4; 30

Ruimtegebruik, da-d2; 34

Ruimte-indeling, da-d2; 34

Ruimte-innemend, be-d3; 19

Ruimtelijkheid, be-d3; 19

Ruimte-omvattend, be-d3; 19

Ruimtesuggestie, be-d3; 19

Rustig, mu-d2; 41

**SSS**

Samendans, da-d1; 33

Samengesteld, be-d4; 19

Samenhang, alg; 9

Samenklank, mu-d3; 42

Samenklank-akkoord, mu-e2; 44 Samenstelling, alg; 8

Samenstelling, be-E; 20

Samenstelling, mu-e2; 44

Scenario, fi-e1; 26

Scène, dr-d3; 29

Scène, fi-d3; 24

Scène, fi-d3; 24

Schaduwen, be-d1; 18

Scherpstelling, fi-d5; 25

Schilderkunst, alg; 7

Schoonheid, alg; 10

Science fiction, fi-c2; 23

Script, fi-b1; 23

Scriptschrijver, fi-e2; 26

Sekse, da-d1; 33

Serviesgoed, be-f2; 21

Sfeer, alg; 9

Sfeer, be-A; 17

Sfeer, dr-a1; 27

Sfeer, dr-a3; 27

Sfeer, fi-a1; 22

Sfeer, mu-a2; 39

Shot, fi-d3; 24

Silhouetten, be-d1; 18

Situaties, da-a2; 32

Situaties, dr-a2; 27

Situaties, fi-a2; 22

Slag-instrumenten, mu-d5; 43

Slagschaduw, be-d1; 18

Slagwerk, mu-e2; 44

Slepend, mu-d2; 41

Snaar-instrumenten, mu-d5; 43

Snel, mu-d1; 41

Sociaal maatschappelijke context, alg; 6

Solo, da-d1; 33

Solo, mu-e1; 44

Soort verhaal, dr-c2; 28

Spanning, da-d2; 34

Spanning, dr-a3; 27

Spanning, fi-a3; 22

Spanning, mu-a1; 39

Speelfilm, fi-c2; 23

Speelruimte, dr-d4; 30

Speelstijlen, dr-c1; 28

Speelstijlen, fi-c1; 23

Speelvlak, dr-d4; 30

Speelvlak, fi-d4; 25

Speelwijze, mu-d5; 43

Spel, alg; 8

Spel, dr-d2; 29

Spel, fi-d2; 24

Spiegelbeeldig, be-e1; 20

Spiralend, fi-d3; 24

Spitzen, da-D; 33

Spots, dr-d4; 30

Sprongsgewijs, mu-d3; 42

Stapsgewijs, mu-d3; 42

Statisch, alg; 8

Statisch, be-e1; 20

Status, alg; 10

Steady-cam, fi-d5; 25

Stem v.d. Danser, da-d4; 37

Stemgebruik, dr-d1; 29

Stemgebruik, fi-d1; 24

Stemmingsbeelden, mu-a5; 40

Sterk, mu-d4; 42

Sterkte, alg; 8

Stijgend, mu-d3; 42

Stijl, alg; 6

Stilte, da-d4; 37

Stilte, mu-D; 41

Stop motion, fi-d3; 24

Storyboard, fi-e1; 26

Straattheater, dr-d4; 30

Strijklicht, be-d1; 18

Structuur, alg; 6

Structuur, da-e1; 37

Studio, fi-e2; 26

Stuntmensen, fi-e2; 26

Stuwend, mu-d2; 41

Subjectieve camera, fi-d5; 25

Symbolen, be-B; 17

Symboliek, da-B; 33

Symboliek, mu-B; 40

Symmetrie, alg; 8

Symmetrisch bewegen, da-d2; 34

Symmetrisch, be-e1; 20

Synchroon, da-d1; 33

Synchroon, fi-d3; 24

Syncope, mu-d2; 41

Synopsis, fi-e1; 26

**TTT**

Technieken, be-D; 18

Tegenlicht, be-d1; 18

Tegenlicht, fi-d4; 25

Tegenstem, mu-e2; 44

Teken/animatie film, fi-a3; 22

Tekenkunst, alg; 7

Teksten, dr-d3; 29

Teksten, fi-d3; 24

Tempo, alg; 8

Tempo, da-d2; 34

Tempo, mu-d1; 41

Textielkunst, alg; 7

Textuur, be-d3; 19

Theater, da-d3; 36

Theatrale middelen, alg; 8

Theatrale middelen, da-d5; 37

Theatrale middelen, mu, d6; 43

Thema, alg; 9

Therapie, alg; 10

Thriller, fi-c2; 23

Tijd + ruimte associaties, mu-a5; 40

Tijd van ontstaan, alg; 6

Tijd, alg; 9

Tijd, be-e2; 20

Tijd, da-d2; 34

Tijdsprongen, fi-d3; 24  
flashback, fi-d3; 24

Tilt, fi-d5; 25

Titel, da-a1; 32

Titel, dr-a1; 27

Titel, dr-a1; 27

Titel, fi-a1; 22

Titel, mu-a3; 39

Toegepaste kunst, be-f2; 21

Toneel, dr-A; 27

Toneelbeeld, alg; 8

Toneelbeeld, dr-d4; 30

Toneelpodium, dr-d4; 30

Toneeltekst, dr-b1; 28

Toneeltekst, fi-b1; 23

Toneelvoorstelling, be-e2; 20

Toonduur, mu-d2; 41

Toonhoogte, mu-d3; 42

Toonladder, mu-d3; 42

Totaal beweging, da-d2; 34

Totaal shot, fi-d5; 25

Tragisch verhaal, dr-c2; 28

Trailers, fi-b1; 23

Training, alg; 10

Trucage, fi-d5; 25

Tussenspel, mu-e1; 44

Tweedelige maatsoort, mu-d2; 41

Tweedimensionaal, be-d3; 19

**UUU**

Uitbeelding (muzikale schets), mu-C; 40

Uitgangspunt, da-a1; 32

Uitgangspunten, dr-e1; 31

Uitstapjes, dr-d3; 29

**VVV**

Vaag, be-d4; 19

Variatie, mu-e1; 44

Veranderde beschouwer, alg; 6

Verbeelding, fi-a1; 22

Verhaal, alg; 9

Verhaal, be-A; 17

Verhaal, dr-a1; 27

Verhaal, fi-a1; 22

Verhaalelementen, alg; 8

Verhaalelementen, alg; 8

Verhaalelementen, dr-d3; 29

Verhaalelementen, fi-d3; 24

Verhaallijn, fi-d3; 24

Verhaalloze expressionisme, da-C; 33

Verhalend, alg; 8

Verhalende dans, da-C; 33

Verhalende muziek, mu-C; 40

Verloop in de tijd, alg; 8

Verloop in de tijd, mu-e1; 44

Verloop, da-e1; 37

Verloop, dr-d3; 29

Verloop, mu-e1; 44

Vermaak, alg; 10

Verplaatsingen van de acteurs, dr-d4; 30

Verpozing, alg; 8

Verschijningsvorm, da-d5; 37

Verteller, dr-c2; 28

Vertelperspectief, fi-d3; 24

Verticale camerabeweging, fi-d5; 25

Vertoningplaats, fi-a1; 22

Vervreemding, alg; 10

Verwijzingen, da-a2; 32

Video, be-e2; 20

Video, da-d5; 37

Video, dr-d4; 30

Videokunst, alg; 7

Video-kunst, be-e2; 20

Vieringen, alg; 10

Vijftiger jaren Hollywood films, fi-c1; 23

Visie, alg; 9

Visie, be-B; 17

Visie, da-B; 33

Visie, fi-b; 32

Visie, mu-B; 40

Vlakke vloertoneel, dr-d4; 30

Vlakverdeling, be-e1; 20

Vloerpatronen, da-d2; 34

Vluchtpunten, be-d3; 19

Vogelperspectief, fi-d5; 25

Voice over, fi-d1; 24

Voorbeschouwingen, dr-b2; 28

Voorbeschouwingen, fi-b1; 23

Voorfilmpjes, fi-b1; 23

Voorkennis, alg; 6

Voorlichting, alg; 10

Vorm, alg; 8

Vorm, be-d4; 19

Vormcontrasten, be-d4; 19

Vormgevers, dr-e1; 31

Vormgevers, fi-e2; 26

Vormgeving, alg; 8

Vormgeving, dr-e2; 31

Vormgeving, fi-e2; 26

Vormveranderingen, da-d2; 34

Vrije kunst, be-f2; 21

**WWW**

Waarde, alg; 10

Waarneembare, be-D; 18

Wagenspel, dr-d4; 30

Werk, alg; 8

Werkelijkheid, alg; 7

Werkelijkheid, be-C; 17

Western, fi-c2; 23

Westerse muziek, mu-A; 39

Wisselwerking, da-d1; 33

**ZZZ**

Zelfinzicht, alg; 10

Zelfreflectie, alg; 10

Zelfreflectie, alg; 8

Zijlicht, be-d1; 18

Zijlicht, fi-d4; 25

Zintuiglijk waarneembaar, alg; 9

Zonlicht, be-d1; 18

Zoomen, fi-d5; 25

Zwaartekracht, da-d2; 34

Zwijgende filmacteurs, fi-c1; 23