

1 MUSEUMBEZOEK: wat zie je?

Materiaal: museumkaart, notitieboekje, pen, camera.

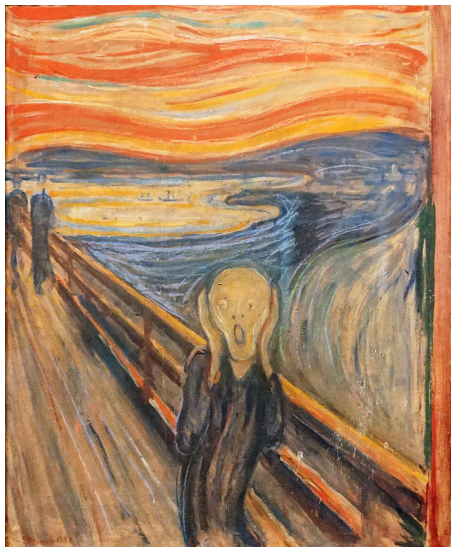
Om goed te weten te komen wat je wilt toevoegen aan de wereld van design en kunst is het belangrijk om je te oriënteren op datgene wat er in het verleden is gebeurd en gemaakt. Ook het op de hoogte zijn van nieuwe ontwikkeling op het gebied van vormgeving, materialen en concepten behoort straks tot jouw arsenaal als ontwerper. Daarbij hoort ook het jezelf aanleren van nadenken over en reflecteren op datgene wat je gezien of beleefd hebt.

Bezoek een gerenommeerd museum, bijvoorbeeld het Stedelijk Museum Amsterdam, Boijmans van Beuningen te Rotterdam, Kunstmuseum Den Haag, de Fundatie in Zwolle, De Pont in Tilburg, Van Abbe Museum in Eindhoven, Groninger Museum of het Rijksmuseum Twenthe in Enschede.

Kies uit de collectie van het museum twee werken om te bespreken: één werk dat je aanspreekt en één werk dat afkeer opwekt. Wie heeft het werk gemaakt en wanneer? Waaruit bestaat het werk? Waarom is dit in een museum geplaatst? Wat spreekt jou in het werk aan of juist niet? Hoe denk je dat dat komt? Verschuift je idee over het werk naarmate je er meer over te weten komt?

Verantwoord je keuze en probeer je idee hierover te onderbouwen. Gebruik per kunstwerk ongeveer 500 woorden. Voeg een afbeelding met titel, maker, jaartal, formaat, materiaal en collectieplek toe.

Leerlijnen: Reasoning, Culture.



Edvard Munch: 'De Schreeuw' 1893
Olieverf en pastel op karton
91 x 73,5 cm.
Collectie Nationaal Museum Oslo



Gerrit Rietveld: Rood-blauwe stoel 1923
Geverfd hout
66 x 87 x 83 cm
Collectie Stedelijk Museum Amsterdam

Is 'De Schreeuw' van Munch juist mooi en indrukwekkend door de kwaliteit van de schilderkunst? Of wekt de angst van de rare figuur op de voorgrond juist afkeer?

Heeft Rietveld met zijn eenvoudige vormgeving een designklassieker gemaakt of is dit een stoel die geen enkele comfort biedt en daardoor de plank mis slaat?

2 MUSEUMBEZOEK: wat zou jij doen?

Materiaal: papier, karton, afbreekmes, schaar, potlood, liniaal, plakband, lijm. Kijk bij het bezoek aan het museum maar de entreehal: de ruimte waarin je binnenkomt. Hoe is dit ingericht? Voel je je welkom? Zie je meteen waar je heen moet? Is de entree representatief voor het museum? Welke bezoekers wil het museum aantrekken? Wat zou je willen veranderen? Verander de ruimte zodanig dat de gastvrijheid wordt vergroot. Hierbij staat je eigen idee centraal, maar je past daarbij **twee** van de volgende aspecten toe:

Contrast | Samenhang | Beweging | Doelgroep

Maak een schetsmaquette van karton en/of foamboard op schaal 1:100 of 1:50, afhankelijk van formaat van de entreehal. Zorg ervoor dat je maquette mee te nemen is. Zorg er ook voor dat je de huidige situatie vastlegt. Tijdens het gesprek wordt je gevraagd je ontwerp toe te lichten. Bereid je hier dus op voor. Leerlijnen: Culture, Reasoning, Technology, Business, Creativity.



Wat is een schetsmaquette? Een schetsmaquette is een schaalmodel, bedoeld voor jezelf om in te werken, zoals het ruimtelijk uitproberen en aanpassen van je ontwerpen. Het is wezenlijk anders dan een presentatiemaquette, omdat deze laatste bedoeld is om visueel te communiceren naar derden, zoals een opdrachtgever. Kortom, een schetsmaquette hoeft niet al te gedetailleerd, netjes of uitgewerkt te zijn.

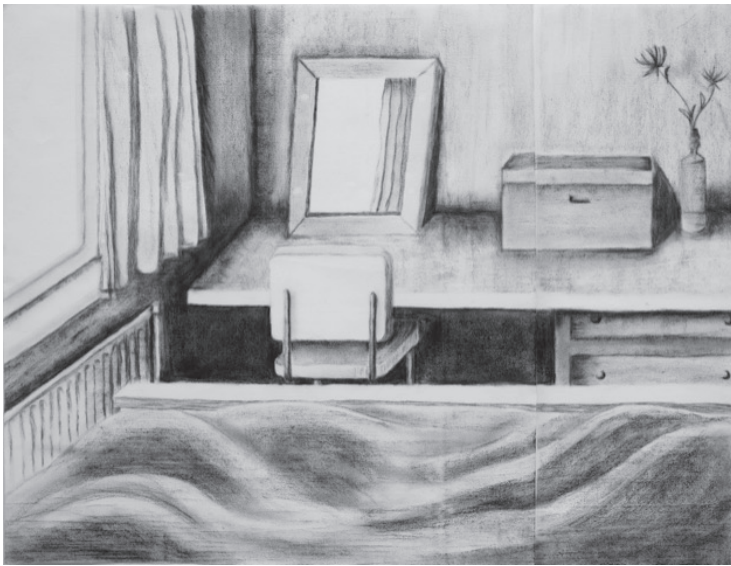
3 DE WERELD OM JE HEEN

Materiaal: tekenplank 55 x 70 cm 4 mm MDF, 5 vel tekenpapier 120 gram 50 x 65, schildertape, houtskool.

Om je goed uit te kunnen drukken is een bepaald niveau van tekenvaardigheid essentieel. Wanneer je vanuit zelfvertrouwen je ideeën op papier kunt zetten blijf je bij het ontwerpen dicht bij jezelf en kun je direct reageren op je eigen verbeelding. Het tekenen naar de waarneming is een goede graadmeter voor observatie en vaardigheid.

Teken naar de waarneming, dus door te kijken, je naaste omgeving, bijvoorbeeld de binnenruimtes van je huis, de straat en een landschap. Let daarbij op de ruimtelijke samenhang van de verschillende onderdelen en probeer aan te geven met licht en donker waar schaduw en/of licht valt. Wees niet bang om, door de zijkant van een afgebroken stukje krijt te gebruiken, donkere vlakken aan te brengen.

Maak 5 tekeningen met houtskool of ander krijt op elk 50 x 65 cm formaat, zonder tussenkomst van fotografie. Bij 2 van de 5 tekeningen vragen we je een geabstraheerde of gestileerde vertaling van de werkelijkheid weer te geven. Leerlijnen: Creativity, Technology.



Robin Denekamp: Interieur met bureau 2022
Houtskool op papier
50 x 65 cm
Particulier collectie

Het onderzoek aanvullende eisen richt zich, net als het onderwijs bij Interior Design, op de leerlijnen Creativity, Culture, Reasoning, Business en Technology. Bij de opdrachten zijn de relevante leerlijnen aangegeven. Aan jou de taak om je zodanig voor te bereiden dat je overtuigt op deze leerlijnen. Lees de drie verplichte opdrachten zorgvuldig en neem de uitwerking mee naar de toelatingsdag.

Succes en tot ziens op het Onderzoek aanvullende eisen!