

Examen HAVO 2019

kunst

beeldende vormgeving - dans - drama - muziek - algemeen

tijdvak 2

woensdag 19 juni

13.30 - 16.30 uur

Vergeet niet je  op te zetten!

Klik op 'Start' om te beginnen.

Start ▶



Tijdens het examen kun je de volgende knoppen gebruiken:



ingesproken tekst



regelen van het volume



uitleg van het programma



ga een pagina terug of verder



ga naar het begin of het einde van het examen

Voor het openen van bronnen gebruik je de volgende knoppen:



afbeelding



geluidsfragment



tekst



filmfragment



filmfragment vergroten. Je kunt ook dubbelklikken op de film voor het vergroten.



filmfragment verkleinen. Je kunt ook dubbelklikken op de film voor het verkleinen.

Hiernaast kun je testen of het beeld en geluid goed functioneren.

Dit examen bestaat uit vier blokken met in totaal 34 vragen.
Voor dit examen zijn maximaal 63 punten te behalen.
Voor elke vraag staat hoeveel punten met een goed antwoord behaald kunnen worden.

Blok 1: Theater in de negentiende eeuw

Blok 2: De stad van de toekomst

Blok 3: Nieuwe danstechnieken in de twintigste eeuw

Blok 4: Technologie in de popmuziek

Bij het beantwoorden van de vragen maak je gebruik van de aangeboden bronnen. Tevens wordt een beroep gedaan op je eigen kennis.

Geef niet meer antwoorden (redenen, voorbeelden e.d.) dan er worden gevraagd. Als er bijvoorbeeld twee redenen worden gevraagd en je geeft meer dan twee redenen, dan worden alleen de eerste twee in de beoordeling meegeteld.



Blok 1 Theater in de negentiende eeuw

Dit blok gaat over de twee populaire theatervormen pantomime en melodrama in Parijs in de negentiende eeuw.



In het begin van de negentiende eeuw was de Boulevard du Temple in Parijs het hart van het Parijse theaterleven. Aan deze boulevard waren maar liefst tweeëndertig kleine theaters gevestigd.

De explosieve toename van theaters in het begin van de negentiende eeuw hing samen met de grote belangstelling voor vermaak.

(1p) Geef een sociaaleconomische reden waarom er in de negentiende eeuw grote belangstelling was voor vermaak.



Op afbeelding 2 en 3 zie je twee schilderijen van de Franse schilder Louis Léopold Boilly uit 1830. De schilderijen laten elk een andere publieksgroep zien die destijds de theaters bezocht.

- (1p) - Noem de publieksgroep op afbeelding 2.**
- Noem de publieksgroep op afbeelding 3.**



De publieksgroepen op afbeelding 2 en afbeelding 3 zijn verschillend voorgesteld.

(3p) Beschrijf drie verschillen tussen de publieksgroepen op afbeelding 2 en 3. Doe dit steeds aan de hand van een aspect van de voorstelling.

Laat de kleding buiten beschouwing.



Filmfragment 1 is een scène uit de film *Les Enfants du Paradis* (1945). Deze film toont het theaterleven aan de Boulevard du Temple tussen 1828 en 1850.

De pantomimespeler Baptiste ziet dat er in het publiek een zakkenroller actief is. Wanneer een vrouw vals beschuldigd wordt van diefstal, geeft Baptiste door middel van spel een signalement van de dader. Hij maakt bijvoorbeeld snelle bewegingen met zijn handen en vingers, waarmee hij laat zien dat de dader grijpgrage handen heeft.

(2p) - Beschrijf het SPEL van Baptiste waaruit nog een signalement van de dader blijkt.

- Beschrijf hoe het volgens Baptiste zou kunnen aflopen met de vrouw en beschrijf daarna zijn SPEL waaruit deze afloop blijkt.



In het fragment zie je de toeschouwers lachen om Baptiste. Zijn speelstijl maakt deze scène humoristisch.

(1p) Geef het belangrijkste kenmerk van Baptistes speelstijl dat deze scène humoristisch maakt.



In de film wordt een theaterstuk opgevoerd, genaamd *Le château d'aire ou Les amoureux de la Lune* (*Het luchtkasteel of de geliefden van de maan*). In filmfragment 2 zie je een scène uit dit stuk waarin Baptiste de rol van Pierrot speelt.

In het stuk wordt Pierrot verliefd op het standbeeld van de godin Diana, maar de harlekijn veroverd haar hart, waarna Pierrot ontredderd achterblijft.

Pierrot kan gezien worden als een negentiende-eeuwse romantische figuur.

(2p) - Geef aan de hand van filmfragment 2 een reden waarom Pierrot gezien kan worden als een negentiende-eeuwse romantische figuur.

- Geef aan de hand van tekst 2 een ANDERE reden waarom Pierrot gezien kan worden als een negentiende-eeuwse romantische figuur.



Vanaf het begin van de negentiende eeuw was in Frankrijk naast de pantomime ook het melodrama een populaire theatervorm.

In filmfragment 3 zie je drie delen van een andere scène uit de film *Les Enfants du Paradis*. Hierin wordt het melodrama *De herberg van Adrets* gerepeteerd. In de zaal zijn de regisseur en de drie schrijvers van het stuk aanwezig. Op het podium staan drie acteurs. De vierde acteur, die de rol van de schurk Robert Macaire speelt (afbeelding 5), komt later het podium op.

(3p) Benoem drie kenmerken van de melodramatische speelstijl van de acteurs op het podium die je ziet in filmfragment 3.



In filmfragment 4 zie je de première van *De herberg van de Adrets*.

De première van deze voorstelling heeft daadwerkelijk plaatsgevonden op 2 juli 1823 in theater L'Ambigu-Comique. De voorstelling laat een nieuwe ontwikkeling in het melodrama zien.

Het melodrama is een genre waarin het goede overwint en het kwade wordt gestraft. In *De herberg van de Adrets* overwint echter de schurk Macaire. Door het spel van Frédéric Lemaître wordt Macaire de held van het publiek.

(1p) Leg uit op welke manier Lemaître hier de schurk Macaire neerzet (die daardoor de held van het publiek wordt).



Frédéric Lemaître breekt in deze scène met de theaterconventies van het melodrama zoals die tot dan toe in de negentiende eeuw golden.

(2p) Beschrijf aan de hand van filmfragment 4 twee manieren waarop Lemaître breekt met de destijds geldende theaterconventies van het melodrama.



Schurken zoals Macaire komen we ook tegen in hedendaagse Hollywoodfilms. Een voorbeeld is Jack Sparrow uit de blockbuster *Pirates of the Caribbean* (2003 - 2017), die gespeeld wordt door de Amerikaanse acteur Johnny Depp.

In filmfragment 5 zie je twee scènes uit de eerste film *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (2003).

Net als Macaire is ook Jack Sparrow geen klassieke schurk.

**(3p) - Leg deze bewering uit en
- beschrijf twee voorbeelden uit filmfragment 5 die je
antwoord ondersteunen.**



Blok 2 De stad van de toekomst

Dit blok gaat over de stad van de toekomst in architectuur, beeldende kunst en film in de eerste helft van de twintigste eeuw.



In de laatste decennia van de negentiende eeuw groeide een aantal Amerikaanse steden explosief. Hierdoor ontstond de behoefte aan functionele en betaalbare gebouwen waarvan de vormgeving aansloot bij het moderne leven.

De oplossing werd gevonden in hoogbouw, die mede mogelijk werd gemaakt door de (technische) ontwikkeling van de lift.

Op afbeelding 1 zie je een van de eerste wolkenkrabbers, het Wainwright-gebouw, een kantoorgebouw dat ontworpen is door de Amerikaanse architect Louis Sullivan in 1891-1892.

Het gebouw toont kenmerken van modernistische architectuur.

(2p) Noem twee kenmerken van modernistische architectuur die je in het Wainwright-gebouw op afbeelding 1 terug ziet.



Al aan het begin van de twintigste eeuw werd de skyline van New York gedomineerd door hoogbouw (afbeelding 2).

Op afbeelding 3 zie je een schilderij dat de Franse kunstenaar Picabia maakte tijdens een bezoek aan een tentoonstelling in New York in 1913. Voor sommige avant-gardekunstenaars uit Europa, zoals Picabia, diende de New Yorkse architectuur als inspiratiebron.

- (3p) - Beargumenteer waarom de architectuur van New York inspirerend was voor Europese avant-gardekunstenaars in de eerste helft van de twintigste eeuw.**
- Noem daarna twee vormgevingsaspecten van het schilderij op afbeelding 3 en leg steeds uit op welke manier die geïnspireerd zijn op de New Yorkse architectuur.



In 1924 bracht de Duitse filmmaker Fritz Lang een bezoek aan New York. De skyline was een inspiratiebron voor hem om de sciencefictionfilm *Metropolis* (1927) te maken. Het verhaal in deze film speelt in de stad Metropolis, in het jaar 2026.

In filmfragment 1 zie je een scène uit *Metropolis* waarin een impressie van de stad te zien is. Fritz Lang gebruikte diverse middelen om de illusie van een grote stad te wekken.

(2p) Beschrijf aan de hand van filmfragment 1 twee aspecten van de FILMTECHNISCHE VORMGEVING die de illusie van een grote stad wekken.



Vlak nadat de film in 1927 in de Verenigde Staten uitkwam, verscheen er in het Amerikaanse tijdschrift *Science and Inventions* ('Wetenschap en uitvindingen') een artikel getiteld 'Metropolis - A movie based on Science' ('Metropolis - Een film gebaseerd op wetenschap'). Op afbeelding 4 en 5 zie je illustraties die bij dit artikel hoorden.

De illustraties tonen aan dat de film *Metropolis* aansluit bij wetenschappelijke ontwikkelingen.

(1p) Geef aan op welke manier afbeelding 4 en/of 5 aantonen dat *Metropolis* aansluit bij wetenschappelijke ontwikkelingen.



De illustraties bij het artikel 'Metropolis - A movie based on Science' zijn gemaakt naar aanleiding van de scène in de film waarin de uitvinder Rotwang de robot-Maria 'tot leven wekt'. In filmfragment 2 zie je deze scène.

De schrijvers van het artikel toonden interesse in het gebruik van wetenschap in *Metropolis*, terwijl de inhoud van de scène juist waarschuwt voor het gebruik van technologie.

(1p) Leg aan de hand van filmfragment 2 en tekst 1 uit dat de inhoud van de scène juist waarschuwt voor het gebruik van technologie.



Metropolis werd kort na het verschijnen in sommige landen verboden omdat de film te communistisch zou zijn, terwijl sommige communisten juist vonden dat de film kapitalistische elementen bevatte.

In filmfragment 3 zie je de robot-Maria die de arbeiders toespreekt. Deze scène kan opgevat worden als communistische propaganda, maar ook als anticommunistische propaganda.

- (2p) - Geef een argument waarom de scène opgevat kan worden als COMMUNISTISCHE propaganda.**
- Geef daarna een argument waarom de scène ook opgevat kan worden als ANTICOMMUNISTISCHE propaganda.



In *Metropolis* wordt het beeld geschetst van een samenleving met een sterk negatief karakter in een fictieve stad (dystopie). In dezelfde periode maakte de Zwitserse architect en stedenbouwkundige Le Corbusier juist plannen voor een (denkbeeldige) ideale stad, een utopie.

Afbeelding 6 en 7 zijn ontwerptekeningen voor Le Corbusiers plan *Ville Contemporaine* ('eigentijdse stad') uit 1922. Op afbeelding 8 zie je de maquette ervan. Le Corbusier streefde in *Ville Contemporaine* naar een ideale leefomgeving voor iedereen.

(3p) Leg uit hoe *Ville Contemporaine* zou kunnen bijdragen aan een ideale leefomgeving voor iedereen. Doe dit aan de hand van drie aspecten van het plan *Ville Contemporaine*.



9



10



11



12



13

Hoewel *Ville Contemporaine* nooit is uitgevoerd, realiseerde Le Corbusier wel enkele grootschalige woonunits, gebaseerd op ontwerpen uit de jaren twintig. Op afbeelding 9 zie je een voorbeeld hiervan, namelijk *L'unité d'habitation* ('De woongemeenschap') in Frankrijk. Op afbeeldingen 10 t/m 13 zie je details van het gebouw.

Het gebouw bestaat in zijn geheel uit onbewerkt beton. Ondanks het gebruik van dit ruwe materiaal is het gebouw esthetisch vormgegeven.

(2p) Beschrijf aan de hand van afbeelding 9 t/m 13 twee aspecten van het gebouw waaruit de esthetische vormgeving blijkt. Laat het aspect kleur buiten beschouwing.



L'unité d'habitation was bedoeld als een woongemeenschap: behalve appartementen bevatte het gebouw gemeenschappelijke ruimtes (bijvoorbeeld voor recreatie en sport). Op artistiek en maatschappelijk niveau was het gebouw vernieuwend, maar in de praktijk bleek het een mislukking en raakte in verval.

Tussen 1991 en 1998 maakte de Schotse schilder Peter Doig verschillende schilderijen naar aanleiding van het in verval geraakte *L'unité d'habitation*. Op afbeelding 14 zie je een werk uit deze serie, getiteld *Concrete Cabin* ('betonnen cabine' of 'betonnen hut').

Het werk van Peter Doig wordt weleens getypeerd als 'hedendaagse romantiek', waarbij principes uit de negentiende-eeuwse romantiek zijn toegepast. Deze typering zou ook van toepassing kunnen zijn op *Concrete Cabin*.

(1p) Geef een argument waarom de typering 'hedendaagse romantiek' van toepassing zou kunnen zijn op het werk *Concrete Cabin*.



Blok 3 Nieuwe danstechnieken in de twintigste eeuw

Dit blok gaat over dans in de eerste helft van de twintigste eeuw en het gebruik van elektronica in hedendaagse dans.

In de eerste helft van de twintigste eeuw introduceerden danspioniers zoals Loïe Fuller, Isadora Duncan en Martha Graham nieuwe vormen van theaterdans.

Met hun theaterdans zetten zij zich af tegen het klassieke ballet uit de negentiende eeuw.

(1p) Leg uit waarom moderne danspioniers zich afzetten tegen het negentiende-eeuwse klassieke ballet.



In filmfragment 1 zie je een gedeelte uit *Night Journey* (1947), een choreografie van de Amerikaanse danseres en choreograaf Martha Graham. In dit fragment danst zij zelf de rol van koningin Iocaste, de moeder van de Griekse mythologische figuur Oedipus, die terugblijkt op haar leven.

Graham gebruikt moderne dansbewegingen die tegengesteld zijn aan het negentiende-eeuwse klassieke ballet.

(4p) Benoem aan de hand van filmfragment 1 vier moderne dansbewegingen die tegengesteld zijn aan de negentiende-eeuwse klassieke dansbewegingen.



Filmfragment 2 toont het moment dat voorafgaat aan locastes zelfmoord. Op de achtergrond zie je locastes huwelijksbed.

Martha Graham stond bekend om het uitbeelden van het innerlijk conflict in haar choreografieën. Ook in *Night Journey* ontstaat een innerlijk conflict door locastes liefde voor Oedipus.

- (2p) - Benoem aan de hand van tekst 2 het innerlijk conflict van locaste.**
- Geef daarna aan op welke manier je dit conflict terugziet in de dans in filmfragment 2. Betrek het huwelijksbed in je antwoord.



In filmfragment 3 zie je een deel uit *Variations V* uit 1965, een choreografie van de Amerikaanse danser Merce Cunningham (1919 - 2009), waarin Cunningham zelf te zien is.

Cunningham was een van Martha Grahams leerlingen. Hij beschrijft in zijn artikel 'Space, time and dance' ('Ruimte, tijd en dans') uit 1952 dans als een "spirituele oefening in fysieke vorm, en dat wat je ziet, is wat het is".

(1p) Beschrijf op welke manier *Variations V* voldoet aan "dat wat je ziet, is wat het is".



Merce Cunningham maakte in 1993 de dansfilm *Beach Birds for camera*, een vervolg op de eerder gemaakte voorstelling *Beach Birds* (1991) uit het theater.

Het maken van een choreografie voor een dans die gefilmd wordt biedt voordelen ten opzichte van de choreografie voor de dans live in het theater.

(2p) Noem aan de hand van filmfragment 4 twee voorbeelden waaruit dat blijkt.



Cunningham was een van de eerste choreografen die technologie gebruikte in de dans. Hij werkte sinds de jaren 90 van de twintigste eeuw met een computerprogramma voor danscompositie en dansinstructie, genaamd LifeForms (later DanceForms).

Op afbeelding 1 zie je een screenshot van DanceForms. Filmfragment 5 toont een demonstratie van het programma zelf. Een programma zoals DanceForms biedt een choreograaf een aantal mogelijkheden bij het maken van een danscompositie ten opzichte van werken met echte dansers.

(2p) Beschrijf twee voordelen die een computerprogramma zoals DanceForms kan bieden aan een choreograaf.



In filmfragment 6 zie je een gedeelte uit de voorstelling *Biped* (*Tweevoeter*) van Merce Cunningham uit 1999.

In *Biped* dragen de dansers 'motion capture'-pakken. 'Motion capture' ('beweging vastleggen') is de techniek die gebruikt wordt om bewegingen van mensen te kopiëren naar realistische animaties.

Je kunt stellen dat er in *Biped* sprake is van een eenheid tussen mens en techniek.

(1p) Geef aan waaruit die eenheid tussen mens en techniek in dit fragment blijkt.



Blok 4 Technologie in de popmuziek

Dit blok gaat over het multimedialproject *Biophilia* van de zangeres Björk en over toepassing van technologie in de popmuziek.

Vanaf de jaren 50 ontstonden er in de popmuziek nieuwe mogelijkheden door toevoeging van de elektrische gitaar, de synthesizer en de drumcomputer. In de jaren 80 en 90 werden deze mogelijkheden uitgebreid met loops en samples uit de eerste computers. Voor veel popartiesten zijn vernieuwingen van muziekinstrumenten en/of technologieën interessant.

(1p) Leg uit waarom voor popartiesten vernieuwingen van muziekinstrumenten en/of technologieën interessant zijn.



In 2011 bracht de IJslandse zangeres Björk haar zevende album uit: *Biophilia*. In geluidsfragment 1 hoor je een deel van het nummer *Crystalline* van dit album. De tekst gaat over de eigenschappen van kristallen, die voor Björk een symbool vormen voor sluimerende oerkrachten.

In dit nummer worden de kristallen verklankt door de muziek.

(1p) Benoem de manier waarop de kristallen worden verklankt in geluidsfragment 1.



In filmfragment 1 zie je de game uit *Biophilia* die bij het nummer *Crystalline* hoort. In de game beweegt de speler met zijn kristal door een fictieve ruimte.

In een toelichting op *Crystalline* stelt Björk dat ze de gangbare structuur van popsongs, namelijk de afwisseling van coupletten en refreinen, beleeft als verschuivingen in gemoedstoestand. Björk beschrijft de overgang van couplet naar refrein (vanaf 00:39 in het fragment) in *Crystalline* als een vorm van bevrijding.

- (3p) - Beschrijf twee muzikale veranderingen waardoor de luisteraar het refrein in *Crystalline* kan herkennen.**
- Geef daarna aan de hand van filmfragment 1 aan op welke manier de overgang van couplet naar refrein in de game wordt gevisualiseerd.



Filmfragment 2 is een deel van de videoclip van *Crystalline*. In filmfragment 3 wordt de werking van de game bij het nummer uitgelegd. Deze fragmenten laten zien dat de rol van de gamer een andere is dan de rol van de toeschouwer die de videoclip bekijkt.

Je kunt stellen dat om deze reden het spelen van de game van *Crystalline* een artistieke meerwaarde heeft ten opzichte van het bekijken van de videoclip.

(2p) Beargumenteer waarom het spelen van de game een artistieke meerwaarde kan hebben ten opzichte van het bekijken van de videoclip.

Betrek zowel de speler van de game als de toeschouwer van de clip in je antwoord.



Je zou de game van *Crystalline* postmodern kunnen noemen.

(1p) Leg uit in welk opzicht deze game postmodern te noemen is.



Voor *Biophilia* gebruikte Björk bijzondere muziekinstrumenten, waarvan ze er een aantal speciaal liet ontwikkelen, zoals een enorme slingerharp.

In filmfragment 4 speelt een stellage van vier slingerharpen tijdens een concert de begeleiding van het nummer *Solstice* ('Zonnewende'). Op afbeelding 1 zie je deze stellage. De tekst van het nummer is een poëtische bespiegeling over de eeuwige beweging van de aarde rond de zon.

De begeleiding van *Solstice* zou gemakkelijk gespeeld kunnen worden op een gewone harp of op een synthesizer. Een verklaring voor de keuze van de slingerharp is, dat het instrument de tekstinhoud van *Solstice* ondersteunt.

(2p) Geef aan de hand van filmfragment 4 en/of tekst 5 aan op welke twee manieren de slingerharp de tekstinhoud van *Solstice* ondersteunt.



Bij het toepassen van technologie in de popmuziek wordt ook gebruikgemaakt van kunstmatige intelligentie (of AI, 'Artificial Intelligence'). Dit is technologie waarbij machines in staat zijn om zelfstandig complexe problemen op te lossen. Een van de kernvragen bij het onderzoek naar AI is of een computer ook in staat is tot bijvoorbeeld creatief denken of artistieke expressie. Dit zijn vaardigheden die bij mensen geassocieerd worden met het maken van kunst.

Voor de muziekindustrie is de vraag interessant of kunstmatige intelligentie kan helpen bij het produceren van succesvolle popnummers. In geluidsfragment 2 hoor je *Daddy's Car*, een nummer waarvan de muziek is gecomponeerd door een computer.

(2p) Geef aan of de volgende muzikale kenmerken terug te horen zijn in *Daddy's Car*. Laat de tekst buiten beschouwing. Noteer op je antwoordblad de cijfers (1, 2, 3, 4) van de kenmerken, gevolgd door 'wel' of 'niet'.

Een muzikaal kenmerk is:

1 een intro dat is ontleend aan het refrein	wel / niet
2 een opvallende drumbreak	wel / niet
3 een meerstemmig gezongen refrein	wel / niet
4 een couplet waarin de begeleiding langdurig één akkoord herhaalt	wel / niet



Sommigen zien in een productie als *Daddy's Car* het bewijs dat machines, net als mensen, kunst kunnen maken.

(2p) Geef twee argumenten TEGEN deze visie dat machines kunst kunnen maken.

Dit was de laatste vraag van het examen.

Klik op  of  als je de vragen nog eens wilt langslopen.

Klik op de knop 'stoppen' als je klaar bent.

Bronvermelding

De in dit examen gebruikte bronnen zijn vermeld in het examen zelf en/of in het correctievoorschrift, dat na afloop van het examen wordt gepubliceerd.

Einde