

**Examen VMBO-GL en TL**

**2023**

tijdvak 2  
tijdsduur: 2 uur

**beeldende vakken CSE GL en TL**

Bij dit examen horen een uitwerkbijlage en een kleurenbijlage.

Beantwoord alle vragen in de uitwerkbijlage.

Dit examen bestaat uit 37 vragen.

Voor dit examen zijn maximaal 67 punten te behalen.

Voor elk vraagnummer staat hoeveel punten met een goed antwoord behaald kunnen worden.

## Open vragen

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.

## Vermaak buiten - Monet & Marshall

De Franse schilder Claude Monet begon in 1865 aan een levensgroot schilderij met de titel *Le déjeuner sur l'herbe* (Lunch in het gras). Waarschijnlijk stopte Monet na een jaar met het werken aan het schilderij omdat materialen te kostbaar werden.

Monet gaf het schilderij aan zijn huisbaas als voorlopige betaling voor de huur van zijn woning. Jaren later kon hij het schilderij terugkopen en kreeg het beschimmeld terug. Hij sneed het in stukken en bewaarde de delen die nog wel goed waren.

Op afbeelding 1 en 2 zie je twee van deze bewaarde delen.  
Op afbeelding 3 zie je een door Monet gemaakte studie voor het schilderij.

- 3p 1 *Bekijk afbeelding 1 en 2.*  
→ Noem drie manieren waarop de mensen op het schilderij zich vermaken.
- 1p 2 *Bekijk afbeelding 1 en 2.*  
Het lijkt een zonnige dag.  
→ Leg dit uit aan de hand van het aspect **licht**.
- 2p 3 *Bekijk afbeelding 1, 2 en 3.*  
Monet maakte meerdere studies voor het schilderij, onder andere vanwege het grote formaat.  
→ Geef twee redenen waarom het voor Monet belangrijk was om studies te maken voor zo'n **groot** schilderij.
- 1p 4 *Bekijk afbeelding 1, 2 en 3.*  
Het schilderij van Monet lijkt vluchtiger geschilderd te zijn dan de studie.  
→ Geef een voorbeeld waaraan je dit kan zien.

1p **5** *Bekijk afbeelding 1, 2 en 3.*

Monet maakt in het schilderij andere keuzes dan in de studie.

→ Geef van onderstaande uitspraken aan of deze **juist** of **onjuist** zijn:

- 1 In de delen waar het schilderij dezelfde voorstelling heeft als de studie, veranderde Monet de compositie.
- 2 In het schilderij veranderde Monet de voorstelling en werden figuren anders weergegeven dan in de studie.
- 3 De vrouw helemaal links op het schilderij krijgt meer aandacht door het kleurcontrast in haar jurk.

Het schilderij *Past Times* (Verleden Tijden) van de Amerikaanse schilder Kerry James Marshall uit 1997 laat ook een picknick in de buitenlucht zien.

Op afbeelding 4 zie je dit schilderij en op afbeelding 5 zie je een door Marshall gemaakte studie voor dit schilderij.

2p **6** *Bekijk afbeelding 4.*

Marshall schilderde *Past Times* meer dan honderd jaar later dan Monet.

→ Noem drie aspecten van de **voorstelling** waaraan je ziet dat het om een hedendaags tafereel gaat.

2p **7** *Bekijk afbeelding 4.*

In het schilderij lijkt de aandacht van de beschouwer overal naartoe getrokken te worden.

→ Leg dit uit aan de hand van de aspecten **kleur** en **compositie**.

3p **8** *Vergelijk afbeelding 4 en 5.*

De studie van Marshall heeft, in vergelijking met het schilderij, een schetsmatig karakter.

→ Geef hiervan drie voorbeelden.

De schilderijen van Monet zijn in het bezit van musea over de hele wereld en worden gezien als belangrijke kunsthistorische werken.

Veel kunst in westerse musea is gemaakt door en gaat over witte mensen. Marshall wil als zwarte kunstenaar hier verandering in brengen door een plek op te eisen in de kunstgeschiedenis, die volgens hem van iedereen is.

- 1p 9 *Bekijk afbeelding 1, 2 en 4.*  
→ Leg uit hoe *Past Times* bijdraagt aan het doel van Marshall.
- 2p 10 *Bekijk afbeelding 4.*  
Je kunt iets leren van het schilderij van Marshall.  
→ Geef hiervan twee voorbeelden.

## De Koude Kermis

---

De serie kunstwerken met de titel *De Koude Kermis* is een kunstproject van de Nederlandse groep kunstenaars Dropstuff. Bestaande kermisattracties zijn voorzien van hedendaagse technologie, waardoor de attracties zowel vermakelijk als maatschappijkritisch worden.

*De Koude Kermis* reist sinds 2018 rond en staat op diverse locaties. De hoeveelheid en de keuze van attracties is op elke locatie verschillend.

Op afbeelding 6 zie je een overzicht van alle attracties die er zijn.  
Op afbeelding 7 zie je de entree van de kermis.

- 3p 11 *Bekijk afbeelding 6.*  
*De Koude Kermis* lijkt op een traditionele kermis.  
→ Noem vier kenmerken van het overzicht waarmee verwezen wordt naar een traditionele kermis.
- 2p 12 *Bekijk afbeelding 6.*  
Op het overzicht is te zien dat *De Koude Kermis* verwijst naar technologie.  
→ Noem drie aspecten van de **voorstelling** die verwijzen naar het gebruik van technologie.

- 1p 13 *Bekijk afbeelding 7.*  
Dropstuff maakte bewuste keuzes in de vormgeving van *De Koude Kermis*. Dit is te zien in het kleurgebruik.  
→ Leg uit waarom het kleurgebruik in *De Koude Kermis* anders is dan bij een traditionele kermis.

In 2019 stond *De Koude Kermis* met *Bumper Ballet* in Venetië toen daar een kunstfestival plaatsvond.

*Bumper Ballet* is een attractie waarbij bezoekers in botsauto's rijden. Na enkele minuten worden het stuur en het pedaal automatisch overgenomen en maken de auto's voorgeprogrammeerde bewegingen.

Op afbeelding 8 zie je deze bewegingen uitgetekend.  
Op afbeelding 9 en 10 zie je de botsauto's.

- 1p 14 *Bekijk afbeelding 8, 9 en 10.*  
→ Leg uit waarom het woord *ballet* is opgenomen in de titel.
- 2p 15 *Bekijk afbeelding 8, 9 en 10.*  
Een ritje in *Bumper Ballet* kan je op verschillende manieren ervaren.  
→ Leg uit waarom de attractie zowel als vermakelijk als beangstigend kan worden ervaren.

*De Koude Kermis* stond al eerder in Venetië, met de attractie *The Fair Grounds* (een fairground is een kermis). Deelnemers krijgen bij deze attractie een VR-bril op waarmee zij een virtuele toer door Venetië en Amsterdam maken. De toer toont de grote groepen toeristen in de steden en geeft daarmee kritiek op het massatoerisme. Oude steden lijken door het massatoerisme steeds meer op pretparken.

Op afbeelding 11 zie je *The Fair Grounds*.

- 2p 16 *Bekijk afbeelding 9 en 11.*  
De attracties van *De Koude Kermis* vertonen overeenkomsten.  
→ Noem twee aspecten van de **vormgeving** waarin de karretjes van *Bumper Ballet* en *The Fair Grounds* overeenkomen. Leg je antwoord uit.
- 1p 17 *Bekijk afbeelding 11.*  
Volgens Dropstuff worden de toeristen die in de karretjes zitten zelf de toeristische attractie.  
→ Leg deze opmerking uit.

- 2p 18 *Bekijk afbeelding 7.*  
Geef aan of onderstaande stellingen juist of onjuist zijn:  
1 *De Koude Kermis* is behoudend en tegendraads.  
2 *De Koude Kermis* is maatschappelijk betrokken en origineel.  
3 *De Koude Kermis* is voor de elite en traditioneel.
- 1p 19 *Bekijk afbeelding 7 t/m 11.*  
*De Koude Kermis* wordt ook wel een project 'waar volkscultuur en Kunst elkaar ontmoeten' genoemd.  
→ Leg uit waarom je *De Koude Kermis* zowel **volkscultuur** als **Kunst** kunt noemen.
- 3p 20 *Bekijk afbeelding 7 t/m 11.*  
Het kan voor een museum aantrekkelijk zijn om Dropstuff uit te nodigen.  
→ Geef drie redenen waarom het voor een museum aantrekkelijk kan zijn om *De Koude Kermis* in de buurt van het museum op te laten zetten.

## Oneindig vermaak

---

Studio Loop.pH, uit Engeland, maakte in 2014 *Osmo*, een opblaasbaar kunstwerk.

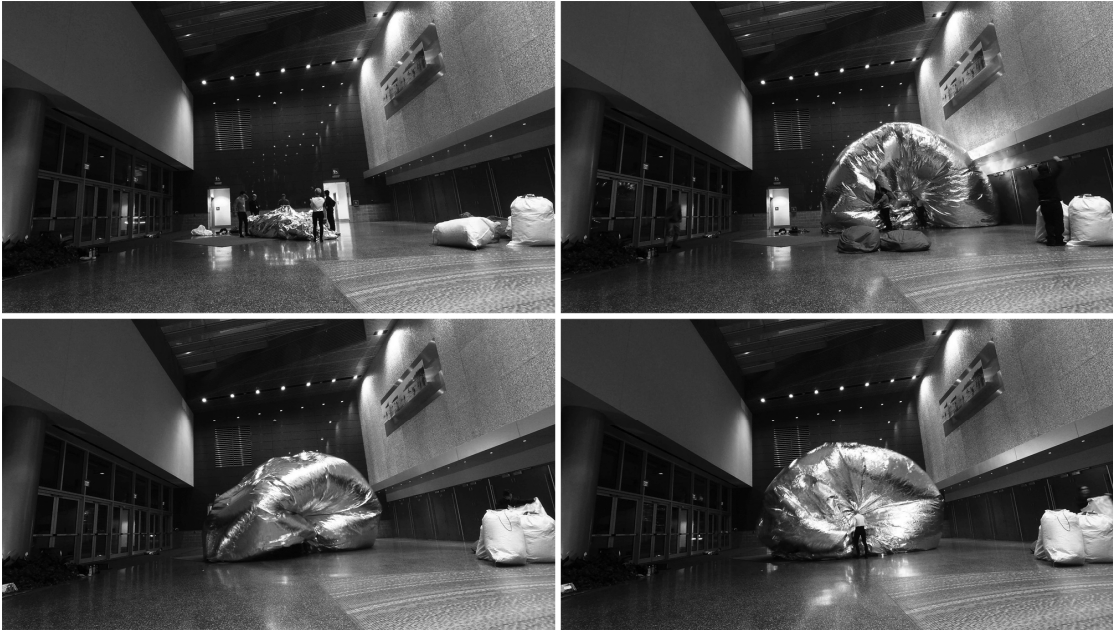
*Osmo* is op verschillende plekken geëxposeerd.  
Op afbeelding 12 zie je *Osmo* in een hal van een vergadercentrum in Amerika (2015).

Als je *Osmo* binnengaat word je omringd door een nagemaakt heelal. Op afbeelding 13 en 14 zie je de binnenkant van het kunstwerk.

- 2p 21 *Bekijk afbeelding 12.*  
*Osmo* is een opvallend kunstwerk.  
→ Noem twee kenmerken van *Osmo* waardoor het opvalt.
- 3p 22 *Bekijk afbeelding 13 en 14.*  
→ Noem drie kenmerken die verwijzen naar het heelal.
- 2p 23 *Bekijk afbeelding 13 en 14.*  
De kunstenaars wilden met *Osmo* een oneindige ruimte ontwerpen.  
→ Noem twee aspecten van de **vormgeving** die bijdragen aan een gevoel van oneindigheid. Leg je antwoord uit.

Op figuur 1 zie je *Osmo* in opbouw.

**figuur 1**



- 2p **24** *Bekijk figuur 1 en afbeelding 12.*  
*Osmo* is op verschillende plekken geëxposeerd.  
→ Leg aan de hand van twee kenmerken van *Osmo* uit waardoor het kunstwerk eenvoudig meerdere keren te exposeren is.
- 1p **25** *Bekijk afbeelding 12, 13 en 14.*  
*Osmo* wordt vaak op drukbezochte plekken zoals een vergadercentrum of een stadscentrum geplaatst.  
→ Leg uit waarom het prettig is om juist op dergelijke plekken in *Osmo* te zijn om het gevoel te krijgen het heelal te kunnen zien.
- 2p **26** *Bekijk afbeelding 12, 13 en 14.*  
→ Geef van onderstaande stellingen aan of ze **juist** of **onjuist** zijn.
- 1 *Osmo* is een installatie.
  - 2 *Osmo* is een kinetisch kunstwerk.
  - 3 *Osmo* werkt vervreemdend.

De Japanse kunstenaar Yayoi Kusama creëert *Infinity Mirror Rooms* (Oneindige spiegelkamers). Op figuur 2 zie je de buitenkant van zo'n spiegelkamer, geplaatst in een museum.

**figuur 2**



Op afbeelding 15a t/m 15d en 16 zie je *Filled with the Brilliance of Life* (Gevuld met de schittering van het leven), een oneindige spiegelkamer uit 2011-2012.

*Filled with the Brilliance of Life* is een grote kubusvorm waarvan de binnenkant bedekt is met spiegels. Aan het plafond hangen honderden led-lampjes die steeds van kleur veranderen.

Op de afbeelding 15a t/m 15d zie je het kunstwerk op verschillende momenten.

- 2p 27 *Bekijk figuur 2 en afbeelding 15a t/m 15d en 16.*  
→ Noem twee verschillen tussen de buitenkant en de binnenkant van *Filled with the Brilliance of Life*.
- 1p 28 *Bekijk afbeelding 15a t/m 15d en 16.*  
Als je in *Filled with the Brilliance of Life* staat lijkt de ruimte oneindig.  
→ Leg uit aan de hand van de materiaalkeuze hoe deze ervaring tot stand komt.

De *Infinity Mirror Rooms* van Kusama zijn populair. Om haar werk te bezichtigen staan bezoekers soms uren in de rij. Bezoekers hebben vervolgens 45 seconden om in het kunstwerk te zijn.

- 2p 29 *Bekijk afbeelding 15a t/m 15d en 16.*  
Deze *Infinity Mirror Room* kan je zien als attractie, maar ook als kunstwerk.  
→ Geef eerst een argument om het een **kunstwerk** te noemen en geef vervolgens een argument om het een **attractie** te noemen.



Kunstkenners adviseren om het kunstwerk zonder camera te bezoeken, maar toch worden de *Infinity Mirror Rooms* veel gefotografeerd. Op het internet zijn veel foto's van bezoekers in deze kunstwerken te vinden.

- 2p 30 *Bekijk afbeelding 15a t/m 15d en 16.*
- Geef een argument waarom kunstkenners het advies geven de *Infinity Mirror Rooms* zonder camera te bezoeken.
  - Geef ook een argument waarom de meeste bezoekers toch foto's maken.

## Speel Goed

---

Ruim 60 jaar geleden ontwikkelde LEGO in Denemarken de succesvolle LEGO-bouwstenen waar al generaties lang door jong en oud mee gespeeld wordt.

Op afbeelding 17 zie je LEGO-bouwstenen.

- 3p 31 *Bekijk afbeelding 17.*
- Geef vier argumenten waarom de LEGO-bouwstenen al generaties lang voor eindeloos speelplezier zorgen.

Sinds 2017 staat in de Deense stad Billund het *LEGO House*, ontworpen door het Deense architectenbureau BIG. LEGO-bouwstenen vormen het uitgangspunt voor het ontwerp.

In het *LEGO House* kun je LEGO bekijken en ermee spelen.

Je ziet het *LEGO House* op afbeelding 18.

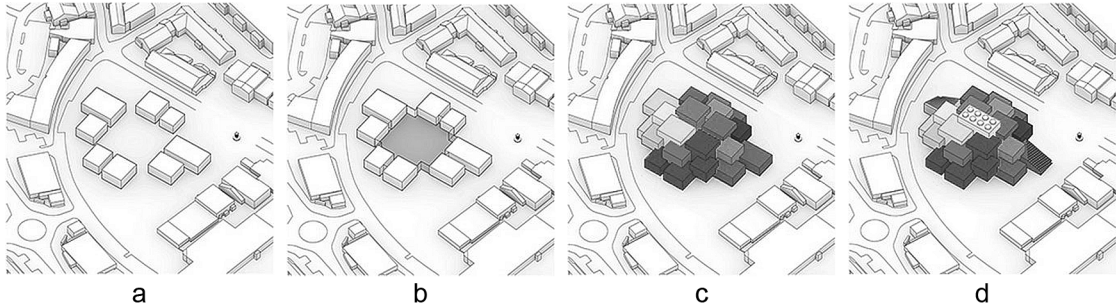
Op afbeelding 19 zie je een zijaanzicht van het *LEGO House*.

- 2p 32 *Bekijk afbeelding 18.*
- Het gebouw verwijst naar een LEGO-bouwwerk.
- Noem twee kenmerken van het gebouw die verwijzen naar een LEGO-bouwwerk.
- 1p 33 *Vergelijk afbeelding 18 en 19.*
- Wanneer je het *LEGO House* bekijkt vanuit de lucht, lijkt het meer op een LEGO-bouwwerk dan wanneer je het bekijkt vanaf de grond.
- Benoem dit verschil.

**Let op: de laatste vragen van dit examen staan op de volgende pagina.**

BIG architecten maakten tijdens het ontwerpproces van *LEGO House* gebruik van LEGO-bouwstenen. De figuren 3 a t/m d laten vier opeenvolgende stappen zien van de ontwikkeling van *LEGO House*.

**figuur 3 a t/m d**



- 1p **34** *Bekijk figuur 3 a t/m d.*  
De figuren 3 a t/m d zijn  
**A** materiaalproeven.  
**B** schetsen in 3D.  
**C** maquettes.
- 1p **35** *Bekijk figuur 3 a t/m d.*  
*LEGO House* is ontworpen en gebouwd zoals je ook met LEGO-bouwstenen kunt bouwen.  
→ Leg uit op welke manier dit zichtbaar wordt in deze **figuren**.

Op de bovenste verdieping in het *LEGO House* bevindt zich de *Masterpiece Gallery* (Galerie voor Topstukken), waar LEGO-topstukken te zien zijn.

Op afbeelding 20 zie je een deel van deze galerie.

- 2p **36** *Bekijk afbeelding 20.*  
Het interieur en het exterieur van het *LEGO House* sluiten op elkaar aan.  
→ Noem twee kenmerken van de afbeelding waaraan je dit kunt zien.
- 2p **37** *Bekijk afbeelding 20.*  
Door de presentatie krijgen de LEGO-topstukken een bijzondere status.  
→ Noem twee kenmerken van de presentatie die aan die status bijdragen.

#### Bronvermelding

Een opsomming van de in dit examen gebruikte bronnen, zoals teksten en afbeeldingen, is te vinden in het bij dit examen behorende correctievoorschrift.