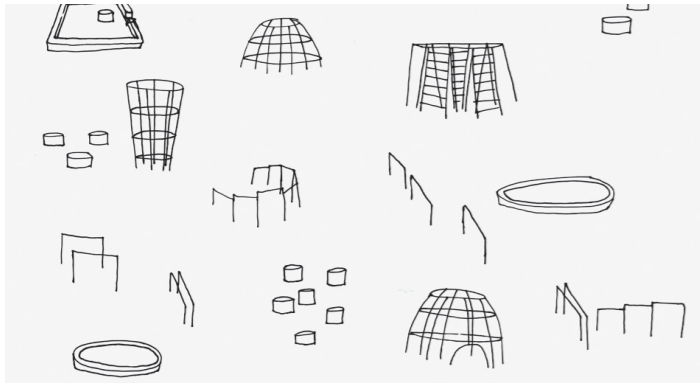


vermaak



illustratie uit Aldo van Eyck, *Seventeen playgrounds*, 2014/2016



Shigeru Ban Architects, *Centre Pompidou-Metz*, 2010



Oskar Schlemmer, kostuums *Triadische Ballet*, 1922



Rosemarie Trockel, *Kinderspielplatz* (detail), 1999, De Pont museum, Tilburg



Vandejong, *Raak of vermaak?*, 2020



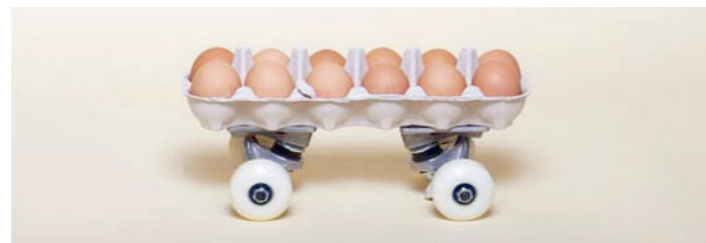
shedkm and James Ireland, *dolls house*, 2013



Sophie Täuber, *Die Wachen*, 1918



Martin Binder and Claudio Rimmele, *Rimbin*, 2020



Arthur King, *I want to skate*, 2012

OP DE COVER
Van Gogh Experience, museum L'Atelier des Lumières, Parijs 2019 © Culture-spaces / E. Spiller | Floris Hovers, *Flessenboot*, 2011 | Steven Chilton Architects, *Puzzle Ball Theatre*, 2018

Het magazine *vermaak* verschijnt t.b.v. het examen Beeldende Vakken VMBO 2023. Stichting Cito Instituut voor Toetsontwikkeling heeft ernaar gestreefd de auteursrechten op hier gebruikt materiaal te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Wie desondanks meent zekere rechten te doen gelden, wordt verzocht contact op te nemen met Cito.

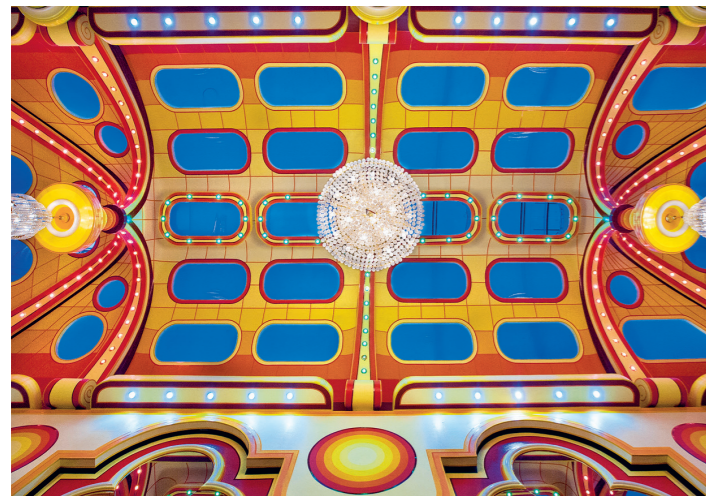
ontwerp: Sandra Derksen, Wijnjewoude | © Cito, Arnhem

vermaak



vermaak

Vermaak en kunst zijn meestal met elkaar verbonden. Je kunt je vermaken door kunst zelf te maken of door (kunst)werken van anderen te bekijken, te beleven of te gebruiken. Soms zijn dat autonome kunstwerken, met bijvoorbeeld een voorstelling van mensen die zich vermaken, soms zijn het toegepaste werken. Architectuur, zeker wanneer het ontworpen is voor vermaak, is hiervan een voorbeeld. Er zijn kunstenaars die werk maken waarbij zij het publiek nodig hebben om hun kunstwerk te laten zijn zoals het bedoeld is. Je hebt bij zo'n kunstwerk niet alleen de rol van toeschouwer, maar je bent er op hetzelfde moment ook onderdeel van. Kunst waarmee een boodschap wordt verteld en kunst waarvan we iets kunnen leren zijn nog twee andere manieren om naar dit thema 'vermaak' te kijken.



Freddy Mamani Silvestre, plafond feestzaal in El Alto, na 2000

Geraakt door vermaak

Kunst is niet altijd alleen maar leuk (om naar te kijken). Het kan ook een manier zijn om commentaar te geven op wat er in de samenleving gebeurt. Dat kan door een probleem letterlijk te verbeelden, maar het kan ook op een luchtige manier, met humor bijvoorbeeld. Kunst bewijst hiermee dat het meer is dan vermaak. Je kan door kunst geraakt worden. Het kijken naar kunst kan je aanzetten om na te denken over maatschappelijke discussies en het kan je bewust maken van wat er in de samenleving speelt.



Banksy, Dismaland, 2015

De plek van vermaak

Je vermaken kan in principe overal, maar veel plekken en gebouwen zijn er speciaal voor ontworpen. Denk maar eens aan zwembaden, stadions, musea en theaters. Deze gebouwen zijn vaak opvallend, groot en bijzonder vormgegeven, ze hebben allemaal een andere functie en moeten aan speciale eisen voldoen. Zo moeten bezoekers in een museum een tentoonstelling goed kunnen bekijken en in een theater moeten mensen comfortabel kunnen genieten van een voorstelling.



Neutelings Riedijk Architects, ontwerp Spuiforum, Den Haag, 2010



JR, Migrants, Mayra, Picnic across the border, Tecate, Mexico - U.S.A, 2017



Caiozama, Low Cost, 2015

humor en vervreemding

Still Life Jon Rafman

De Canadese kunstenaar Jon Rafman onderzoekt de mogelijke invloed van het internet op ons gedrag en zelfs op onze identiteit. Hij verdiept zich in subculturen en mensen die een groot deel van hun leven leiden in een virtuele wereld, bijvoorbeeld door te gamen. In zijn installaties en video's verbeeldt Rafman karakters van personen die met één been in het echte leven en met het andere been in de digitale wereld staan. In zijn vervreemdende installaties kunnen bezoekers die online wereld via virtual-reality-brillen en video's zelf ervaren. Zo is er een ballenbak van waaruit je, als onderdeel van het kunstwerk 7-8, films van de virtuele wereld 9-10 bekijkt. Het blauwe licht in de ruimte 11 helpt om even los te komen van de rest van het museum, alsof je echt in een andere wereld bevindt. Deze ervaring is het waard om gedeeld te worden via sociale media 12.

www.jonrafman.com



7



8



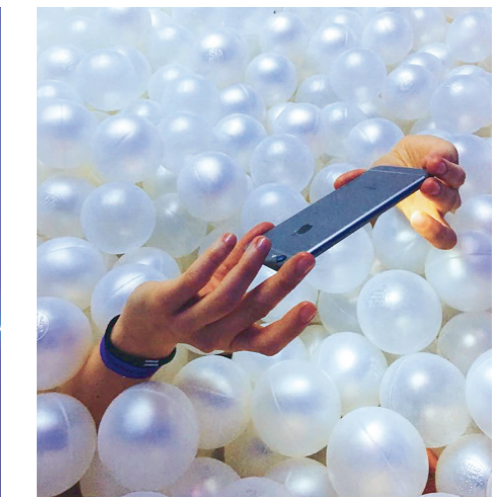
9



10

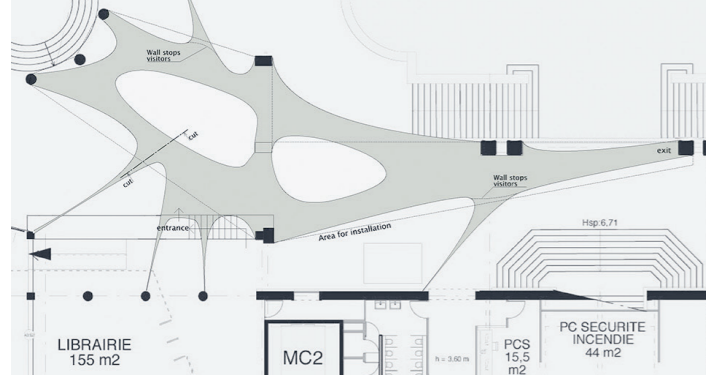


11



12

in het museum



1



2



3



4



5



6

Tape Paris Numen/For Use

Twaalf mensen van het Weense ontwerp-collectief Numen/For Use maakten in tien dagen de installatie *Tape Paris* voor de tentoonstelling *Inside (Binnenkant)*. In het Palais de Tokyo 1, een kunstcentrum in Parijs, creëerden zij een soort zwevend gangenstelsel waar bezoekers in konden gaan. De gehele installatie bestond uit zo'n 50 meter transparante gangen, soms wel op 6 meter hoogte. Als eerste spanden de makers van breed plakband de hoofdlijnen tussen pilaren 2 en vervolgens werden er 'gangen' gecreëerd door vershoudfolie te spannen tussen het plakband. De gangen die ontstonden werden met elkaar verbonden en vormden een geheel 3-4.

Er ontstond een soort transparante cocon, strak gespannen wanneer je er van buitenaf naar keek, veerkrachtig en soepel als je er doorheen ging 5-6. Numen/For Use onderzocht op een interactieve manier de mogelijkheden van de ruimte boven je hoofd, die normaal gesproken leeg en ongebruikt is. Het was voor bezoekers een gevoel voor alle zintuigen wanneer ze klommen, gleden, relaxten, of gewoon bewogen door de elastische buizen.

www.numen.eu

Bekijk ook de video's van deze projecten op het weblog:

www.vrmk23.nl



Studio Wieki Somers, *Merry-Go-Round Coat Rack*, 2009



Marshmallow Laser Feast, *Distortions in Spacetime*, Nxt Museum 2020-2022



Jean Tinguely, *Machinespektakel*, Stedelijk Museum Amsterdam 2016/2017



Kerry James Marshall, *Untitled*, 2009



Jan Steen, *In weelde siet toe*, 1663

Vermaak in een kunstwerk

In onze samenleving zijn vermaak en plezier belangrijk, ook wanneer je een museum bezoekt. Steeds vaker bezoeken mensen een museum niet alleen om zich te verwonderen, maar ook om er vermaakt te worden. Er worden steeds meer kunstwerken gemaakt die bezoekers kunnen ervaren op een interactieve manier en met meer dan alleen hun ogen. Die interactie tussen kunstwerk en bezoeker is dan belangrijk en maakt het kunstwerk pas echt compleet. Veel bezoekers vermaken zich ook met het maken van foto's van hun ervaringen. Die foto's worden vervolgens gedeeld via sociale media wat weer extra aandacht en gratis reclame oplevert voor het museum.

Vermaak om van te leren

Sommige kunstenaars verbeelden het vermaak van mensen, alleen om dat vermaak te laten zien. Andere kunstenaars doen dat met een reden, ze willen iets via hun werk vertellen, of misschien wel aan de orde stellen. In de zeventiende eeuw werd kunst gezien als een middel om de beschouwer op te voeden en waren veel schilderijen 'ter lering en vermaak': leuk om naar te kijken (vermaak) en op hetzelfde moment ook nuttig (lering). In de voorstellingen van die schilderijen zit een morele boodschap verborgen. Overigens worden schilderijen waarvan je wat kunt leren ook tegenwoordig nog gemaakt.

ontspannen
plezier
spelen
verwonderen
humor
maken
samen
ontwerpen
interactie

Kijk voor meer voorbeelden en inspiratie op het weblog:

www.vrmk23.nl



spel en museum

Play-Doh Jeff Koons

In 1994 maakte het zontje van de Amerikaanse kunstenaar Jeff Koons iets van Play-Doh, een soort kinderklei. Koons zag hoe trots zijn zontje was en bedacht dat dát nou precies was wat hij als kunstenaar wilde: iets maken waarover niet geoordeeld wordt. Het inspireerde hem tot het maken van *Play-Doh 6*, waaraan hij 20 jaar zou werken. Hij maakte er vijf exemplaren van, allemaal uniek in kleur en vorm. Dat het zo lang zou duren kwam door Koons' perfectionisme. Het werk moest er hyperrealistisch uitzien, maar dat bleek lastiger dan gedacht. Na mislukte pogingen met plastic als materiaal koos hij voor massief aluminium. Elk van de 27 onderdelen werd helemaal beschilderd, ook op de plekken die niet zichtbaar zijn. Later werden deze delen op elkaar gestapeld, als een puzzel **1-5**. De zwaartekracht liet het op zijn plaats liggen zonder dat daar lijm of schroeven aan te pas kwamen. Tijdens zijn onderzoek riep Koons de hulp in van vakmensen en wetenschappers, om de juiste uitstraling te bereiken van kneedbaar, zojuist gevormd materiaal dat soms ruw en soms glad is. Met name de barsten op sommige plekken waren moeilijk te maken. De lichte schittering van de kleur bereikte Koons door aan de verf glaskorreltjes toe te voegen, die het licht weerkaatsen. Het kunstwerk, dat ruim 3 meter hoog en bijna 3 meter breed en diep is, werd in 2014 tentoongesteld in New York en werd er het meest gefotografeerde werk. In 2018 is een van de vijf exemplaren voor ongeveer 20 miljoen dollar geveild.

www.jeffkoons.com



1



2



4



3



5



6

Small Miniature Jon Burgerman

De kunstenaar Jon Burgerman uit New York maakte van echte Play-Doh miniatures van *Play-Doh*. Hij zei erover dat deze echter waren dan het echte kunstwerk van Koons en dat het hem geen 20 jaar maar 20 seconden kostte om het te maken. Tijdens de tentoonstelling plaatste hij een tafeltje op de stoep voor het museum met een doosje erop van 3 x 3 x 3 centimeter **7-8**. Zelf zei hij dat zijn miniatures een soort eerbetoon aan en ironisch commentaar op het werk van Koons waren. Hij vond het prachtig dat bezoekers zijn werkje kochten, het meenamen in het museum en er een foto mee maakten bij het echte *Play-Doh* **9**.

www.jonburgerman.com



7



8



9

5