

ILO-UvA: BEGRIPPEN VOOR KUNST ANALYSE - versie docenten Primair Onderwijs

| Beeldende middelen | Aspecten | Extra aanwijzingen |
|---------------------------|----------------------------|---|
| Vorm | Vorm | Hoekig / rond / vierkant / kegel / - tweedimensionaal / driedimensionaal |
| | Vormsoort | Geometrisch / organisch - open / gesloten - abstract / figuratief |
| Compositie | Compositiegrondvorm | Horizontaal / verticaal / diagonaal / driehoek / overall |
| | Dynamiek | Statisch / dynamisch |
| | Symmetrie | Symmetrisch / asymmetrisch |
| | Ritme | Herhaling |
| Ruimte | Dimensie | Hoogte / breedte / diepte |
| | Tweedimensionaal | Suggestie van dieptewerking (lijn-, kikvors-, vogel-perspectief) of plasticiteit (licht / schaduw) |
| | Driedimensionaal | Ruimtelijkheid / plasticiteit |
| Licht | Lichtbron | Natuurlijk licht / kunstlicht |
| | Lichtcontrast | Klein / groot - zacht / hard - licht / donker (clair / obscur) |
| | Schaduw | Eigen schaduw / slagschaduw - plasticiteit |
| | Stofuitdrukking | Textuur / virtueuze lichtbehandeling |
| Kleur | Kleursoort | Primair / secundair / tertiair |
| | Kleurverzadiging | Zuiver / onzuiver |
| | Kleurintensiteit | Licht / donker |
| | Kleurcontrast | Licht-donker / koud-warm / complementair |
| Materiaal/Techniek | Tweedimensionaal | Schilderkunst: fresco / olieverf - fotografie: fotomontage / still - grafisch: collage / assemblage/ affiche |
| | Driedimensionaal/sculptuur | Hakken / boetseren / construeren |
| | Architectuur, design, mode | Industrieel / ambachtelijk |

| Theatrale middelen | Aspecten | Extra aanwijzingen |
|--------------------------|---------------------------|---|
| Theater - spel | Lichaam van de acteur | Mimiek / gebaren / bewegingen / lichaamshouding/ handeling |
| | Stemgebruik van de acteur | Volume / accent / klankkleur / intonatie / klemtoon/ timing / emotioneel bereik |
| | Mise-en-scène | Plaatsing acteurs in speelvlak/ blikrichting/ bewegen van de personages ten opzichte van elkaar en speelvlak |
| | Speelstijl | Melodrama (soap) / realisme - absurdisme / slapstick / episch |
| Theatervormgeving | Decor | Toneeltoerusting / plaats van handeling - projecties |
| | Kostuum | Karakter / personage / stijl / sfeer |
| | Grime en haar styling | Schmink / pruiken / littekens |
| | Rekwisieten | Voorwerpen / meubilair |
| | Attributen | Rekwisiet bij rol of personage |
| | Muziek | Direct / indirect - sfeer/ emotie |
| | Geluid | Geluidseffecten / geluidsdecor/ soundscapes |
| | Tekst | Monoloog / dialoog / voice-over / improvisatie |

| Filmische middelen | Aspecten | Extra aanwijzingen |
|--|---|---|
| Cinematografie | Camerastandpunt Camerabeweging Camera-afstand Cameraperspectief Scherpstelling Zwart-wit/Kleur | Vogelvlucht / neutraal / kikvors Horizontaal / verticaal / draaiend Close up / medium shot / long shot / distant shot Objectief / subjectief Accent door scherpste/ onscherpte Kleurcontrast / kleurscherpte |
| Montage | Beeldovergangen Montagesijlen | Continuïteitsmontage / discontinuïteitsmontage / parallelmontage |
| Special effects | Effecten | Optisch / mechanisch / digitaal |
| Geluid | Geluid Muziek | Direct / indirect - dialogen / omgevingsgeluid / voice - over Direct / indirect - soundtrack |
| Art-direction (Enscenering) | Decor, Rekwisieten, attributen Licht en belichting Kostuum, grime, haarwerk Personages | Realistisch / suggestief / filmisch - Locatie / set / techniek Richting / kleur / intensiteit / special-effects Karakter / periode / stijl / sfeer Acteur - rol verhouding (casting) / ontwikkeling |
| Theatervormgeving: Zie Theatrale middelen <i>NB Filmische middelen bevatten de begrippen die volgen op de professionele filmtheorie zijn gebaseerd. In tegenstelling tot de cve examenrichtlijn voor kunst, worden in de professionele filmtheorie, art-direction (enscenering) en geluid (direct / indirect - dialogen, omgevingsgeluid, voice-over, soundtrack) wel als filmische middelen beschouwd en niet als theatrale middelen.</i> | | |

| Dansante middelen | Aspecten | Extra aanwijzingen |
|--|---|--|
| Vormgeving in dans | Ruimte Tijd Kracht | Richtingen / hoogtelagen (vlakken: hoog / midden / laag) - Combinaties: richting / hoogtelagen / voortbeweging in ruimte Duur / tempo / ritme / maat Spanning (tonus) / ontspanning Gewicht - vallen / rollen - dansen / springen Aanzet / impuls - sterke / lichte aanzet - impuls |
| Choreografie | Keuzes uit domeinen Danscompositie Muziek/ geluid Decor / kostuum Belichting /locatie | Ruimte / tijd / kracht Vastgelegd dansmateriaal (vaak uit improvisatie) Wel / geen muziek - relatie muziek / dans Stilte / natuurlijk geluid / toegevoegd geluid / gesproken woord Zie theatervormgeving - mise-en-scène Zie theatervormgeving - mise-en-scène |
| Theatervormgeving Zie Theatrale middelen | | |
| (Dansers performance) <i>Wordt niet in examenrichtlijn genoemd</i> | Lichaam Aantal dansers Personage | Houding / mimiek / fysieke kenmerken Solo / Groep (Corps de ballet / ensemble) Danser - rol verhouding / ontwikkeling |

| Muzikale middelen | Aspecten | Extra aanwijzingen |
|---|---|--|
| Toonhoogte (Hoogte van klanken, instrumenten en/of stemmen) | Hoogte Melodie Akkoorden Harmonie | Hoog / laag Opeenvolging van klanken van verschillende toonhoogte, ritme Harmonie - dissonant / consonant - eenstemmig / meerstemmig Homofonie / polyfonie |
| Toonduur | Maat Ritme | Tweekwartsmaat / driekwartsmaat / vierkwartsmaat Kort / lang - accenten / syncope |
| Tempo | Tempo Tempowisseling BPM (popmuziek) | Hoog / laag Vertragen / versnellen Beats per minute |
| Dynamiek (klanksterkte) | Klanksterkte | Zacht – hard / sterker - zachter worden |
| Klankkleur (timbre) | Klankkleur Combinatie stemmen/ instrumenten | Individuele instrument /individuele stem - licht, helder / vol, zwaar Koor / strijkorkest / blaasorkest / popband met karakteristieke klank |
| Vorm en vormelementen | Motief Thema Symfonie Lied | Klein melodisch of ritmisch gegeven (in een thema) Bepalende muzikale zin in muziekstuk Instrumentale compositie door symfonieorkest 4 delen: Snel - langzaam - menuet - snel Vocale compositie / song Opbouw: intro - couplet - refrein (eventueel bridge) |

Bronnen:

- Acton, M. (1997, 2009). *Learning to Look at Paintings*. 2nd ed. Routledge, Londen.
- Balme, C. (2008). *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2004). *Film Art. An Introduction*. 7th ed. McGraw-Hill, New York.
- Bossuyt, I. (2010). *Van Noten en Tonen. Wegwijs in muzikale begrippen*. Davidsfonds, Leuven.
- Pavis, P. (2003). *Analyzing Performance. Theatre, Dance and Film*. University of Michigan Press.
- Prunes, M., Raine, M., Litch, M. (2002). Yale University Film Studies Program. website:
<http://classes.yale.edu/film-analysis> geraadpleegd op 20 februari 2011, Yale University, New Haven.

En:

- Beeldende begrippenlijst, N.V.T.O.
- Kunstbeschouwen, Culturele en Kunstzinnige Vorming 2 (2000). KPCgroep, Den Bosch.
- Moviezone. *Filmanalyseplan*. Utrecht, 1999
- Richtlijnen A-levels, via website: <http://www.aqa.org.uk/index.php> geraadpleegd 20 februari 2011.
- Schoolexamens CKV 2, en Examens Kunst Algemeen, 2000 - 2010, Cito/Cve

Op de volgende pagina's is extra toelichting te vinden op basis van de [CVE Explicitering begrippen vraagstelling c.e. kunst \(beeldende vormgeving/ dans/ drama/ muziek/ algemeen, versie 12 maart 2012\)](#).

We gaan in het [ILO UvA model](#) uit van de volgorde voor analyse:

1. VORM(GEVING) - 2. VERHAAL - 3. FUNCTIE - 4. CONTEXT



1: VORM - VORMGEVING

BEELDENE VORMGEVING

Beeldende kunst of autonome kunst: schilderkunst, beeldhouwkunst, fotografie, video etc.

Vormgeving of toegepaste kunst: architectuur, design, affiches, mode etc.

BEELDENE MIDDELEN/ASPECTEN

Hoe - met welke middelen en aspecten - wordt de voorstelling afgebeeld, beeldend vormgegeven? Hoe wordt het gebouw/object/affiche vormgegeven?

Aspecten van beeldende vormgeving zijn **vorm, compositie, ruimte, licht en kleur**.

VORM Denk daarbij aan tweedimensionale (vlak, plat) en driedimensionale vormen (ruimtelijk, plastisch), abstracte of figuratieve vormen, schematische, gestileerde, organische, geometrische vormen (zoals Mondriaan gebruikte) etc.

COMPOSITIE Dit is de ordening/plaatsing/groepering van de verschillende vormen op een vlak (evenwichtig, symmetrisch, asymmetrisch, dynamisch) of de plaatsing van driedimensionale vormen binnen een installatie.

RUIMTE Dit gaat over ruimtelijkheid en plasticiteit bij driedimensionale vormen en de suggestie van dieptewerking of plasticiteit in tweedimensionale werken.

Suggestie van dieptewerking ontstaat vooral door (lijn)perspectief (met als bijzondere varianten het vogelvlucht- of kikvorsperspectief). Suggestie van plasticiteit ontstaat door licht en schaduw.

LICHT Dit gaat over de werking van echt licht op driedimensionale vormen en de effecten van licht bij architectuur (glas) of over de suggestie van licht in tweedimensionale werken:

natuurlijk licht, kunstlicht (kaars, lamp), licht-donkercontrasten / clair-obscur (bijvoorbeeld bij Rembrandt), schaduw, plasticiteit, stofuitdrukking (suggestie van textuur van stoffen als fluweel, marmer, glas etc. door virtueuze lichtbehandeling).

KLEUR Denk daarbij aan kleursoort (rood, geel, groen etc.), helderheid, verzadiging, kleurencirkel (bijvoorbeeld die van Johannes Itten, docent aan het Bauhaus), kleurcontrasten, kleursymboliek, verschillende soorten van kleurmenging etc.

BEELDENE VORMGEVING - Materialen / technieken

Waarmee wordt de voorstelling/het gebouw/object/affiche vormgegeven?

Denk aan fresco, olieverf e.d. bij tweedimensionaal / schilderkunst; fotomontage en still bij fotografie; collage, assemblage, affiches bij grafische technieken / druktechnieken.

In driedimensionaal / beeldhouwkunst / sculptuur is er sprake van:

- hakken: uit marmer, natuursteen, hout etc.
- boetseren: in klei, was of ander plastisch materiaal, gieten van brons of kunsthars etc.
- construeren: assemblage, ready made / objet trouvé etc.

In architectuur werkt men met marmer / natuursteen, baksteen, staal, beton, glas, kunststof etc.; bij design/mode/decoratie zijn er ambachtelijke versus industriële technieken etc.

Vormgeving: hoe wordt de theatervoorstelling vormgegeven door middel van spel?

VORMGEVING DOOR THEATERSPEL

HET LICHAAM VAN DE ACTEUR

- mimiek (gezichtsuitdrukking),
- gebaren en bewegingen (zoals het trommelen met de vingers voor een nerveus type, of het waggelen van een dikke dame)
- lichaamshouding (zoals een stijve nek voor een koppig persoon, of het ingezakt zitten van een sloom figuur)
- handeling (roken, neuspeuteren, op het horloge kijken)

STEMGEBRUIK VAN DE ACTEUR Door middel van het stemgebruik geeft de acteur mede vorm aan zijn personage.

- volume (hard of zacht)
- het accent (stads- of streekaccent)
- klankkleur (hoog en licht of zwaar en donker).
- intonatie (veel of weinig variatie in toonhoogte)
- het gebruik van klemtonen
- timing (langzaam of snel, pauzes)
- veel of weinig emotie in de stem

MISE-EN-SCENE Hiermee bedoelt men het gebruik van het speelvlak door de acteurs, zoals de plaatsing van personages in het speelvlak, de blikrichtingen en het bewegen van de personages ten opzichte van elkaar en ten opzichte van het speelvlak (de looplijnen). Ook het op- en afgaan van de personages hoort tot de mise-en-scène.

SPEELSTIJL Onder speelstijl verstaat men een wijze van spelen, die over het algemeen kenmerkend is voor een bepaald theatergenre zoals melodrama (soap), realisme, absurdisme, slapstick of episch theater.

De speelstijl kan ook gekoppeld zijn aan het regieconcept van de regisseur.

THEATERVORMGEVING - materialen / technieken

DECOR Dit is de toneeltoerusting waarmee de plaats van handeling wordt voorgesteld, ook projecties kunnen tot het decor behoren.

KOSTUUM Onder kostuum verstaat men de kleding die hoort bij het personage en bij de context van het toneelstuk.

GRIME EN HAIR STYLING Dit gaat over de opmaak van het gezicht van de acteurs en hun haardracht: schmink, pruiken en littekens.

REKWISIETEN Rekwisieten zijn voorwerpen die in een voorstelling gebruikt worden door de spelers, zoals een pen of een zwaard. Ook stoelen en tafels die op een toneel staan zijn rekwisieten.

ATTRIBUTEN Een attribuut is een speciaal rekwisiet, dat bij een rol hoort, zoals een liniaal voor een strenge juf, een scepter voor een koning, de lier van Apollo, de sleutels van Petrus. Daaraan kun je het personage herkennen.

BELICHTING Door middel van belichting van de speelplek zorgt men voor zichtbaarheid van wat zich afspeelt, maar ook voor een bepaalde sfeer. Belichting kan de aandacht van het publiek op een bepaalde handeling richten. Bijv. kleur en de intensiteit van het licht.

MUZIEK Theatervoorstellingen kunnen worden begeleid door muziek, die net als belichting, voor een sfeer of bepaalde emotie kan zorgen. Denk aan bombastische muziek om een opschepper te karakteriseren, of minimalistische muziek als ondersteuning van een sterfscène.

GELUID EN GELUIDSEFFECTEN Ook door middel van geluid kunnen scènes worden ondersteund of benadrukt. Denk hierbij aan wapengekletter bij vechts scènes of geluidsdecor/soundscapes met zwembadgeluiden om een zwembad te verbeelden.

Een regisseur maakt bij het creëren van een theaterstuk keuzes ten aanzien van de **enscenering**, het geheel van spel van de acteurs en theatervormgeving. Het **toneelbeeld** is een 'still' uit de voorstelling. Alles wat je ziet op een bepaald moment van het stuk hoort bij het toneelbeeld: het decor, de rekvisieten, de belichting en de acteurs daarin.

FILM - VORMGEVING

Specifiek voor film is de vormgeving door middel van filmische middelen - NB in de professionele filmtheorie worden daaronder verstaan: Camera, montage, geluid en art-direction in de examenrichtlijnen zijn dit echter: cameravoering/opnametechniek; montage en special effects.

VORMGEVING DOOR SPEL

THEATERVORMGEVING – materialen / technieken

FILMVORMGEVING - door FILMISCHE MIDDELEN

1. CAMERAVOERING, OPNAMETECHNIEK

CAMERASTANDPUNT

neutraalperspectief: het onderwerp wordt op ooghoogte in beeld gebracht.

kikkerperspectief: het onderwerp wordt van onderaf in beeld gebracht.

vogelperspectief: het onderwerp wordt van bovenaf in beeld gebracht.

CAMERABEWEGING horizontale, verticale of draaiende beweging van de camera.

CAMERA-AFSTAND Hierbij gaat het om het kader dat de regisseur/cameraman kiest: close up: vaak een deel van het lichaam, meestal het gezicht; of een voorwerp geïsoleerd uit zijn omgeving. medium-shot: personen worden getoond van hoofd tot middel. long shot: personen ten voeten uit. distant shot: opname van zeer grote afstand, personen of objecten zie je als stipjes.

CAMERA PERSPECTIEF

Hierbij gaat het om de persoon van waaruit de gebeurtenis wordt geregistreerd: objectief: de camera registreert wat er gebeurt. Je ziet de situatie van enige afstand, als toeschouwer, niet als betrokkene. subjectief: de kijker kijkt mee met een van de acteurs, hij ziet wat hij/zij ziet.

SCHERPSTELLING De keuze voor het deel van het beeld waarop de camera scherpstelt.

ZWART-WIT/KLEUR Hierbij gaat het over keuzes voor contrast en kleurscherpte.

2. MONTAGE

Hierbij gaat het om de ordening van opgenomen beeld en geluid in een doorlopende film. Beelden kunnen door de manier waarop ze achter elkaar staan of 'geordend' zijn een bepaalde betekenis krijgen (bijvoorbeeld de montages van Eisenstein of de douche-scène uit *Psycho*).

3. SPECIAL-EFFECTS

Dit zijn optische, mechanische of digitale technieken die in film worden ingezet om effecten te realiseren die niet of moeilijk langs de normale weg kunnen worden bereikt, zoals ontploffende auto's bij actiefilms, de goocheltrucs van Méliès, of de slow motion in *The Matrix*.

4: FILMGELUID: Hierbij kun je denken aan direct geluid (wat je ziet en hoort inclusief omgevingsgeluid) of muziek en indirect of toegevoegd geluid (voice over) of muziek (soundtrack) bestaan.

5: FILM: ART-DIRECTION: dat is de encenering die gebruikt wordt in film, daarbij kun je denken aan filmsets/decors/locatie, maar ook specifieke belichting, kleur, kostuums etc.

Vormgeving in dans gebeurt door middel van de keuzes die een choreograaf maakt, of die door traditie zijn vastgelegd, in het gebruik van: **1. RUIMTE 2. TIJD 3. KRACHT**

1. RUIMTE

Dans voltrekt zich altijd in ruimte. In de meest brede zin van het woord is ruimte de reële of virtuele plek, locatie, waar de danser danst. Ruimte kent een aantal aspecten, zoals:

richtingen In het horizontale vlak zijn er diverse richtingen waarin de danser de ruimte kan doorsnijden. Denk hierbij aan voor- en achterwaarts, zijwaarts en diagonaal. Ook de blikrichting (focus) van de danser is van belang.

hoogtelagen In het verticale vlak kan de danser zich bewegen in drie lagen: hoog, midden en laag. De lagen worden gedacht vanuit het bekken van de danser, dat als 'midden' wordt gezien. Dus springen is dan 'hoog' en zittend/liggend de grond gebruiken is 'laag'.

combinaties van richtingen, hoogtelagen en voortbeweging in de ruimte Op het moment dat een danser zich beweegt in de ruimte gebruikt hij richtingen en hoogtelagen. De variaties daarin kunnen leiden tot patronen (lijn, cirkel, slinger, spiraal, acht, etc.), vormen van het lichaam van de danser (groot, helemaal uitgestrekt of klein, helemaal in elkaar; rond of hoekig etc.). Ook de plaatsing van één danser in de ruimte, van meerdere dansers ten opzichte van elkaar (opstellingen zoals kring of rij), of de plaatsing van dansers t.o.v. decorstukken hoort hierbij.

2. TIJD

Dans voltrekt zich niet alleen in de dimensie ruimte, maar ook in tijd. Dans heeft een duur (acht maten voor een paar passen, avondvullend voor een sprookjesballet bijvoorbeeld), een tempo (van uiterst langzaam tot extreem snel), een ritme en maat (zie bij muziek). Kortom, dans maakt een bepaalde onderverdeling van de tijd zichtbaar.

3. KRACHT

Dansers zetten altijd een bepaalde kracht in om te dansen. Dans is, vanuit kracht gezien, een spel dat voortdurend gaande is tussen de krachtsinzet van de danser en de zwaartekracht die voortdurend inwerkt op zijn/haar lichaam. De ingezette kracht kan variëren van zeer sterk tot zeer zwak.

Aspecten van kracht zijn:

spanning (tonus) Om te kunnen bewegen moet de danser zijn spieren aanspannen en ontspannen, afhankelijk van de beweging die hij wil maken. Denk hierbij aan het optillen van een been, dat vraagt om de aanspanning van bepaalde spiergroepen en om de ontspanning van weer andere spiergroepen.

gewicht Het lichaam van de danser heeft een gewicht dat bewust kan worden ingezet. De danser kan bijvoorbeeld zijn gewicht inzetten om te vallen en te rollen, maar hij kan zijn gewicht ook ontkennen door heel licht te dansen of te springen.

aanzet, impuls Het karakter van een beweging hangt sterk af van de aanzet die de danser actief geeft aan de beweging: hij kan een sterke aanzet meegeven of een zeer lichte. Als de danser zelf inactief is en de aanzet van zijn beweging komt van buiten, dan spreken we van een impuls. Denk daarbij aan een duw van een andere danser, het in beweging gezet worden door een decorstuk bijvoorbeeld.

Een choreograaf maakt bij het creëren van dans keuzes in de domeinen ruimte, tijd en kracht. Zodra het ontworpen dansmateriaal, dat vaak voortkomt uit improvisatie, is vastgelegd en herhaalbaar gemaakt, spreken we van een **danscompositie**. In samenhang met geluid en/of muziek, decor en kostuum, belichting en locatie ontwikkelt zich een betekenisvolle **choreografie**, die in theatrale context kan worden getoond.

Vormgeving in muziek gebeurt door de keuzes die een componist maakt in het gebruik van:

1. TOONHOOGTE 2. TOONDUUR 3. TEMPO 4. DYNAMIEK (klanksterkte) 5. KLANKKLEUR 6. VORM EN VORMELEMENTEN

1. TOONHOOGTE Toonhoogte is de hoogte van klanken, instrumenten en/of stemmen. De toonhoogte wordt aangegeven door noten, genoteerde klanken. Een **melodie** is een opeenvolging van klanken van verschillende toonhoogte, in een bepaald ritme, die als een herkenbaar geheel kan worden ervaren.

Elementen die met toonhoogte te maken hebben zijn akkoorden (samenklanken van twee of meer tonen), harmonie (de rangschikking van akkoorden), dissonant, consonant, een- en meerstemmigheid, homofonie en polyfonie.

2. TOONDUUR Toonduur is de lengte, de tijdsduur van klanken. Toonduur is bepalend voor de volgende aspecten:

MAAT Dit is de indeling van de muziek in gelijke eenheden van één of meerdere tellen; bekend zijn tweekwartsmaten (2/4, mars), driekwartsmaten (3/4, wals en mazurka bijvoorbeeld) en vierkwartsmaten (4/4, tango).

RITME Dit is de afwisseling van korte en lange tonen en de accenten die hierin gelegd worden. Een bijzonder ritmisch gegeven is de syncopie: een verschuiving van het accent, waardoor het accent niet óp de tel maar ná de tel ligt.

3. TEMPO Tempo is de snelheid van een muziekstuk. Muziekstukken kunnen snel of langzaam worden gespeeld (hoog of laag tempo) en er kan sprake zijn van tempowisselingen waarbij vertraagd of versneld wordt. In de popmuziek wordt tempo aangeduid met BPM (= Beats Per Minute)

Opmerking: ritme en tempo zijn twee verschillende fenomenen, een muziekstuk kan langzaam zijn, terwijl er toch snelle ritmische bewegingen binnen het lage tempo kunnen zijn.

4. DYNAMIEK (klanksterkte) Dynamiek is de klanksterkte van de muziek (decibels): hard en zacht en alles wat daartussen ligt, inclusief de overgangen van hard naar zacht of omgekeerd.

5. KLANKKLEUR, timbre Klankkleur of timbre is de eigen kleur, karakter van de individuele stem of het individuele instrument, van licht en helder tot vol en zwaar. Zo kan de ene sopraan licht en helder klinken, een andere sopraan donker en dramatisch. Ook de combinatie van verschillende stemmen en instrumenten levert een eigen klankkleur op: koor, strijkorkest, symfonieorkest, blaasorkest (harmonieorkest, fanfare), popband en/of combinaties hiervan hebben alle een eigen, karakteristieke klank.

6. VORM EN VORMELEMENTEN, COMPOSITIE Met de genoemde vormgevingsmiddelen (toonhoogte, toonduur, dynamiek en klankkleur) creëren componisten muziekstukken, composities. Een aantal compositie-elementen en compositievormen zijn: **MOTIEF** Een motief is een klein melodisch of ritmisch gegeven dat als basis dient voor een compositie (denk bijvoorbeeld aan de eerste vier noten van de vijfde symfonie van *Ludwig van Beethoven*: **•••**__). Een motief kan onderdeel uitmaken van een muzikaal thema.

THEMA Een thema is een muzikale zin die bepalend is voor een muziekstuk en die gedurende het stuk meerdere keren voorkomt, al dan niet als variatie. Een thema kan één of meerdere motieven bevatten.

SYMFONIE Een symfonie is een instrumentale compositie, gespeeld door een symfonieorkest. De eerste symfonieën werden gecomponeerd in de klassieke periode, de achttiende eeuw. De klassieke symfonie bestaat uit vier delen: snel-langzaam-menuet-snel. Het menuet is van oorsprong een niet al te snelle dans in driekwartsmaat.

LIED Een lied, in de popmuziek vaak 'song' genoemd, is een vocale compositie, in de volgende opbouw:

- intro, de inleiding
- couplet, dit is het gedeelte van een lied dat steeds terugkeert, waarvan de melodie gelijk blijft, met een steeds andere tekst voor de verschillende coupletten.
- refrein, dit wordt gezongen na elk couplet en heeft steeds dezelfde melodie en tekst.
- In de popsongs wordt er vaak een bridge aan toegevoegd, een gedeelte dat qua melodie en tekst slechts één keer

voorkomt.

In de klassieke muziek wordt er een verschil gemaakt tussen het volkslied en het gecomponeerde lied, het zogenaamde kunstlied. Het volkslied is vaak eenvoudig van opzet en heeft over het algemeen een beperkte omvang. Het kunstlied is complexer van structuur en is vaak bedoeld om solistisch uit te voeren. In klassieke liederen komt lang niet altijd een refrein voor, vaak gaat het om coupletliederen.

THEATERVORMGEVING - materialen / technieken

2. VOORSTELLING

BEELDENDE KUNST & ARCHITECTUUR/ DESIGN - VOORSTELLING:

Voorstelling: wat wordt afgebeeld? Is er een onderwerp, verhaal, thema, boodschap, concept?

THEATER - VOORSTELLING:

waar gaat het theaterstuk over, wat is de inhoud, het verhaal, het thema, het concept, de boodschap?

De inhoud van veel theaterstukken is gebaseerd op een (historische of eigentijdse) tekst. *Lucifer* van Joost van den Vondel kan worden uitgevoerd met de oorspronkelijke tekst, maar ook naar een eigentijdse, bewerkte tekst. De tekst kan naar een boek, film o.i.d. zijn geschreven, of volledig nieuw zijn en speciaal geschreven door een daarvoor gevraagd auteur. De tekst kan zijn voortgekomen uit improvisatie van de acteurs, of instant worden geïmproviseerd tijdens de voorstelling.

Ook zijn er theatervormen waarin tekst nauwelijks of geen rol speelt: denk aan fysiek theater, mime, slapstick etc.

De inhoud van een theaterstuk kan worden gevat in de zgn. **spelgegevens**,

wie

De verschillende personages in het stuk, types (personages met één of hoogstens twee karaktereigenschappen, zoals Batman), karakters (personages met meerdere karaktereigenschappen, vaak met een karakterontwikkeling, zoals Hamlet).

wat

Het plot, het conflict, de spanningsopbouw: inleiding, opbouw, climax, afloop.

waar

De plaats, ruimte, locatie waar de handeling zich afspeelt.

waarom

Het motief, de beweegredenen van de handeling (zoals: waarom wil Mutter Courage geen vrede? Ze verdient namelijk haar geld met de oorlog).

wanneer

Het 'wanneer' gaat over tijd en tijdsverloop (plaatsing in de historische tijd en tijdsverloop in het stuk: chronologisch, fragmentarisch, tijdsprongen, flash back, flash forward).

FILM - VOORSTELLING:

Voorstelling: waar gaat de film over, wat is de inhoud, het verhaal, het thema, de boodschap?

DANS - VOORSTELLING:

Dans kan, net als drama/theater een verhaal vertellen, dat gebaseerd is op een tekst van een auteur. Zo is het romantische ballet *Giselle* (1841) gebaseerd op een volkslegende die Heinrich Heine beschreef in zijn boek *De l'Allemagne*. De schrijver en theatercriticus Théophile Gautier werkte het gegeven om tot een libretto voor het ballet.

Tot en met de negentiende eeuw was de academische theaterdans vooral verhalend, er werd een verhaal uitgebeeld. Vanaf het begin van de twintigste eeuw zien we, net als in de andere kunsten, een streven naar abstrahering: dans geeft dan een sfeer, stemming, thema, concept weer. Voorbeelden van min of meer abstraherende dans zijn het ballet *Les Sylphides* (chor. Fokine, muz. Chopin, 1909) en het ballet *Serenade* (chor. Balanchine, muz. Tsjaikovski, 1934).

Van absolute dans spreken we als er geen sprake meer is van een stemming of sfeer als basis voor een abstract ballet. In absolute dans gaat het alleen nog om de dans zelf, om de pure, formele bewegingsconstructie. In de academische dans wordt George Balanchine gezien als de eerste choreograaf die absolute dans maakte, in de moderne dans is dat Merce Cunningham.

Zie verder, voor spelgegevens e.d., bij drama/theater.

MUZIEK - VOORSTELLING:

De muziek in de middeleeuwen was overwegend vocaal, zowel religieus als wereldlijk. In de late middeleeuwen en in het begin van de Renaissance wordt de rol van het instrument steeds groter. Aan de hoven gaan orkesten tijdens feesten de dansen muzikaal ondersteunen. Hieruit groeit de absolute muziek, de mogelijkheden van instrumenten werden verkend en nieuwe compositietechnieken bedacht. Dat betekent dat voor muziek, eerder dan voor andere kunsten, een zekere abstractie aan de orde was.

Later ontstaat programmamuziek. Onder programmamuziek verstaat men een instrumentale compositie waar een verhaal of gedicht aan ten grondslag ligt, anders dan absolute muziek waar het om de vorm gaat. Voorbeelden van absolute muziek zijn fuga en sonate.

Er zijn meerdere soorten programmamuziek:

- buitenmuzikale gegevens worden letterlijk nagebootst, denk bijvoorbeeld aan de *Danse Macabre* van *Camille Saint-Saëns* (geluiden die worden nagebootst: twaalf klokslagen, voetstappen, een haan).
- Ook komt het voor dat personen en/of gebeurtenissen worden gekoppeld aan een thema, voorbeelden hiervan zijn *Till Eulenspiegel* van *Richard Strauss* en *Peter en de wolf* van *Prokofiev*.
- Ook een combinatie van deze twee soorten programmamuziek is mogelijk, een voorbeeld daarvan is de *Symphonie Fantastique* van Hector Berlioz.

Absolute muziek noemt men die composities waarin de vorm voorop staat en die niet gebaseerd is op een verhaal of gedicht. Buitenmuzikale gegevens worden niet of nauwelijks gebruikt in deze muziek.

3: FUNCTIE

Funcies van kunst zijn onder meer:

- 1: Religieus
- 2: Esthetisch
- 3: Politiek, sociaal en/of economisch
- 4: Vermaak / amusement
- 5: Wetenschappelijk of technisch
- 6: Intercultureel

Je herkent hierin waarschijnlijk de invalshoeken van kunst algemeen.

4: CONTEXT

Culturele contexten worden medebepaald door tijd en plaats:

- 1: Cultuur van de kerk in de 11de tot en met de 14de eeuw
- 2: Hofcultuur in de 16de eeuw in Italië en de 17de eeuw in Frankrijk
- 3: Cultuur van de burgerij in de 17de eeuw in de Republiek van de Verenigde Nederlanden
- 4: Cultuur van de Romantiek en het Realisme in de Negentiende eeuw
- 5: Cultuur van het moderne in de eerste helft van de twintigste eeuw
- 6: Massacultuur van de tweede helft van de twintigste eeuw

Je herkent hierin waarschijnlijk de onderwerpen van kunst algemeen.