



WHAT  
THE  
ART?!  
BLIK  
OPEN  
ERS

MUSEUM

STEDELIIJK

AMSTERDAM

## WHAT THE ART?!

De Blikopeners van het Stedelijk Museum Amsterdam presenteren *What the Art?!*, een origineel en eigentijds tv- en onderwijsprogramma over hedendaagse kunst en vormgeving. In *What the Art?!* onderzoeken zij het werkproces van kunstenaars en vormgevers uit verschillende disciplines van de Stedelijk-collectie. In elk van de zes afleveringen bezoeken de Blikopeners een door henzelf geselecteerde, toonaangevende kunstenaar of vormgever in zijn of haar atelier. Het gaat om:

- Koos Breukel (fotografie)
- Harmen Liemburg (grafische vormgeving)
- Joep van Lieshout (beeldende kunst)
- Moniker/Luna Maurer (multimedia)
- Marcel Wanders (vormgeving)
- Roderick Hietbrink (video en performance)

De redactie van *What the Art!?* bestaat uit Blikopeners die de serie niet alleen vormgeven, maar ook presenteren en monteren. Ervaren Blikopener Bilal werd gekozen als vaste presentator. Iedere aflevering heeft hij een andere, jongere Blikopener aan zijn zijde.

## IN DE KLAS

*What the Art?!* biedt de mogelijkheid om hedendaagse kunst en vormgeving een rol te laten spelen in beeldende kunstlessen voor HAVO/VWO. Kunstenaars bedenken samen met Blikopeners een opdracht, speciaal voor het voortgezet onderwijs, en lichten deze zelf toe.

## OP TV

De afleveringen werden uitgezonden van 24 augustus t/m 28 september 2013 in het AVRO-programma Kunstuur. Ze zijn te bekijken op ARTtube.nl en te downloaden via [www.stedelijk.nl/whattheart](http://www.stedelijk.nl/whattheart), inclusief docentenhandleiding en videoboodschappen van de kunstenaars aan de leerlingen.

## STEDELIJK MUSEUM AMSTERDAM

Het Stedelijk in Amsterdam is een museum voor moderne en hedendaagse kunst en vormgeving. Scholen bezoeken het Stedelijk om de vaste collectie of tijdelijke tentoonstellingen te bekijken.

Museumdocenten en Blikopeners verzorgen rondleidingen en workshops voor scholen of

jongeren in hun vrije tijd. Kijk op [www.stedelijk.nl](http://www.stedelijk.nl) voor informatie over het museum en de collectie.

## BLIKOPENERS

Blikopeners zijn jongeren van 15 t/m 19 jaar met een bijbaan bij het Stedelijk en een frisse kijk op kunst. Zij leiden rond, geven advies en hun kritische mening, en organiseren activiteiten en evenementen. Blikopeners hebben diverse achtergronden en volgen verschillende opleidingen.

Meer informatie: [www.stedelijk.nl/blikopeners](http://www.stedelijk.nl/blikopeners)  
Volg de Blikopeners en hun activiteiten op Facebook en Twitter.

## MET DE KLAS IN HET STEDELIJK

De meeste jongeren bezoeken het Stedelijk via school. Leerlingen benaderen kunst door te kijken, vergelijken, vragen stellen, zelf een mening te verwoorden en te evalueren. Voor alle niveaus, in het bijzonder VMBO, werkt het Stedelijk graag op maat. Kwaliteit en service staan voorop, zo blijkt uit het brede aanbod, de speciale groepsentree en de docentenpas. Met deze pas bezoeken docenten het museum gratis. Bekijk programma's voor het voortgezet onderwijs op [www.stedelijk.nl/voortgezetonderwijs](http://www.stedelijk.nl/voortgezetonderwijs)

## MARCEL WANDERS: PINNED UP

Deze docentenhandleiding sluit aan bij *What The Art!?* aflevering 5 over Marcel Wanders én bij de tentoonstelling *Marcel Wanders: Pinned Up. 25 jaar vormgeving*, te zien in het Stedelijk van 1 februari t/m 15 juni 2014. Bij deze tentoonstelling zijn diverse onderwijsprogramma's beschikbaar.

## BLIKOPENERTOUR OF BLIKOPENER IN DE KLAS

Blikopeners laten leerlingen in het Stedelijk graag hun favorieten zien en gaan er nóg liever met hen over in gesprek. Een enthousiaste Blikopener kan ook op bezoek komen in de klas om uit eigen ervaring te vertellen over kunst en het museum.

## DIRECT CONTACT

Bel of mail voor informatie of boekingen:  
+ 31 (0)20 573 27 41 (di-vr, 9.00-17.00 uur),  
[educatie@stedelijk.nl](mailto:educatie@stedelijk.nl).

INHOUD DOCENTENHANDLEIDING

Beschrijving voor de docent	4
Informatie	
▪ Marcel Wanders	5
▪ Vormgeving	6
▪ Wanders' werkproces	7
Begrippen	9
Vragen & opdrachten	10
▪ Marcel Wanders	10
▪ Vormgeving	11
▪ Wanders' werkproces	12
Eindopdracht	13
Tips & Tricks	14
What The Art?! Extra	15

BESCHRIJVING VOOR DE DOCENT*Lesdoel*

Een object waarin je verleden en toekomst combineert? In deze les leer je hoe Marcel Wanders tot zijn ontwerpen komt en maken leerlingen zelf een object voor een hotel waarvan Wanders het interieur ontwierp. De opdrachten sluiten aan op de volgende kerndoelen uit het leergebied Kunst en Cultuur:

- 48. De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49. De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 50. De leerling leert, op grond van enige achtergrondkennis, te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar theater-, dans- en filmvoorstellingen.
- 52. De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars.

*Eerst kijken*

Bekijk vooraf met de leerlingen *What The Art!?* aflevering 5 over Marcel Wanders. In een aparte videoboodschap geeft Wanders zelf de eindopdracht.

*Les*

In de les komen drie thema's aan bod: kunstenaar, medium/discipline en proces. Informatiebladen geven achtergrondinformatie over deze thema's. Het thema werkproces dient als voorbereiding voor de praktijkopdracht(en). Zowel inhoudelijke als technische aspecten komen aan de orde. Woorden met \* worden toegelicht in de begrippenlijst.

*Eindopdracht*

De beeldende eindopdracht wordt in de videoboodschap van de kunstenaar of ontwerper uitvoerig beschreven. De opdracht kan in één les worden behandeld of over een aantal lessen verdeeld met behulp van de werkvormen, tussenopdrachten en vragen op pagina 10 t/m 13. Deze kunnen klassikaal worden behandeld of individueel uitgedeeld als losse opdrachtvellen.

'What the Art?! Extra' biedt links naar aanvullende informatie.

Bekijk alle *What the Art?!*-afleveringen, videoboodschappen en docentenhandleidingen via [WWW.STEDELIIK.NL/WHATTHEART](http://WWW.STEDELIIK.NL/WHATTHEART).



Stedelijk Museum Amsterdam. Foto's: John Lewis Marshall.

MARCEL WANDERS

Marcel Wanders (Boxtel, 1963) is een beroemd product- en interieurontwerper. Hij studeerde onder meer aan de Design Academy in Eindhoven en ArtEZ hogeschool voor de kunsten in Arnhem. Wanders behoort tot de top vijf meest gevraagde ontwerpers voor inrichting en productdesign wereldwijd. De New York Times noemde hem de 'Lady Gaga van de designwereld' vanwege zijn constante stroom van ideeën.<sup>1</sup> Sterren als Beyoncé en Brad Pitt hebben zijn werk in huis.

Sinds 1995 heeft Marcel Wanders een eigen studio in Amsterdam, waar zo'n 50 werknemers ontwerpen voor diverse grote internationale bedrijven. De collectie van Moooi, waarvan Wanders medeoprichter en artdirector is, kun je – net als de Blikopeners in de uitzending – bekijken in de Nederlandse showroom in Amsterdam. Daarnaast is veel van zijn werk aangekocht door musea, zoals het Stedelijk in Amsterdam en het MoMA in New York.

Wanders ontwerpt naast gebruiksvoorwerpen en interieurs ook accessoires. Hij combineert verleden en heden, ambachtelijke\* en industriële\* uitvoering, oude en nieuwe materialen en technieken. Wanders hecht grote waarde aan het gevoel en de herkenning die een object kan oproepen.

Op de website [www.marcelwanders.com](http://www.marcelwanders.com) zijn ontwerpen te zien van Marcel Wanders.

*Wanders in context*

Marcel Wanders werd beroemd met zijn ontwerp van de *Knotted Chair* (1995-1996) - onder andere aangekocht door het Stedelijk en het MoMA - voor het ontwerpplatform Droog. Droog is opgericht om Nederlandse ontwerpers van Dutch Design\* in het buitenland te promoten. Wie met Droog samenwerkt, maakt vaak functionele ontwerpen die tegelijkertijd een commentaar vormen op de hedendaagse cultuur. Wanders past helemaal in deze lijn, met zijn nadruk op het persoonlijke en de gevoelswaarde van een object. Zoals de ontwerper in de uitzending zelf aangeeft, is 'vorm versus functie' een van de grote dogma's\* in design.



Marcel Wanders, *Knotted Chair* (prototype no. 5), 1995-1996, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.

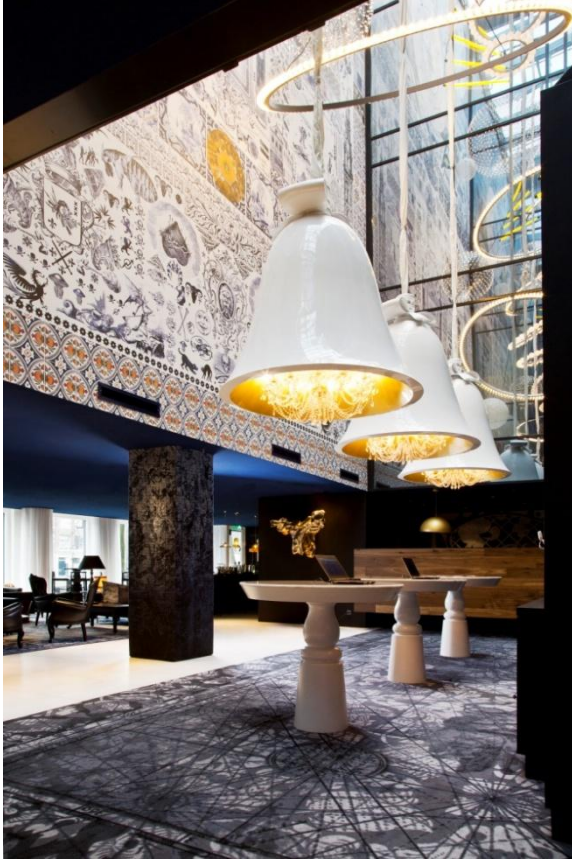
Sinds het midden van de 19e eeuw bestaat discussie over de vraag welke van de twee prioriteit zou moeten krijgen.<sup>2</sup> Wanders weet het antwoord al: hij vertelt in de uitzending dat hij vorm belangrijker vindt dan functie. Zijn filosofie daarachter: hoe vertrouwd een object of omgeving, of hoe sterker je er een gevoel bij krijgt, des te langer wil je het voorwerp houden of op die plek blijven.

Wanders probeert deze vertrouwdheid ook te bereiken door 'het verleden' in zijn ontwerpen te verwerken. In de uitzending zegt hij kinderen te willen maken met ouders. Hij wil innovatief zijn, maar vindt het ook belangrijk dat we het verleden niet vergeten. Zijn ontwerpen zijn altijd gemaakt om verassing én herkenning teweeg te brengen: ze staan in een traditie die hij op een nieuwe manier uitwerkt. Denk bijvoorbeeld aan de oude macramétechniek van de *Knotted Chair*, vazen met Delfts blauwe vegen, of witte gehaakte stoelen. In die zin is Wanders een echte postmodernist\* – hij gebruikt wat al bekend is op een nieuwe en unieke manier<sup>3</sup> in materiaal, techniek, vorm of decoratie. En soms omgekeerd, als hij een traditionele vorm uitvoert met behulp van een gloednieuwe techniek als 3D-print. Een mooi voorbeeld is de *Knotted Chair*. Het gebruikte koord is speciaal industrieel vervaardigd, heel licht en extra sterk. De stoel zelf is daarentegen in een ambachtelijke techniek met de hand geknoopt en daarna in epoxyhars gedrenkt waardoor hij stijf is geworden. Daarmee kiest Wanders voor een ontwerp dat, zoals hij in de uitzending vertelt, gedetailleerd, romantisch en human is.

<sup>1</sup> *Vrij Nederland*, 14-04-2013, <http://www.vn.nl/Archief/Samenleving/Artikel-Samenleving/Portret-Marcel-Wanders.htm>.

<sup>2</sup> *Eerste Hulp bij design*, Stedelijk Museum Amsterdam, 2006.

<sup>3</sup> Ingeborg de Roode (red.), *Marcel Wanders Pinned Up. 25 jaar vormgeving*, Frame/ Stedelijk Museum (Amsterdam), 2014, p.19



Marcel Wanders, *Interieur Andaz Amsterdam Hotel*, 2012.

Deze combinatie van het oude en het nieuwe past Wanders ook toe in zijn interieurs. In de uitzending zie je zijn ontwerp voor hotel Andaz Amsterdam. Deze inrichting is verrassend en innovatief, maar verwijst tegelijkertijd naar het handels- en zeevaartverleden van de stad Amsterdam, en naar de bibliotheek die eerder op deze plek gevestigd was. Door verleden en heden samen te brengen in zijn producten, maakt Wanders ze langdurig houdbaar. Zo geeft hij een tegengeluid aan de wegwerpmaatschappij, die alleen maar gericht is op vernieuwing.

*'Designers en mensen in het algemeen voelen zich teveel aangetrokken tot "nieuw", maar niets verouderd sneller dan nieuwigheid. En dus besloot ik lang geleden dat elk van mijn ontwerpen het respect voor het verleden zou belichamen. Al mijn objecten reflecteren zo'n soort huwelijk tussen het verleden en het heden.'*<sup>4</sup>

#### VORMGEVING

De Blikopeners ontdekken in de uitzending dat bijna alles in onze omgeving ontworpen is. Vormgeving dus, of internationaler: 'design'. Bij designproducten is sprake van seriële

productie of zelfs massaproductie, niet van een eenmalig product.<sup>5</sup>

#### *Designgeschiedenis*

Tegenwoordig worden meubels en andere gebruiksvoorwerpen vaak in grote oplagen in de fabriek geproduceerd. Nog niet zo lang geleden werden de meeste producten handmatig, ambachtelijk\*, vervaardigd. Na 1850 nam het aantal fabrieken in Europa en Amerika door de industrialisatie enorm toe en konden producten in grote aantallen worden gemaakt. Mechanische productie was grootschaliger, minder tijdrovend en dus goedkoper, waardoor veel meer mensen opeens kwalitatief hoogstaand meubilair en gebruiksvoorwerpen konden aanschaffen. Ontwerpers, ook in Nederland, brachten begin 20e eeuw steeds vaker producten op de markt in samenwerking met fabrikanten. Met het modernisme\* kwam in die tijd steeds meer nadruk op functie te liggen, met als hoogtepunt het functionalisme\*, dat zeker in Nederland populair werd. Meubels moesten vooral duidelijk hun constructie tonen. Een van meest toonaangevende functionaristen was Gerrit Rietveld.<sup>6</sup> De sobere, strakke stijl leek goed aan te sluiten bij het Hollandse motto 'Doe maar gewoon, dan doe je al gek genoeg'.

De reactie kwam medio jaren 30 met ontwerpers die juist de vorm wilden benadrukken. Deze stijl, het biomorfisme, wordt gekenmerkt door een combinatie van natuurlijke (organische\*) vormen en hightech-materialen. De vormgevers van het biomorfisme vonden, net als Marcel Wanders later, persoonlijke expressie in design juist wel belangrijk.

In de jaren 60 en 70 vonden veel innovaties op materiaalgebied plaats, zoals kunststof of epoxyhars, die nieuwe vormen en technieken mogelijk maakten. Zo konden bijvoorbeeld meubels uit een stuk worden gemaakt. Begin jaren 80 zetten de Italiaanse ontwerpers van Memphis internationaal de toon van het postmodernisme, met ironische ontwerpen, felle kleurcombinaties, uitbundig ornament en goedkope materialen. Niet lang daarna studeerde Wanders cum laude af in 3D-design aan de academie van Arnhem, in Nederland een van de weinige plekken waar het postmodernisme voet aan de grond kreeg. Op die stroming voer ook Wanders mee.

Gaandeweg heeft design een steeds grotere rol gekregen als onderdeel van de *lifestyle* en is het voor veel mensen ook een vorm van imagovestiging. Je bent wat je koopt. Je

<sup>4</sup> Marcel Wanders in *Domus* (IT), januari 2011.

<sup>5</sup> *Eerste hulp bij design*, zie noot 2.

<sup>6</sup> Idem.

houdt van klassiek of modern, van duurzaam of wegwerp, van koken of gamen. De spullen die je koopt zeggen iets over je smaak, over wat je belangrijk vindt en waar je interesses liggen. Kortom, design zegt iets over wie je bent!<sup>7</sup>

#### *Vormgeving in het museum*

Er zijn drie takken van vormgeving: industriële vormgeving, grafische vormgeving en vrije vormgeving\* (vroeger bekend als 'toegepaste kunst\*', voordien 'kunstnijverheid\*'). Industriële vormgeving wordt in grote oplagen uitgevoerd in een fabriek, vrije vormgeving is meestal met de hand gemaakt. Net als bij autonome kunst\* hoeft een ontwerper die vrije vormgeving toepast niet na te denken of zijn werk wel bruikbaar is en ook niet of het gemakkelijk in serie kan worden geproduceerd. Tegenwoordig begeven kunstenaars en ontwerpers zich steeds vaker op elkaars vakgebied. De grenzen tussen de ontwerpgebieden vervagen. Er is lang niet altijd meer een strikt onderscheid tussen industriële vormgeving, vrije vormgeving en autonome kunst. Ook bij Marcel Wanders lopen verschillende aspecten door elkaar. Vorm en sfeer spelen een belangrijke rol, vaak is de functie daaraan ondergeschikt en zijn objecten niet per se handig of comfortabel. Soms maakt Wanders zelfs dingen die het begrip 'gebruiksvoorwerp' ontstijgen: de *One Minute Sculptures*, die hij, zoals de naam al zegt, in één minuut maakt. In de aflevering laat Wanders zien hoe een sculptuur (*Lucky One*) wordt uitvergroot en met goudluster geglazuurd.

Het Stedelijk verzamelt al vormgeving sinds de jaren 30 van de vorige eeuw. Willem Sandberg (conservator vanaf 1937, directeur 1945-1962) richtte zich als eerste op industriële vormgeving, dat hij beschouwde als 'een van de beeldende uitingen van de twintigste eeuw'.<sup>8</sup> Het Stedelijk Museum heeft momenteel zo'n 6000 industrieel vervaardigde objecten in de collectie.

#### WANDERS' WERKPROCES

##### *Inhoudelijke aspecten*

Marcel Wanders werkt vaak in opdracht. Hij krijgt dan van zijn opdrachtgever veel informatie over zijn of haar wensen. Daarbinnen moet Wanders zijn eigen idee bedenken. Hoe doet hij dat?

De ontwerper begint vaak met een brainstorm. Hij bekijkt alle puzzelstukjes (Wanders' woorden) die de opdrachtgever meegeeft. Met de minimale verwachtingen goed in het achterhoofd gaat Wanders op zoek naar

vormen, materialen en technieken die daarbij passen. En dat kan letterlijk alle kanten op gaan.

*'Zie het maar als jongleren. Elk detail, idee of gedachte is een balletje. Een nies of een hoekje van een tafel kan bijvoorbeeld zo'n balletje zijn. Je houdt voortdurend dit soort balletjes in de lucht. Soms vallen er een paar, soms komen er nieuwe balletjes bij. Je gaat net zolang door totdat je de perfecte samenstelling overhoudt.'*<sup>9</sup>

In het geval van de *Airborne Snotty Vases* was Wanders op zoek naar een object waarop hij een nieuwe 3D- printtechniek kon testen, iets wat niemand nog van dichtbij had gezien. Zo kwam hij op het snotje dat bij het niezen uit je neus vliegt. Van de snotjesvorm die hij sterk uitvergrootte, maakte hij 3D-prints, gaf er de functie van vaas aan en vernoemde ze naar verschillende virussen. De *Airborne Snotty Vase* is een typisch Wanders-object, met een vorm zó belangrijk dat je de functie haast vergeet. En wederom met het voor hem kenmerkende contrast tussen de uitvoering, in hypermodern geprint kunststof, en de betekenis van het snotje als iets heel menselijks, persoonlijks en gedetailleerds.



Marcel Wanders, *Airborne Snotty Vase Sinusitis*, 2001, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.

<sup>7</sup> Idem.

<sup>8</sup> Idem.

<sup>9</sup> Idem.



Marcel Wanders, *Airborne Snotty Vase Ozaena*, 2001, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.

Voordat Wanders tot het uiteindelijke ontwerp komt, maakt hij een hele hoop schetsen, lijstjes en teksten van alle mogelijkheden in zijn hoofd: de ontwikkelingsfase. Uit al die ideeën selecteert hij een aantal goede schetsen om vervolgens prototypen\* te maken. In het hele proces maakt Wanders voortdurend afwegingen – welk model is verfrissender, origineler, doet meer met je? Alle elementen moeten perfect samen gaan.<sup>10</sup> Wanders gaat net zo lang door met kijken, denken, schetsen en prototypen maken, tot hij de perfecte samenstelling van alle elementen krijgt: het moet voldoen aan wat de opdrachtgever gevraagd heeft, maar ook aan zijn eigen visie: een combinatie van heden en verleden, duurzaamheid, verrassend, vernieuwend, persoonlijk en humaan.

#### *Beeldende aspecten*

Wanneer Wanders begint met schetsen, doet hij dat met een potlood en vrij schematisch. Hij concentreert zich daarbij meer op vorm dan op functie. Bij het ontwerpen van een stoel denkt Wanders er niet direct aan of die stoel ook lekker zou zitten. Dat komt omdat de functie van een stoel niet altijd eenduidig is: je kunt hem behalve om op te zitten ook gebruiken in je slaapkamer om je kleding op te gooien. Zoekend naar de vorm neigt Wanders vaak naar het organische\*, natuurlijke, menselijke, met rondingen. De vorm moet associaties oproepen.

#### *Uitvoering*

Wanders gebruikt zowel dure als goedkope materialen, van hout en kunststof tot porselein en keramiek. Vraagt een ontwerp om een materiaal dat nog niet bestaat, dan zorgt Wanders dat het er komt, door aanpassing van een bestaande techniek of bewerking van een bestaand materiaal. Voor de *Knotted Chair* gebruikte hij touw van aramide (met een kern van koolstofvezel) dat na het macrameeën\* is gefixeerd met epoxyhars. Zo maakte hij een stoel zó licht dat 'ie op je pink kan balanceren en toch sterk genoeg is om op te zitten.<sup>11</sup> Maar voorop staat dat Wanders wil verrassen en niet in beperkingen denkt. Alles moet kunnen!

<sup>10</sup> Idem.

<sup>11</sup> *Stedelijk Collectie Reflecties*, Stedelijk Museum/NAi010, 2013.



BEGRIPPEN*Ambachtelijk*

Handmatig vervaardigd volgens traditionele technieken.

*Dogma*

In bepaalde kring gezaghebbende en als waarheid erkende uitspraak.

*Dutch Design*

Onder de noemer Dutch Design maken Nederlandse ontwerpers vanaf medio jaren 90 internationaal furore met ontwerpen waarin het concept, ongebruikelijke combinaties van materialen en technieken en onverwachte functies centraal staan.

*Functionalisme*

Modernistische stroming aan het begin van de 20e eeuw in architectuur en vormgeving waarbinnen het idee van 'vorm volgt functie' centraal stond. De functie bepaalt het uiterlijk.

*Industriële vormgeving*

Vormgeving van gebruiksvoorwerpen die machinaal in kleinere of grotere hoeveelheden worden geproduceerd (serie- of massaproducten). Bijvoorbeeld banken, lampen, afwasborstels, koelkasten, fietsen, enz.

*Kunstnijverheid*

Gebruiksvoorwerpen of sierobjecten met kunstzinnige waarde. Zie ook Toegepaste kunst.

*Macramé*

Een handwerktechniek om decoraties en gebruiksvoorwerpen (bv. plantenhangers) te maken, door het knopen van draden.

*Modernisme*

1850-1940. Brede beweging in kunst, vormgeving en architectuur die bewust brak met de traditionele 'oude' kunst: innoverend, vaak utopisch en gaandeweg steeds abstracter van vorm. Zie ook Functionalisme.

*Organisch*

Ontleend aan of lijkend op de natuur (mensen, planten, dieren).

*Toegepaste kunst*

Kunstzinnige en ambachtelijke vormgeving van functionele objecten zoals gebouwen, meubels, kleding en sieraden. Zie ook Kunstnijverheid.

*Vrije vormgeving*

Een meer actuele benaming voor toegepaste kunst of kunstnijverheid. Zie hierboven.

VRAGEN & OPDRACHTENMARCEL WANDERS*Algemene vragen*

- Wat voor soort werk maakt Marcel Wanders?
- Vind je het kunst of vormgeving? Leg je antwoord uit.
- Zou je het werk van Wanders kopen als je het kon betalen? Waarom wel/niet?
- Waar zou Marcel Wanders zijn inspiratie vinden?
- Wanders gebruikt in zijn werk veel elementen uit het verleden. Kun je toch zien dat het werk van Marcel Wanders in deze tijd gemaakt is? Waaraan zie je dat?
- Zou je de meubels van Wanders, als je niet wist dat het van hem was, kunnen onderscheiden van de meubels van Ikea? Waarom wel/niet?
- Waarom denk je dat sommige ontwerpen van Marcel Wanders zo duur zijn?

*Opdracht 1*

Opdracht in tweetallen. De ene leerling stelt zich voor dat hij/zij de kunstenaar Marcel Wanders is; de ander interviewt hem en stelt vragen n.a.v. zijn werk.

Bijvoorbeeld:

- Wat vind je zelf je beste werk?
- Zou je zelf zeggen dat je kunst maakt, of is het design?
- Wanneer is een ontwerp geslaagd? Wat is voor jou het allerbelangrijkste?
- Wat vind je echt lelijk en zou je nooit maken?
- Is je werk grappig bedoeld?
- Als alles mogelijk was, wat voor project zou je dan willen uitvoeren?
- Vind je goede smaak belangrijk?

Daarna worden de antwoorden met de klas gedeeld.

*Opdracht 2*

Bekijk dit beeldmerk van Marcel Wanders.



Wat vind je ervan? Wat zegt dit jou over het 'merk' Marcel Wanders?

*Opdracht 3*

In de jaren 30 bedachten Amerikaanse fabrikanten samen met ontwerpers de Streamline-stijl. Door de vorm van de producten sneller en dynamischer te maken, hoopten de fabrikanten meer te verkopen. De stijl was in het begin niet gericht op technische verbetering van producten, alleen op het veranderen van vorm.<sup>12</sup> De fabrieken produceerden in deze tijd zoveel dat grote voorraden ontstonden. In het plaatje hieronder zie je een radio, de *Bluebird*, in Streamline-stijl. Kun je overeenkomsten vinden met Wanders' visie op design? En verschillen?



Walter Dorwin Teague, *Bluebird*, 1934, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.

*Opdracht 4*

Bekijk hieronder de *Panton Stoel* van Verner Panton. Het was één van de eerste grote plastic meubels die uit één stuk werd gemaakt. Het lukte Panton om met behulp van een mal een stoel in kunststof te gieten. De stoel heeft daardoor een heel vloeibaar uiterlijk.<sup>13</sup> De stoel

<sup>12</sup> *Eerste Hulp bij design*, zie noot 2.

<sup>13</sup> Idem.

laat zien hoe nieuwe productietechnieken kunnen leiden tot een heel nieuw ontwerp, vergelijkbaar met de 3D-print van Marcel Wanders. Toch zijn er ook verschillen met de stijl van Wanders. Kun je één of meer dingen bedenken?



Verner Panton, *Panton Chair*, ontwerp 1958-productie in deze vorm 1967/1968-1971, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.



Marcel Wanders, *Eye Shadow*, 2013.

### VORMGEVING

#### *Opdracht 5*

Hieronder en -naast zie je drie ontwerpen van Marcel Wanders. Beantwoord de vragen:

- Kun je direct zien wat het is?
- Heeft het een gebruiksfunctie?
- Denk je dat er maar één exemplaar is van het object? Waarom?
- Kun je zowel nieuwe als oude vormen/functies/materiaal vinden? Welke?
- Vind je het object meer kunst, industriële vormgeving of vrije vormgeving? Waarom?
- Marcel Wanders wil met zijn objecten een gevoel oproepen. Wat voor gevoelens roepen deze objecten bij jou op?



Marcel Wanders, *Airborne Snotty Vase Coryza*, 2001, Collectie Stedelijk Museum Amsterdam.



Marcel Wanders, *One Minute Sculpture*, 2004.

*Opdracht 6*

De interieurs die Marcel Wanders ontwerpt zijn vaak overweldigend, rijk gevuld met uitbundige patronen en objecten<sup>14</sup>. Kijk bijvoorbeeld maar eens naar de onderstaande interieurfoto's.



Marcel Wanders, Interieur Westerhuis, Amsterdam, 2008.



Marcel Wanders, The Kameha Grand Bonn Hotel, Bonn, 2010.

Een bekende uitspraak: *'Less is more'*. Marcel Wanders zegt: *'Meer is meer'*<sup>15</sup>. Wat vind jij? Mag het wel iets minder, om één ding sterker te laten uitkomen, of ben je eens met Marcel Wanders dat het niet gek genoeg kan zijn?

<sup>14</sup> *Vrij Nederland*, zie noot 1.

<sup>15</sup> *Idem*.

Vind je deze interieurs:

- Overdadig?
- Onrustig?
- Mooi?
- Grappig?
- Kunst? Kitsch?

WERKPROCES*Opdracht 7 (praktijk)*

Wat is een goed ontwerp? Bepaal de criteria.

De docent plakt op een groot vel post-it's met de kenmerken van goed design: iedere leerling noemt er één. Daarna mag elke leerling een rode stip zetten achter het belangrijkste kenmerk (niet het zelfgenoemde). De docent kan ook van tevoren een lijst maken.

Denk bij kenmerken aan:

goede balans vorm en functie, functie herkenbaar ja/nee, aantrekkelijk, goede smaak ja/nee, origineel, verassend, grappig ja/nee, interessant/origineel materiaalgebruik, vernieuwend ja/nee, combineren oud/nieuw, respect voor verleden, past het bij de opdrachtgever/gebruiker, wil je je eraan verbinden als koper (imago), kun je je ermee identificeren (bv door organische vormen) of juist niet?

De kenmerken blijven in de klas hangen als beoordelingspunten bij de bespreking van de resultaten van de eindopdracht.

*Opdracht 8 (praktijk)*

Maak van klei drie *One Minute Sculptures*. Denk niet te veel na en kneed een vorm van een stukje klei. Je hebt echt maar één minuut de tijd. Bekijk pas als er drie af zijn, wát je eigenlijk gemaakt hebt. Kies er eentje uit, de *'Lucky One'* volgens Marcel Wanders.

*Materiaal*

- Klei
- Plastic ondergrond
- Stopwatch
- Eventueel schorten om kleding te beschermen

*Vragen*

- Heb je andere keuzes gemaakt dan wanneer je er lang over had moeten nadenken?
- Lijken de drie *One Minute Sculptures* op elkaar?
- Welke van de drie kies je als *Lucky One*? Waarom?
- Is dit de mooiste, de grappigste of de origineelste?

- Hoe zien de *One Minute Sculptures* van de andere leerlingen eruit? Lijken ze op elkaar of heeft iedereen zijn eigen stijl?

### EINDOPDRACHT

Bekijk samen de videoboodschap van Marcel Wanders.

Marcel Wanders is nu je opdrachtgever. Hij vraagt of je een object wil ontwerpen voor zijn hotel, dat vernieuwend is en waar verleden en heden in samenkomen.

Maak een ontwerp voor een object (bv. bed, vaas, stoel, behang etc.) voor in het hotel in Amsterdam volgens de ideeën van Marcel Wanders. Het moet verrassend en vernieuwend zijn. Verbind hierbij heden en verleden, bijvoorbeeld door middel van techniek, materiaal, geschiedenis en verhalen uit de omgeving of decoratie.

Maak gebruik van de kennis die je hebt opgedaan over het werkproces van Marcel Wanders.

#### *Suggesties voor de uitvoering*

De eindopdracht is op verschillende manieren uit te voeren, in één les of verdeeld over meer lessen.

- Brainstorm: een idee bedenken: Wat voor soort object wil ik maken, hoe gaat mijn object eruit zien? Wat voor materiaal ga ik daarvoor gebruiken? Hoe komen heden en verleden bij elkaar?
- Het eerste wat je kunt bedenken is het *type* object dat je wilt maken. Maar je zou ook bijvoorbeeld kunnen vertrekken vanuit een *vorm*, of een *materiaal*.
- Laat je gedachten gaan of zoek inspiratie in tijdschriften of andere media. Zoek naar elementen uit het verleden: patronen, technieken, vormen of materiaal. Alles wat je inspireert kun je opschrijven of tekenen.
- Maak een *moodboard* als voorbereiding, bijvoorbeeld een vel papier waarop je al je inspiratiebronnen plakt/schrijft/tekent. Dit kunnen vormen zijn, maar ook kleuren, voorbeelden van materialen, etc. Door te werken aan het *moodboard* krijg je een idee van de sfeer van wat je wilt gaan maken. Het mogen ook vrije associaties zijn, zolang jij het zelf maar begrijpt.
- Zodra je inspiratie verzameld hebt, kun je beginnen met het schetsen van een object voor het hotel. Hoe ga je de elementen uit het verleden combineren

met een nieuwe vorm of techniek, op zo'n manier dat het verrassend en vernieuwend is?

- Vervolgens werk je de schetsen uit in een tekening, die de functie, de afmetingen en het materiaal duidelijk maakt. De tekening is in kleur en eventueel gedetailleerd met patronen. Schrijf erop hoe je op het idee gekomen bent en welke invloeden uit heden en verleden erin verwerkt zijn.
- Eventueel kan het ontwerp ook echt worden uitgevoerd. Voor het gemak kun je het model in het klein maken.
- Bedenk goed of je de uitvoering kunt doen met de materialen die er liggen. Met ijzerdraad en crêpepapier, papiermaché of stof kun je bijvoorbeeld ronde vormen maken, maar met karton of hout minder goed. Bedenk dus goed welk materiaal geschikt is. Denk ook goed na over de behandeling van het materiaal.

#### *Materiaal*

- Grote vellen om op te schetsen;
- (Kleur)potloden;
- Voor het *moodboard*: A3-vellen, tijdschriften, scharen, lijm;
- Bij uitvoering van het ontwerp: materiaal dat de docent klaarzet of de leerlingen zelf meenemen: karton, ijzerdraad, tape, (crêpe)papier, plastic, stof, behang, verpakkingen, gevonden spullen, behanglijm, kranten, touw, kortom van alles.

TIPS & TRICKS*Brainstorm*

Bij je brainstorm kun je denken aan iets wat je zelf heel graag in een hotel zou willen zien. Je kunt daar een patroon, materiaal of vorm bij zoeken, bijvoorbeeld iets uit je omgeving, zoals de druppel op je blikje drinken of de vorm van een bloem. Vergeet niet dat er ook iets uit het verleden in moet. Je inspiratie kun je opschrijven of fotograferen.

*Uitvoerbaarheid*

Maak het niet te ingewikkeld, bedenk hoeveel leestijd je voor deze opdracht krijgt en of je plan daarbinnen haalbaar is. Het bedenken van het idee is even belangrijk als de uiteindelijke vorm. Je hebt bij deze opdracht veel vrijheid, de uitvoering hoeft niet perfect te zijn.

*Schets*

Werk met het schetsen van groot naar klein, teken eerst de contouren van het ontwerp, werk het object daarna verder uit. Teken eerst met dunne lijnen, wanneer alles is getekend, kun je de lijnen 'ophalen' (dikker maken).

*Snelheid*

Als je het moeilijk vindt om een goede vorm te bedenken is het leuk om, net als bij de *One Minute Sculptures*, heel snel te schetsen. Als je droedelt (gedachteloos tekent), kom je ook vaak op vormen die je anders niet bedacht had. Je kunt op een vel papier een heleboel kleine schetsjes maken om uit te proberen wat je wilt maken.

*Eindresultaat*

Maak goede foto's van je tekening en/of het model van je object. Die foto's kun je uploaden op de *What The Art?!* Pinterest-pagina (zie Nabespreken), of gewoon voor jezelf bewaren.

NABESPREKEN*Vragen*

- Wat valt op, welke keuzes zijn gemaakt?
- Welk object springt in het oog?
- Bij welk ontwerp is de functie meteen duidelijk?
- Waarin kun je vernieuwing vinden? En waar herken je iets uit het verleden?
- Welk object verschilt sterk van de rest?
- Welke is grappig/sterk /spannend/goed gelukt/vreemd?
- Hoe is gebruik gemaakt van beeldende aspecten als: vorm, kleur, materiaal, contrast, duidelijkheid?
- Als je opnieuw mocht beginnen, wat zou je dan veranderen?

*Werkvormen*

- Verdeel de klas in twee groepen. Een groep mag alleen complimenten geven, de andere alleen verbeterpunten.
- Iedereen moet een Tip en een Top geven.
- Beoordeel elkaars foto aan de hand van de beoordelingspunten op de post-it's. Eerst in duo's: bespreek eerst kort samen de foto. Daarna wordt de foto klassikaal besproken.
- Stemmen: stel dit is een ontwerpwedstrijd. Welke werken zouden dan een prijs winnen voor beste ontwerp? De meeste vingers omhoog bepalen de winnaars. De winnaars komen op Pinterest.

*Foto's uploaden*

De beste fotoresultaten van de les(sen) zijn te uploaden naar de Pinterest-pagina van *What The Art?!*. Hier zijn ook resultaten van andere scholen te zien.

Ga naar [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) en klik op 'nu inloggen'. Gebruik de volgende gegevens:

- E-mailadres: [v.dejong@stedelijk.nl](mailto:v.dejong@stedelijk.nl)
- Wachtwoord: whattheart

Nu opent de welkomspagina van *What The Art?!* op Pinterest. Klik rechts bovenin op 'What The Art' en vervolgens op 'Jouw borden'. Ga nu naar 'Aflevering 5 Marcel Wanders'. Om een foto te uploaden klik je aan de linkerkant van de pagina 'een pin toevoegen'. Kies het juiste bestand en bord (Aflevering 5 Marcel Wanders) en geef de pin een korte beschrijving. Door op 'Pin it' te klikken verschijnt het bestand in het overzicht.

WHAT THE ART?! EXTRA

*Van en over Marcel Wanders*

<http://www.marcelwanders.com>

[http://www.arttube.nl/en/video/Boijmans/DP\\_Marcel\\_Wanders#.UjHvZuB1BJM](http://www.arttube.nl/en/video/Boijmans/DP_Marcel_Wanders#.UjHvZuB1BJM)

<https://vimeo.com/19994048>

<http://www.vn.nl/Archief/Samenleving/Artikel-Samenleving/Portret-Marcel-Wanders.htm>

Boeken:

Ingeborg de Roode (red.), *Marcel Wanders Pinned Up. 25 jaar vormgeving*, Frame/Stedelijk Museum (Amsterdam), 2014.

Marcel Wanders e.a., *Interiors*, Rizzoli (New York), 2011.

Marcel Wanders e.a., *Interieur*, Terra/Lannoo (Houten), 2011.

Marcel Wanders, *Behind The Ceiling*, Die Gestalten Verlag (Berlijn), 2009.

Yvonne Joris, *Wanders Wonders: Design for a New Age*, 010 (Rotterdam), 2000.

*Over vormgeving*

[http://www.leerwiki.nl/Wat\\_is\\_design](http://www.leerwiki.nl/Wat_is_design)

<http://www.design2design.nl/wat-is-design-soorten-designers-ontwerpers/>

<http://www.design.nl/>

<http://www.droog.com/>

<http://www.youtube.com/watch?v=xUSKMcbwNZo>

Zie ook:

*Eerste hulp bij design*, Stedelijk Museum Amsterdam, 2006.

*Over Wanders' werkproces*

[http://www.arttube.nl/en/video/Boijmans/DP\\_Marcel\\_Wanders#.UjHvZuB1BJM](http://www.arttube.nl/en/video/Boijmans/DP_Marcel_Wanders#.UjHvZuB1BJM)

<http://www.youtube.com/watch?v=FJ8TCLHAV90>