

DOCENTENHANDLEIDING

MIXED REALITIES

LUSTWARANDE organiseert jaarlijks een tentoonstelling in de Oude Warande in Tilburg. Deze tentoonstellingen sluiten aan bij actuele thema's in de beeldende kunst. De expositie HYBRIDS - 23.06 – 23.09.2018 is na LUSTER (2016) en DISRUPTION (2017) de afsluitende expositie handelend over beeldende kunst in het Antropoceen. Voor de expositie HYBRIDS is er vanaf medio augustus educatief materiaal beschikbaar in de vorm van een kunstblad (nr. 2): MIXED REALITIES. Op dit kunstblad wordt op de voorzijde informatie gegeven over de tentoonstelling HYBRIDS en worden creatieve processen beschreven aan de hand van tentoongestelde kunstwerken. Op de achterzijde van het kunstblad wordt een eindopdracht aangereikt evenals opdrachten bij drie thema's (inspiraties).

De inspiraties worden voor leerlingen toegankelijk gemaakt aan de hand van korte oriënterende opdrachten. Deze opdrachten zijn bedoeld als inspiratie voor de eindopdracht waarbij zij hun eigen verbeelding maken van het thema Mixed Realities. Het kunstblad is geschikt voor leerlingen van klas 3 en hoger van het voortgezet onderwijs. Het kunstblad kan gebruikt worden voor vmbo, mbo, havo en vwo en kan dan ingezet worden zowel bij CKV (nieuw) als bij de kunstvakken. De expositie HYBRIDS is nog te bezoeken tot en met 23 september a.s. Na die tijd wordt de expositie gearchiveerd op www.lustwarande.org.

EXPOSITIE HYBRIDS

HYBRIDS laat een generatie jonge kunstenaars zien, die geboren is na het intreden van het internet en digitale media in ons dagelijks leven. Omdat internet van kinds af aan onderdeel van hun leven is geweest, maken zij in hun werk geen onderscheid tussen de digitale en niet-digitale (analoge) wereld. Zij vermengen moeiteloos beelden en technieken uit beide werelden. Naast 3d prints en computergestuurde freestechnieken maken ze evengoed gebruik van brons, klei, textiel en grafische prints. Deze vermenging levert zeer hybride werken op.

De mens laat als nooit tevoren zijn invloed op de aarde gelden, waarvan al het leven op aarde de gevolgen ondervindt. Dit tijdperk wordt ook wel aangeduid als het Antropoceen. Kunnen we het tij keren en wat is hier voor nodig? Ook in de beeldende kunst vinden we deze onderzoekende houding terug. Vaak dient de natuur als inspiratiebron. Thema's als technologische ontwikkelingen aan de ene kant en ecologische, economische en sociaal-culturele ontwikkelingen aan de andere kant zijn belangrijke thema's in de kunst. In de technieken die ze hanteren maken de kunstenaars geen onderscheid tussen digitaal en analoog. Computer rendering wordt gecombineerd met analoge technieken als hout, klei- en marmerbewerking. Dit resulteert in een nieuwe beeldtaal die voortkomt uit twee werelden: mixed realities.

DIDACTISCH CONCEPT MIXED REALITIES

Dit thema is opgebouwd uit drie subthema's (inspiraties):

1. KOPIE ALS ORIGINEEL?

2. 2D ← → 3D

3. HYBRIDITEIT

Deze drie inspiraties bereiden de leerlingen voor op het maken van een eindopdracht, waarbij zij hun eigen thema gaan afleiden uit de experimenten die zij bij deze drie voorbereidende opdrachten hebben gedaan. Deze werkwijze start dus vanuit het genereren en exploreren (experimenteren) en leidt daaruit het concept af. Doorgaans werken docenten en leerlingen eerst vanuit het bedenken van een idee of concept en dan naar een uitwerking daarvan. Bij deze eindopdracht werken we dus juist andersom. Het is belangrijk om dit aan leerlingen uit te leggen. Leerlingen geven vaak aan dat zij graag meteen willen beginnen en vinden experimenten doen vaak interessant.

Door hen goed naar het eigen werk te laten kijken (visueel analyseren) en hen bewust te laten worden van de specifieke effecten die ontstaan door soorten handelingen of soorten experimenten, leren leerlingen daaruit nieuwe ideeën te ontwikkelen. Ze leren deze experimenten en ideeën ook te contextualiseren, doordat zij in het eindwerk hun eigen visie op de context van het Antropoceen gaan verbeelden.

EINDOPDRACHT LOOK BACK TO LOOK FORWARD

Leerlingen krijgen een open eindopdracht met als hoofdthema MIXED REALITIES. De kernvraag gaat over het maken van een nieuw, hybride eindwerk: hoe zouden in de toekomst allerlei verschillende soorten realiteiten met elkaar vermengd kunnen worden tot één nieuw geheel? Wat is hybriditeit? Hybriditeit komt voort uit transformatie, dat wil zeggen het creëren van nieuwe vormen/beelden die ontstaan uit een samenvoeging van bestaande vormen/beelden. De onderdelen kunnen afkomstig zijn uit heel verschillende bronnen of samengesteld zijn uit verschillende, ogenschijnlijk niet bij elkaar passende onderdelen. Toch worden deze ogenschijnlijk verschillende onderdelen, tot één nieuw, onlosmakelijk geheel samengevoegd.

Leerlingen gaan daarbij verschillende (soorten) realiteiten (analoog en digitaal) met elkaar verbinden en zo een eigen beeld (in een eigen beeldtaal) over de toekomst vormen. Daartoe dienen zij ook terug te blikken in de geschiedenis van de kunst, de mens, de natuur (onderzoeken van beeldmateriaal, beeldtaal en cultuur- en kunsthistorische contexten). Onderwerpen die zij in hun eindwerk kunnen kiezen, kunnen betrekking hebben op technologie, ecologie, economie of kunnen sociaal-cultureel zijn. Als docent kunt u ter informatie, de tekst over hybriditeit van het expertisecentrum-kunsttheorie downloaden en lezen om de context van hybriditeit in de kunst te kunnen uitleggen aan uw leerlingen:

http://www.expertisecentrum-kunsttheorie.nl/cms_data/hedendaagse_kunst_kort.pdf .

Op de website van het Walker Art Center, is eveneens goed informatie voor docenten te vinden over hybriditeit in de kunst <http://schools.walkerart.org/arttoday/index.wac?id=2377> en

<http://schools.walkerart.org/arttoday/index.wac?id=2135> .

Voordat zij aan het eindwerk beginnen, maken leerlingen eerst de drie deelopdrachten bij de inspiraties. Zij zullen dan verschillende aspecten tegenkomen: het maken en bewerken van digitale collages; vervolgens kunnen zij deze collages uitprinten en in een ruimtelijke situatie plaatsen of met 3d objecten combineren tot assemblages of installaties (die zij weer opnieuw kunnen fotograferen). Zo vermengen zij verschillende soorten realiteiten, 2d en 3d (Mixed Realities). In de laatste opdracht van inspiratie 3 (hybriditeit) kijken zij bijvoorbeeld naar constructievormen uit de natuur en op welke manier je inspiratie kunt vinden in de natuur.

De werken van de kunstenaars op het kunstblad dienen als inspiratie voor het hybride eindwerk dat leerlingen gaan maken. Nadat zij deze drie voorbereidende opdrachten hebben gemaakt, hebben zij hun eigen reeks met inspiraties gemaakt. Zij hebben dan door zelf te experimenteren een basis gelegd voor het maken van een eigen hybride eindwerk. Op basis van deze eigen experimenten, gaan zij daaruit een thema, technieken en materialen afleiden voor hun hybride eindwerk.

Deze eindopdracht is inhoudelijk gebaseerd op mogelijke toekomstscenario's. Leerlingen maken op hun eigen originele verbeelding van Mixed Realities. We zouden leerlingen daarbij willen stimuleren om dit op alle mogelijke manieren te doen: via een geënceneerde ruimtelijke foto-installatie of een sculptuur; een performance of website. Als docent kunt u daarbij richtlijnen geven die u wenselijk vindt in de context van de leeftijd van uw leerlingen en van het niveau (vmbo, mbo, havo of vwo) en van het vak (CKV of kunstvakken).

WAT HEBBEN LEERLINGEN GELEERD NA HET MAKEN VAN MIXED REALITIES?

Leerlingen hebben aan de hand van de drie voorbereidende opdrachten geleerd dat zij kunnen beginnen met experimenteren en daaruit ideeën voor een eindwerk kunnen afleiden. Vervolgens hebben zij geleerd dat je verschillende werelden kunt verbinden met elkaar tot één nieuw, onlosmakelijk geheel (hybride). Dit vergt kritisch en creatief denken, en conceptueel en visueel genereren en exploreren. De eindopdracht vergt van leerlingen dat zij zowel terugblikken als vooruitdenken en zet aan tot het creëren van hun eigen, nieuwe gemengde realiteiten en hun eigen beeldtaal (Mixed Realities). Door leerlingen na afloop van de drie oriënterende opdrachten terug te laten blikken (wat zij gedaan hebben, hoe zij dat gemaakt hebben en wat het effect daarvan was) en vooruit te laten denken (aan wat zij daarmee kunnen maken, kunnen zeggen over de toekomst, over de wereld en op welke manier dat het beste overkomt), willen we bevorderen dat zij flexibel, creatief, kritisch en onderzoekend leren denken en werken vanuit een open houding en mindset.

INSPIRATIE 1: KOPIE ALS ORIGINEEL

WAT DOET DE DOCENT?

Aan de hand van dit eerste thema stelt u de vraag centraal: wat houdt originaliteit in, in het digitale tijdperk? U kunt deze vraag aan leerlingen op een open manier stellen. Er is niet één juist antwoord en door naar het werk te kijken van Oliver Laric, introduceert u de opdracht. Het werk van Oliver Laric stelt dat kopieën niet inferieur zijn aan het origineel. Door leerlingen zelf aan de slag te laten gaan met het creëren van hun eigen digitale beeld-remix, kunt u hen laten reflecteren over deze vraag. U kunt uw leerlingen stimuleren om daarbij ook analoge technieken in te zetten door deze te digitaliseren (fotograferen; inscannen). Met deze opdracht willen we leerlingen een eigen perspectief op originaliteit in het tijdperk van reproduceerbaarheid laten ontwikkelen.

Indien u dat wilt kunt u met behulp van de matrix van creatieve genereeractiviteiten* leerlingen gericht leren associëren op verschillende manieren. Zo kunt u uw leerlingen helpen om vanuit stapsgewijze manieren van denken (= vrije associatie), via een keten van associaties te leren werken (= flexibel associëren) en hen dan steeds verder te laten associëren zodat zij uiteindelijk bij minder voor de hand liggende associaties uitkomen. Daarna moeten zij door deze minder voor de hand liggende associaties te combineren, nog een stap verder komen dan zij vanuit zichzelf misschien geneigd zouden zijn te doen. Deze werkwijze levert een grotere kans op originele ideeën en als docent kunt u dit principe ook zo aan uw leerlingen uitleggen. Deze matrix voor creatieve genereeractiviteiten kunt u vinden in Cultuur+Educatie, 47 te downloaden via:

https://www.lkca.nl/~media/downloads/publicaties/cultuur_plus_educatie/cultuureducatie47spread.pdf .

ACHTERGRONDINFORMATIE OVER OLIVER LARIC

Via de website van Oliver Laric (<http://oliverlaric.com/>), kunt u de twee films vinden die u met uw leerlingen in de les kunt bekijken. De afbeeldingen die op de achterkant van het kunstblad gebruikt zijn, komen uit deze films. Er zijn twee versies, een versie is uit 2010: <http://oliverlaric.com/vvversions.htm> en een versie uit 2012 <http://oliverlaric.com/versions2012.htm> . (mocht de link niet openen in uw browser, probeert u dan een andere browser zoals google chrome). De tekst die uitgesproken wordt, is vrij complex voor leerlingen. U kunt er desgewenst voor kiezen het geluid gedeeltelijk te laten horen of uit te zetten. Als u wilt kunt u zelf nog deze korte (Engelstalige) tekst lezen van de website van Artforum:

<https://www.artforum.com/interviews/oliver-laric-talks-about-his-show-at-metro-pictures-in-new-york-74445>

Naast het werk van Oliver Laric, is het werk van Seth Price - Skin works - interessant om te bekijken met leerlingen. Meer over zijn werk 'Skin Works' waarin hij close-ups van de huid van verschillende mensen fotografeerde, en de voornaam van de gefotografeerde persoon als titel hanteerde, is te lezen op deze website: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4981> . Het proces dat hij daarbij hanteerde, wordt op de website van het Stedelijk Museum als volgt beschreven: *"Price maakte ook voor 'Danny' gebruik van een computergestuurde robotcamera. Die liet hij in 2015 duizenden foto's maken van de huid van een model, met behulp van software voor satellietfoto's samengevoegd tot één afbeelding. Die is bijgewerkt door een retoucheur van modefoto's en bewerkt met een grafisch 3D-programma. De puntjes op de i op het tekstbordje: 'Danny, 2015 dye-sublimation-druk op synthetisch textiel, aluminium, led-matrix, particuliere collectie'. Dat klinkt gortdroog, maar het bekijken van de groot formaat lichtboxfoto van de details van Danny is een overdonderende esthetische beleving: prachtig, die structuur van de menselijke huid. Dat zó gedetailleerd kunnen fotograferen mogen we gerust wel onder de noemer vooruitgang scharen."* Bron: <http://www.museumkijker.nl/video-seth-price-magisch-deinende-inktvis-trappenhuis-stedelijk-museum/> .

WAT DOEN DE LEERLINGEN?

Leerlingen maken met digitale middelen een nieuw beeld. Maar daarbij mogen zij ook analoge middelen digitaliseren (bijv. tekeningen fotograferen of scannen) en deze samenvoegen met andere, digitale beelden (afbeeldingen van internet). Leerlingen kunnen daarbij eerst een afbeelding kiezen, en dat beeld veranderen door de vorm, de functie en de inhoud aan te passen. Ze kunnen dat doen door een beeldend aspect aan te passen (materiaal, textuur, kleur, vorm, schaal etc.) of door beelden samen te voegen. We vragen hen te experimenteren met minimaal vijf digitale bewerkingen. De centrale vraag aan leerlingen bij het maken is: kun jij ook door te kopiëren en reproduceren iets maken dat origineel is? En de achtergrond van die vraag is: wat houdt originaliteit in het digitale tijdperk? Over deze vraag kunt u na afloop van de opdracht met uw leerlingen een gesprek voeren. Leerlingen leren bij deze opdracht op verschillende manieren, beelden te combineren en daarbij ook verschillende contexten te gebruiken. Door heel goed te kijken, leren zij visueel analyseren en door heel goed na te denken, leren zij conceptueel analyseren.

INSPIRATIE 2: 2D ↔ 3D

WAT DOET DE DOCENT?

In MOVING NATURE (2017) het vorige educatieve project van Fundament Foundation (kunstblad nr. 1), schreven we: *"De mens zet de natuur voortdurend naar zijn hand en vindt dat de normaalste zaak van de wereld. Dit menselijk ingrijpen in de natuur heeft vaak onvoorspelbare gevolgen."* Dat de mens ingrijpt in de natuur, maakt dat we nu spreken van het Antropoceen. Zie p.1 van deze docentenhandleiding. Kunstenaars verbeelden verschillende aspecten van dat menselijke ingrijpen. Zoals Katja Novitskova dat bijvoorbeeld heeft gedaan met het werk Pattern of Activation (mutants) (2018) dat op de achterkant van het kunstblad staat. Juist door tweedimensionale beelden met driedimensionale beelden/werelden te verbinden, ontstaan nieuwe, gemengde werelden of realiteiten ('Mixed Realities').

In dit kader is het voor u als docent, wellicht interessant het proefschrift te bekijken van Emiel Heijnen, Lector aan de Breitner Academie in Amsterdam. Zijn proefschrift is te downloaden via: <http://emielheijnen.net/files/RTAC%20EMIELHEIJNEN.pdf> . De Nederlandse samenvatting is op p. 297 te vinden. Daarnaast is ook het ontwerpmodel voor authentieke kunsteducatie van Heijnen (p. 30) interessant om te bekijken in de context van deze opdracht. https://www.lkca.nl/~media/kennisbank/publicaties/2017/ce_eeen_nieuw_model_voor_authentieke_kunsteducatie.pdf

ACHTERGRONDINFORMATIE OVER KATJA NOVITSKOVA

In haar werk vraagt Katja Novitskova aandacht voor de grote ecologische veranderingen op aarde door toedoen van het ingrijpen van de mens. Op haar website is meer achtergrondinformatie te vinden <http://katjanovi.net/index.html> , op deze website van haar galerie is eveneens veel beeldmateriaal te zien: <https://k-t-z.com/katja-novitskova/> .

VOORBEELD 1: Pattern of activation, zie: <http://katjanovi.net/patternofactivation.html> . De mens voegt door manipulatie levensvormen toe aan het leven op aarde. De digitale foto van de witte hengst circuleert als reclamefoto op internet. Het dier wordt geroemd om zijn schoonheid en zijn gracieuze bewegingen. Deze uitstraling is niet natuurlijk maar heeft het dier te danken aan genetische manipulatie. Ook de pijl voortgestuwd door een trampoline is een gemanipuleerde foto die op internet circuleert, maar de kunsthars pijl lijkt in deze opstelling eerder op een slang die zich een weg door het oerwoud baant in Zuid-Amerika. VOORBEELD 2: Mars Potential. <http://katjanovi.net/marspotential.html> .

Daarnaast is ook het werk van van Cyprien Gaillard interessant om te bekijken: Nightlife (2015). In deze film wordt onder andere de natuur als zelfgestuurde eenheid opgevoerd. Een reeks korte fragmenten uit deze film is te zien via Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=uY5ty2GimEI> (Let u ook op de songtekst/muziek die een effect toevoegt aan de beelden).

Verder kunt u ook het werk Mastering Bambi van Broersen en Lukács in de les bekijken en bespreken met uw leerlingen: <https://vimeo.com/114228340> en <https://vimeo.com/54143180> Daarin hebben zij een fragment uit de Bambi film van Disney ontdaan van alle dieren. Zo construeren zij een utopie van de (ogenschijnlijk) ongerepte natuur. Het videowerk wordt als een ruimtelijke installatie getoond. Meer informatie over dit werk is te vinden op de website van Broersen en Lukács: <https://www.pmpmpm.com/> .

WAT DOEN DE LEERLINGEN?

We stimuleren de leerling nu om het beeld dat zij bij de eerste opdracht gemaakt hebben, van 2d naar 3d te 'vertalen'. Dat vergt van hen dat zij nadenken over wat de overeenkomsten en verschillen zijn tussen 2d en 3d, en op welke manier zij daarmee juist nieuwe beelden of nieuwe werelden kunnen verbeelden en welke beeldtaal daarbij aansluit. Leerlingen kunnen hier volop experimenteren met allerlei materialen en technieken: van huishoudfolie tot aluminiumfolie, van karton, klei tot gips of stof, Ze kunnen ook allerlei manieren gebruiken om het beeld te construeren: stapelen, wikkelen, kneden, een mal maken, afgieten etc..

Probeer u leerlingen daarbij steeds heel goed te laten analyseren wat het effect is van de veranderingen en welke nieuwe ideeën of perspectieven op de wereld hen dat vervolgens oplevert. Op die manier leren leerlingen begrijpen hoe/waarom soorten handelingen of soorten veranderingen, bepaalde effecten kunnen bewerkstelligen. Zo doen zij belangrijke ervaringen en inzichten op ter inspiratie voor het eigen eindwerk.

Stimuleert u leerlingen na te denken - door erover in gesprek te gaan met hen - welke soorten 'werelden' zij hebben gekozen: gaan zij in op aspecten van natuur-cultuur; of juist feit-fictie; of bijvoorbeeld schoonheid-lelijkheid (denk aan: de dimensies van CKV nieuw). Het kan ook zijn dat leerlingen kiezen voor een bepaalde invalshoek: levensbeschouwing, esthetica, economie, vermaak, wetenschap of interculturaliteit (invalshoeken voor reflectie van kunst algemeen).

Samenvattend: de leerling experimenteert dus met het maken van een vertaalslag van 2d naar 3d. Door goed te kijken (visueel analyseren) en kritisch na te denken (evalueren, reflecteren) leert de leerling inzicht ontwikkelen in de manieren waarop de mens de wereld naar zijn hand zet.

INSPIRATIE 3: HYBRIDITEIT

WAT DOET DE DOCENT?

Bij 'Moving Nature' schreven we: *“Het zou wel eens zo kunnen zijn dat de mens in de toekomst van de natuur kan gaan leren.”* Kunstenaars zoals de architect Junya Ishigami, maar ook de kunstenaars Tomas Saraceno en Claudia Comte, laten zich inspireren door de natuur. De architect Junya Ishigami laat zich in zijn architectuur sterk beïnvloeden door structuren die ook in de natuur terug zijn te vinden. Hij maakt zo zijn eigen versie van natuur en hij wil er ons van bewustmaken wat er al in de natuur aan “kennis” aanwezig is. In dit onderzoek stelt hij de volgende vragen: Kun je wonen in een wolk? of “Stel je voor hoe de wereld er uit zou zien als je echt een heel klein persoon zou zijn – als een elf – dan zouden dieren lijken op enorme landschappen”. Hij bouwt deze “visies” bijvoorbeeld in huishoudfolie.

Tomas Saraceno heeft zich eerder verdiept in de constructies van bijvoorbeeld spinnenwebben. Hij laat zich eveneens inspireren door de natuur, zoals in het werk Cloud cities, flying gardens, zie: <http://tomassaraceno.com/projects/cloud-cities-flying-garden/> .

Claudia Comte focust zich op de historie van materialen en het spel tussen de oude, analoge en digitale technologieën. Bijvoorbeeld in haar werk When Dinosaurs Ruled the Earth (<https://www.youtube.com/watch?v=bXMT5Ssdfg4>) . Zij gebruikt hout, marmer en brons in zowel de ambachtelijke - als industriële productie van de objecten. Daarnaast kun je aan de jaarringen van de bomen laten bijvoorbeeld zien hoe de groeisnelheid beïnvloed wordt door ecologie en klimaatveranderingen.

De centrale leeractiviteit bij deze opdracht is gericht op het inzetten van het voorstellingsvermogen en voorspellen vanuit een onderzoekende en reflectieve houding. Uw ondersteunende rol daarbij is van belang om de opdracht tot een voor leerlingen betekenisvolle opdracht te maken.

ACHTERGRONDINFORMATIE OVER JUNYA ISHIGAMI

Bij de Fondation Cartier, was een expositie te zien in 2018, over het werk van Junya Ishigami.

Een heldere Nederlandse tekst is te vinden op:

<https://cgconcept.be/parijs-tentoonstelling-freeing-architecture-van-junya-ishigami/> .

Daarop zijn eveneens veel afbeeldingen van zijn werk te zien. In Antwerpen had Ishigami eerder een expositie. Daarover gaat deze webpagina:

<http://cobra.canvas.be/cm/cobra/architectuur%2B%2526%2Berfgoed/architectuur/1.1544519>

en daarop ook een link naar een youtube fragment met een interview met Ishigami dat erg de moeite waard is omdat hij daarin iets ertelt over zijn specifieke werkwijze (poëtisch, creatief: *‘Hoe je de toekomst kunt herschrijven’*): https://www.youtube.com/watch?v=maVa_MbfO8k . Je hoort daarin hoe hij terugblijkt (naar de concepten in de architectuur uit de twintigste eeuw en hoe hij een andere visie heeft op de architectuur van de toekomst, die volgens hem gebaseerd zal zijn op een hybride mix van architectuur, kunstmatige en natuurlijke elementen en waarin de grenzen tussen binnen en buiten wegvallen). Ook de catalogus van de tentoonstelling van de Fondation Cartier laat de bijzondere werkwijze van Ishigami goed zien: <https://www.fondationcartier.com/en/editions/freeing-architecture> . Een Engelse tekst met de curator van de expositie is te vinden op: <https://www.toposmagazine.com/junya-ishigami/> .

WAT DOEN DE LEERLINGEN?

Leerlingen gaan zelf op zoek naar kunstenaars die de constructies uit de natuur bestuderen en die zich daardoor laten inspireren. Het centrale inzicht dat leerlingen inmiddels hebben opgedaan, door te kijken naar de voorbeelden op het kunstblad en de extra aangereikte voorbeelden door de docent (uit deze docentenhandleiding) is dit: door zowel te putten uit digitale technieken als analoge technieken ontstaan er hybride beelden in de kunst en wordt de beeldtaal veranderd.

Vervolgens gaan leerlingen zelf een constructie uit de natuur bestuderen en laten zij zich inspireren voor een nieuw ontwerp (2d of 3d) waarin natuur en cultuur, digitaal en analoog samen een nieuw geheel vormen. Daarmee werken zij analoog aan de werkwijze van kunstenaars, en dat is een belangrijke ervaring voor leerlingen voordat zij hun eigen eindwerk gaan maken.