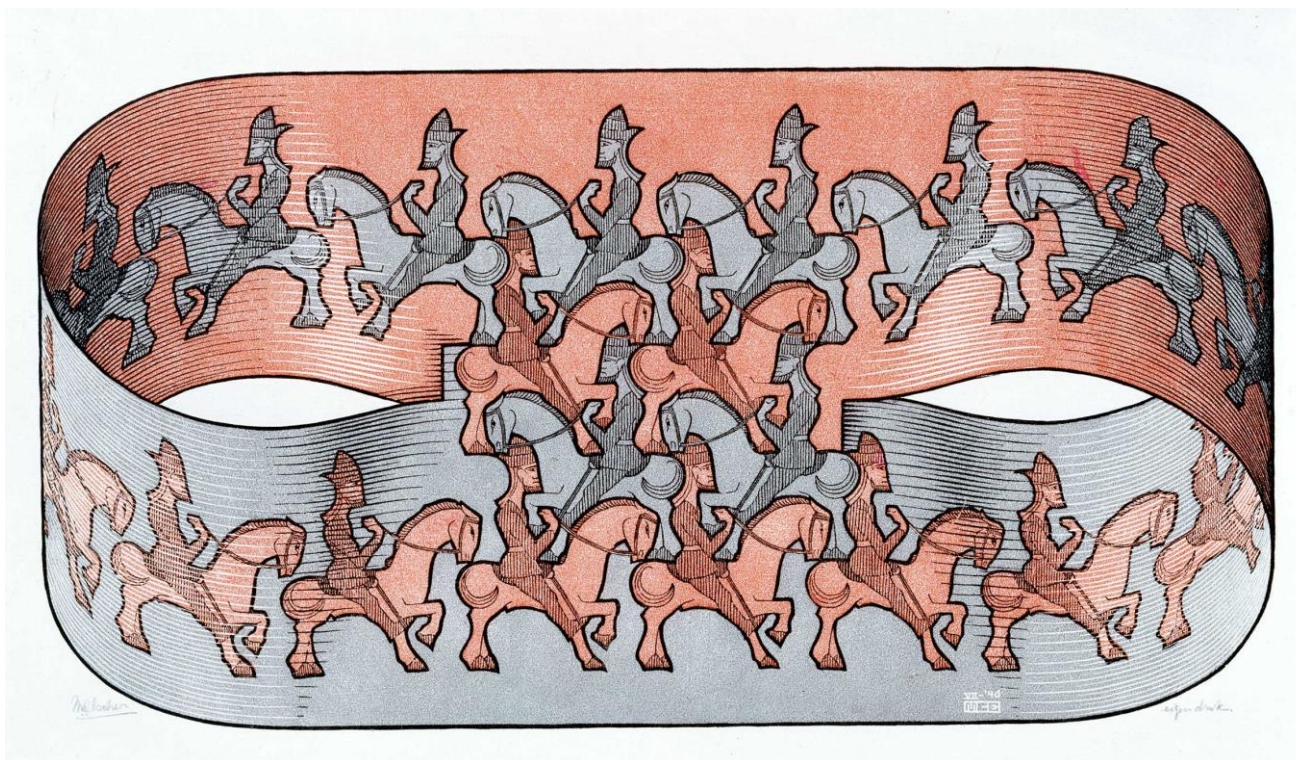


Kijkwijzer

**Ontdek de meesterlijke kunstwerken
van M.C. Escher**



Naam:

Datum:

Voortgezet onderwijs

Niveau: * Escher voor beginners

Over deze kijkwijzer

Met deze kijkwijzer maak je een tocht door het museum langs de wereldberoemde kunstwerken van graficus Maurits Cornelis Escher. De vragen stimuleren je actief te kijken. Door de achtergrondinformatie erbij te betrekken kun je je verwonderen over Eschers wonderlijke wereld waarin vogels vissen worden en je oneindig kunt klimmen en dalen. De vragen worden afgewisseld met tekenopdrachten.

Escher in Het Paleis is een plek waar je je kunt verbazen, de kunstwerken zetten je aan tot denken, niets is wat het lijkt! We hopen dat je je thuis voelt in het museum en de kijkwijzer als blikopener voor je werkt.

Hoe ga je te werk:

- Een clipboard kun je bij de suppoosten in de hal lenen.
- Je mag op de museumzalen alleen met potlood werken.
- De zaalnummers staan op de deurposten.
- Wanneer een vraag over een kunstwerk gaat, staat er een afbeelding in de kijkwijzer.
- Neem de huisregels in acht.

Veel plezier!

ZAAL 1 – DIEREN EN NATUUR



Dit is kunstenaar Maurits Cornelis Escher.
Hij is geboren in 1898 in de
Nederlandse stad Leeuwarden.

1 Escher is een wereldberoemd Nederlands kunstenaar. Hij werd in 1898 in Leeuwarden geboren. Hij maakte geen schilderijen, maar prenten en dan voornamelijk houtsneden en litho's.

Waarom denk je dat Escher prenten maakte in plaats van schilderijen?

1. Omdat een oplage van meerdere prenten mogelijk is. Dit levert een groot verspreidingsgebied op. Zo kunnen meerdere mensen, op verschillende plekken, zijn kunstwerken zien en bezitten.
2. Grafiek heeft zijn eigen unieke beeldtaal.

Hoe maak je een houtsnede/linosnede?

Je pakt een stuk hout/linoleum en snijdt alles wat wit moet blijven weg met een guts, een soort mesje. Vervolgens rol je drukinkt met een roller over het hout/linoleum en druk je het af op een vel papier. Het resultaat is een afdruk van de afbeelding die je uitsneed in het hout, in spiegelbeeld! Het werkt een beetje zoals bij een stempel.

Escher hield van dieren en de natuur. Salamanders, vogels en vissen, mieren, paarden en kikkers, telkens duiken ze op in de prenten van Escher. Soms als centraal onderwerp, soms als onderdeelje van een vlakvulling, metamorfose of kringloop. (Je ontdekt in deze kijkwijzer wat dat zijn.)

- 2** Zoek de prent **Papegaai** in deze zaal. Escher maakte deze linoleumsnede toen hij jong was. Hij sneed de afbeelding van de papegaai uit een stuk linoleum en maakte de afdruk. Aan welke kant sneed Escher de snavel uit in het linoleumplaatje? Omcirkel het juiste antwoord:

[Links](#)

- 3** Kies een prent hier op zaal. Schrijf de gegevens op.

[Eigen keuze. Alle antwoorden zijn goed](#)

Kunstenaar M.C. Escher

Titel:

Jaartal:



Wat is het voor prent? Een linoleumsnede/houtsnede/houtgravure/litho. **Omcirkel wat het is.**

ZAAL 2 - PERSPECTIEF

Escher ging regelmatig met zijn ouders op reis naar Frankrijk en Italië. Later deed hij dat vaker, alleen of met zijn vrienden of vrouw Jetta. Heel avontuurlijk wandelde hij over ruige bergpaden of voer hij mee op vrachtboten. Hij verwonderde zich over de prachtige bergen en eindeloze zee. Onderweg schetste hij de bergen en rotsen en deed hij inspiratie op voor zijn prenten. Thuis werkte hij die tekeningen uit tot houtsneden, houtgravures en litho's.

4 Escher vond het heel interessant om vanaf een hoog of laag standpunt te schetsen. De bergen in Italië maakte dit nog makkelijker.

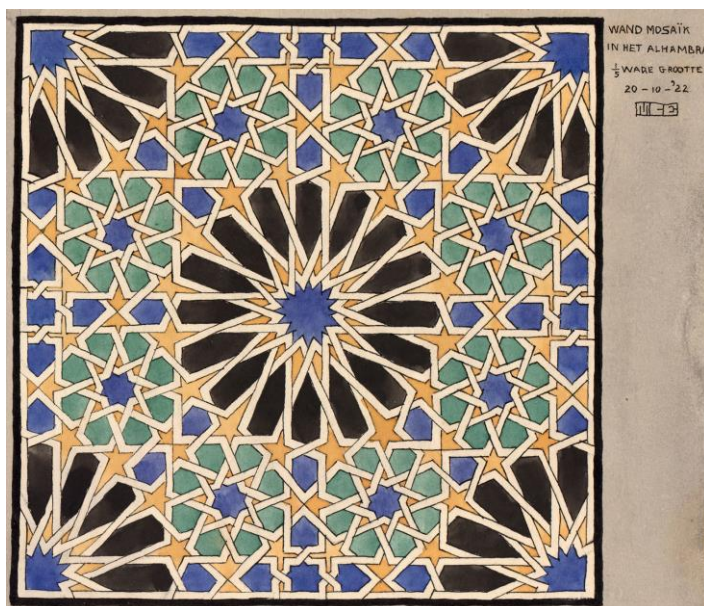
Kies een prent hier op zaal dat vanuit een hoog standpunt is gemaakt.

Titel: [Sint Pieter van binnen](#), maar o.a. ook [Toren van Babel](#) en [Vrachtschip](#).

Loop door zaal 3 en 4 naar zaal 5

Zaal 5 - VLAKVULLINGEN

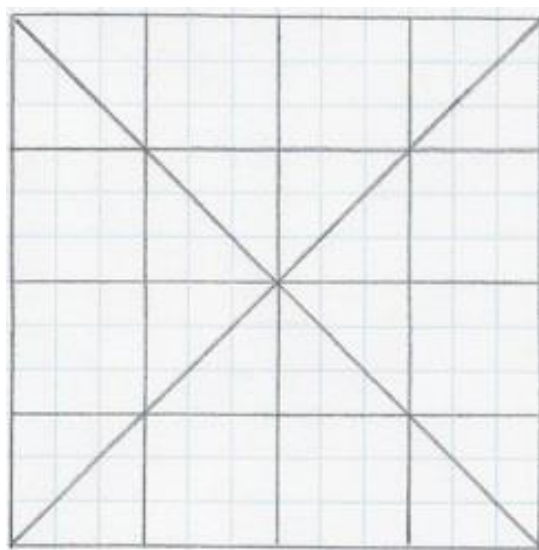
Escher zag tijdens zijn reizen prachtige tegels op de wanden en vloeren in het paleis Alhambra in Zuid-Spanje. Hier zie je een wandtegel uit het Alhambra.



Wand mozaïek in het Alhambra 1/5 ware grootte, aquarelverf en inkt op papier, 20 oktober 1922

Dagenlang tekende hij tegelpatronen precies na. Direct naast de deur hangt een van deze studies van Escher.

5 Kun jij ook een patroon tekenen met bijvoorbeeld lijnen of rechthoekjes en vierkanten? [Alle pogingen zijn goed](#)



Het bijzondere van zijn ontwerpen is dat Escher dezelfde patronen gebruikt, maar in plaats van abstracte vormen (zoals vierkanten en driehoeken) er kikkers, vogels, paarden en andere figuren van maakt.

Op de rechterwand zie je diverse studies van Escher. Het zijn allemaal regelmatige vlakvullingen. De figuren herhalen zich steeds, spiegelend, verschuivend of draaiend.

6 a Zoek aan de wand de vlakvulling met groene en lichtbruine dieren, die draaien. Hoe heten deze dieren?

Hagedissen

6 b Zoek nog een vlakvulling waar de figuurtjes draaien. Welke drie kleuren hebben deze figuurtjes?

Blauw, lichtbruin, wit

Wist je dat...

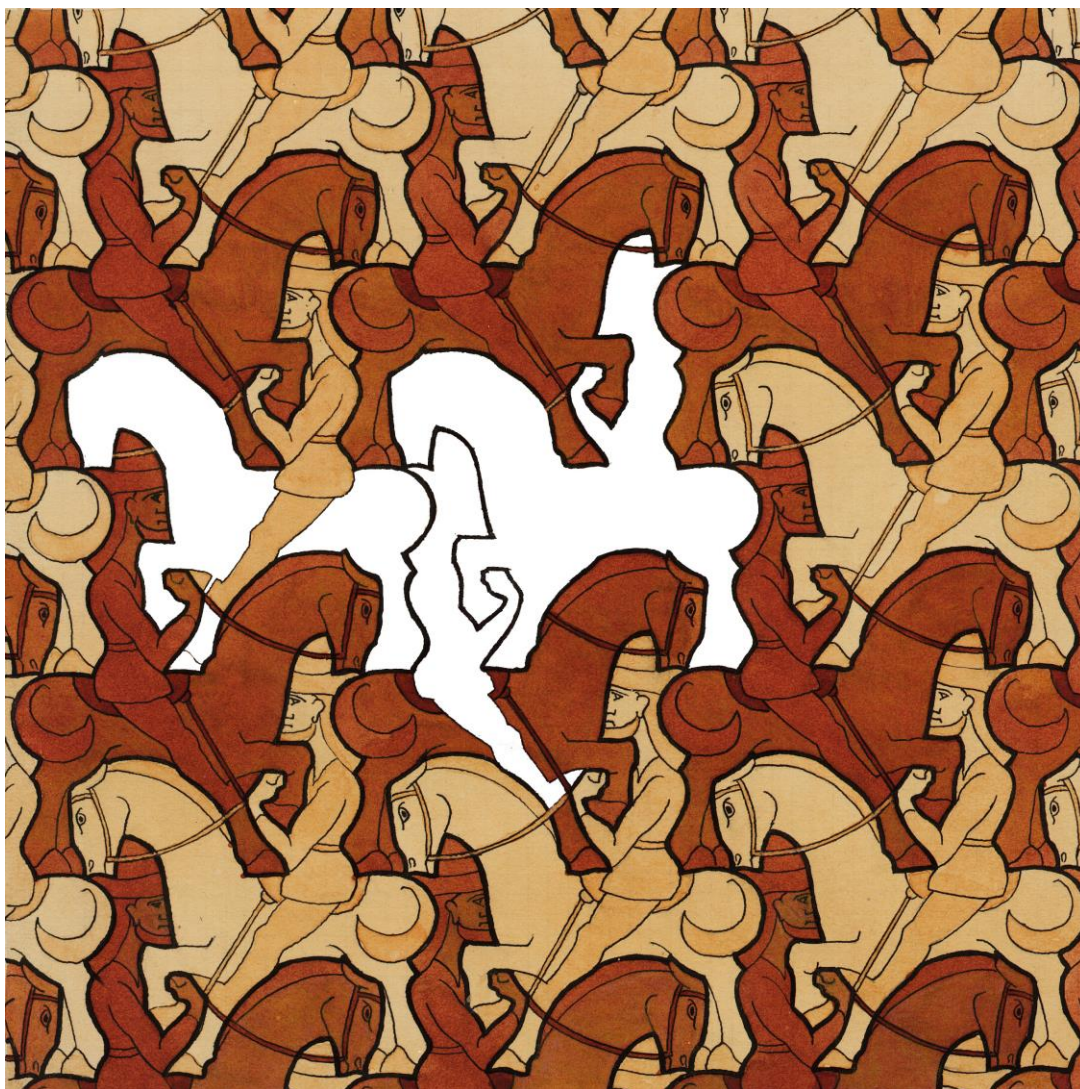
Een (regelmatige) vlakvulling een herhalend patroon is dat eindeloos doorgaat?

Een eenvoudig voorbeeld van een herhalend patroon zijn de vierkante stoeptegels op straat.

Maar ook in 3D-games (bijvoorbeeld Super Mario en Fortnite) kom je vlakvullingen tegen.

De gehele 3D-wereld bestaat uit structuren van steen, gras, muur. Al die onderdelen zijn zo geprogrammeerd dat ze precies in elkaar passen, maar nooit hetzelfde lijken.

7 Hier is een stukje van een vlakvulling van Escher uitgegumd. Kun jij hem weer compleet maken?



Zaal 6 is de museumwinkel en heeft geen vragen.

Neem de trap en ga door op de eerste etage in zaal 7.

Zaal 7 - SPELEN MET RUIMTE

Escher speelt graag met de werkelijkheid in zijn prenten, op zo'n manier dat je het niet door hebt! Hij zet je graag op het verkeerde been.



M.C. Escher, Stilleven en straat, houtsnede, maart 1937

Zoek de houtsnede **Stilleven en straat**.

8 Kun je omschrijven wat Escher heeft gedaan?

Hij heeft de voor- en achtergrond zo met elkaar verbonden dat het niet opvalt dat de tafel overloopt in de straat. Hij speelt met het perspectief. De boeken worden structuren van twee verdiepingen hoog en de tabakspot verandert in een enorm standbeeld.

TIP: Let op de boeken die tegen het huis aan staan.

Loop door zaal 8 naar zaal 9.

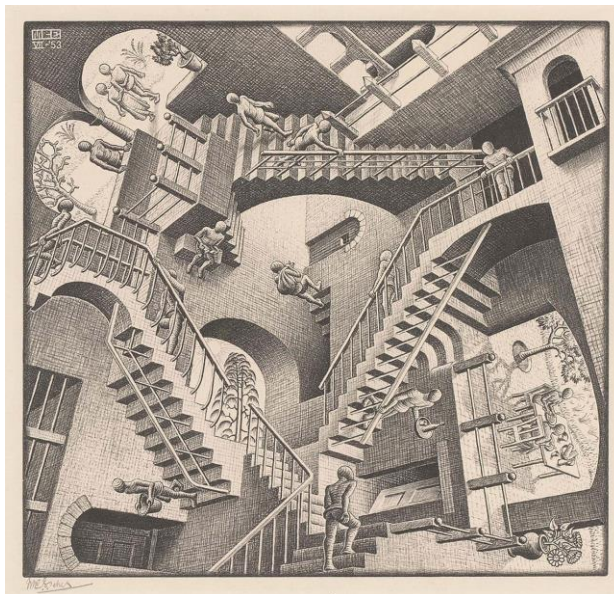
M.C. Escher, Relativiteit, litho, juli 1953

Zaal 9 – ONMOGELIJKE GEBOUWEN

Escher zei: "Ik kan het niet laten om met onze onomstotelijke zekerheden te sollen." Hij bedoelde daar onder meer de zwaartekracht mee en het perspectief.

In deze zaal kun je wonderlijke prenten zien, waar mensen onderop trappen kunnen lopen en iedereen zijn eigen perspectief heeft.

9 Zoek de prent **Relativiteit**.



Niet alle mannetjes hebben hetzelfde perspectief, maar toch lijken ze het heel gewoon te vinden. De prent heet Relativiteit.

10 a Waarom zou dat zo zijn? Omschrijf het hier:

Alle antwoorden zijn goed.

Escher solt graag met wetmatigheden, zoals de zwaartekracht en het perspectief.

Escher zelf zegt hierover dat het een onderzoek is naar de "relativiteit van de functie van het (platte) vlak."

10 b Hoe zou jij de prent noemen? Verzin een andere titel. [Eigen keuze/alle antwoorden zijn goed](#)



M.C. Escher, *Andere wereld*, houtsnede en houtgravure in zwart, roodbruin en groen, gedrukt van drie blokken, januari 1947

11 a Zoek de prent **Andere wereld**.

Zie je de vogel met mensenkop zitten? Het is een Simurgh, een oud-Perzisch fabeldier dat kan denken en praten. Er is iets bijzonders aan de hand: je ziet hem van drie standpunten tegelijk. Weet jij welke?

1. Recht van voren

2. [Van onderen](#)

3. [Van boven](#)

11 b Wat voor landschap ziet de Simurgh als hij naar buiten kijkt?

[Maanlandschap/kraters/planeten/heelal](#)

12 Kies in deze zaal een kunstwerk uit dat je aanspreekt en omschrijf waarom. Denk bijvoorbeeld aan het onderwerp, de techniek, iets dat het bij je oproept of een andere reden.

Titel [Eigen keuze/Alle antwoorden zijn goed](#)

Omschrijving [Eigen keuze/Alle antwoorden zijn goed](#)

Zaal 10 - ONEINDIGHEID



M.C. Escher. *Cirkellimiet IV (Hemel en Hel)*, houtsnede in oker en zwart, gedrukt van twee blokken, juli 1960

Zoek **Cirkellimiet IV (Hemel en Hel)** op. Zie je dat de prent rond is? Cirkellimieten zijn ronde prenten, waarin figuren naar de rand kleiner en kleiner worden. Escher probeerde in veel van zijn kunstwerken een vorm van oneindigheid te vinden. (net zoals in zijn vlakvullingen)

13 Kun je een voorbeeld geven van twee prenten in deze zaal waarin ook iets oneindig doorgaat?

[Bijvoorbeeld:](#)

- [Waterval](#). Het water stroomt in een kringloop.
- [Band van Möbius II \(Rode mieren\)](#). De mieren blijven rondlopen.
- [Alle Cirkellimieten](#)
- [Knopen](#)

Zaal 11 – METAMORFOSE

In zaal 5 zag je de vlakvullingen van Escher. De figuren herhalen zich, spiegelen, verschuiven of draaien. Escher liet de figuren in zijn vlakvullingen ook weleens veranderen in iets anders. Dat heet een metamorfose. Vogels worden bijvoorbeeld vissen en vissen worden boten. In het midden van de zaal zie je een heel lange prent: **Metamorphose III**.

Hij is in de rondte opgesteld, zodat je er omheen kunt lopen. De prent loopt zelf oneindig door als een kringloop. Het is een van Eschers meesterwerken!

14 Welke dieren kun jij in deze lange prent ontdekken?

Bijen, vissen, paarden, hagedissen, vogels.

15 Welk kunstwerk van Escher sprak je het meest aan?

Titel [Alle antwoorden zijn goed](#)

Waarom? [Alle antwoorden zijn goed](#)

Wist je dat... Een kringloop is een proces waarbij een aantal stadia elkaar opvolgt, maar uiteindelijk begint het weer vanaf het begin. Denk bijvoorbeeld in de natuur aan de jaargetijden.

Loop naar zaal 12. Hier wordt informatie gegeven over de tijd dat Koningin-Moeder Emma hier woonde van 1901-1934.

Dit is het einde van de kijkwijzer. Er is nog meer te zien en te doen in het museum! Je kunt via de trap doorlopen naar de interactieve tentoonstelling op de 2^e verdieping.

2e verdieping - Interactieve tentoonstelling 'Kijken als Escher'

Hier kom je van alles tegen dat met Escher heeft te maken. Door de interactieve attracties word je deel van Eschers beleving. Je kunt samen met iemand uit de klas net als Escher spelen met perspectief en groter of kleiner worden in de 'Kamer van Escher'. Er is een film waarin het lijkt of je in de wereld van Escher zit, er zijn spelletjes en een touchscreen waar je je eigen patroon kunt tekenen.

Ook bijzonder is de zaal met Op-art kunst. Deze kunststroming uit de 20^{ste} eeuw speelt met de waarneming door optische illusies. Je denkt beweging te zien, terwijl die er niet is: bij optische kunst gaat het - net als bij Escher - om gezichtsbedrog.

In de *Langenfelder Lichtwand voor Escher in Het Paleis*, 2012 van de Duitse Zero-kunstenaar Otto Piene ontstaat het gevoel door bewegend licht deel uit te maken van het kunstwerk. Alsof je tussen sterren loopt. Piene tovert met eenvoudige middelen een magische wereld.