

Educatieve Brochure

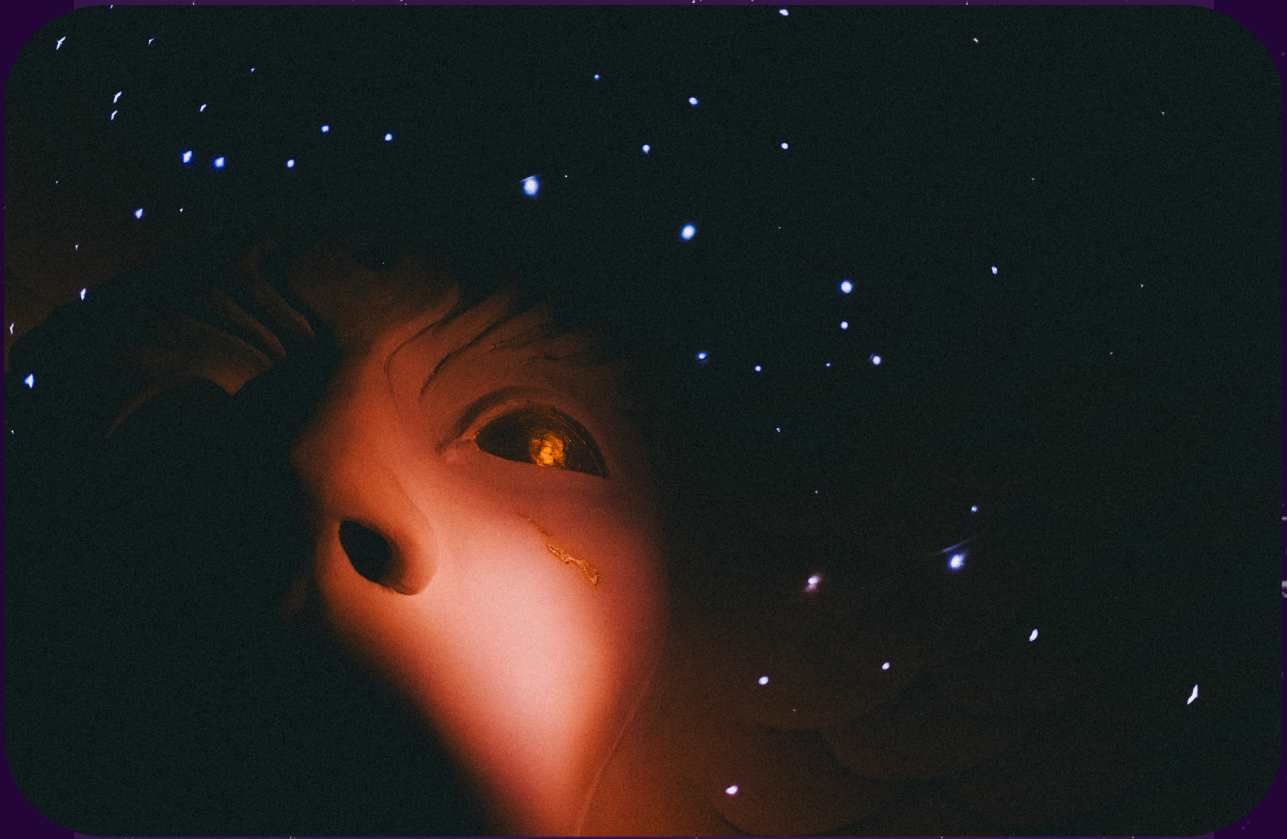
*doloris*

**META  
MAZE**

Tilburg

Een educatieve gids voor scholieren en docenten

Voor leerlingen van ±12-18 jaar



## Wat is Doloris?

Doloris is geen gewoon museum. In plaats van schilderijen of kunstwerken die je van een afstand bekijkt, stap je hier letterlijk een groot kunstwerk binnen. In Doloris dwaal je door een groot doolhof van kamers, gangen en verborgen ruimtes. Elke ruimte is uniek en ontworpen door kunstenaars. Je weet daarom nooit precies wat je tegenkomt.

Je vindt je eigen unieke route en beleeft onderweg:

- vreemde objecten
- surrealistische kamers
- onverwachte doorgangen
- licht, geluid en illusies

Het doel is niet om zo snel mogelijk de uitgang te vinden, maar te ontdekken, te ervaren en te verdwalen. Misschien vind je de uitgang. Misschien ontdek je iets anders. Misschien ontdek je iets over jezelf.

Vraag voor leerlingen: Waarom denk je dat de makers hebben gekozen voor een doolhofopstelling in plaats van een normale tentoonstelling? Wat is er zo anders aan deze opstelling?



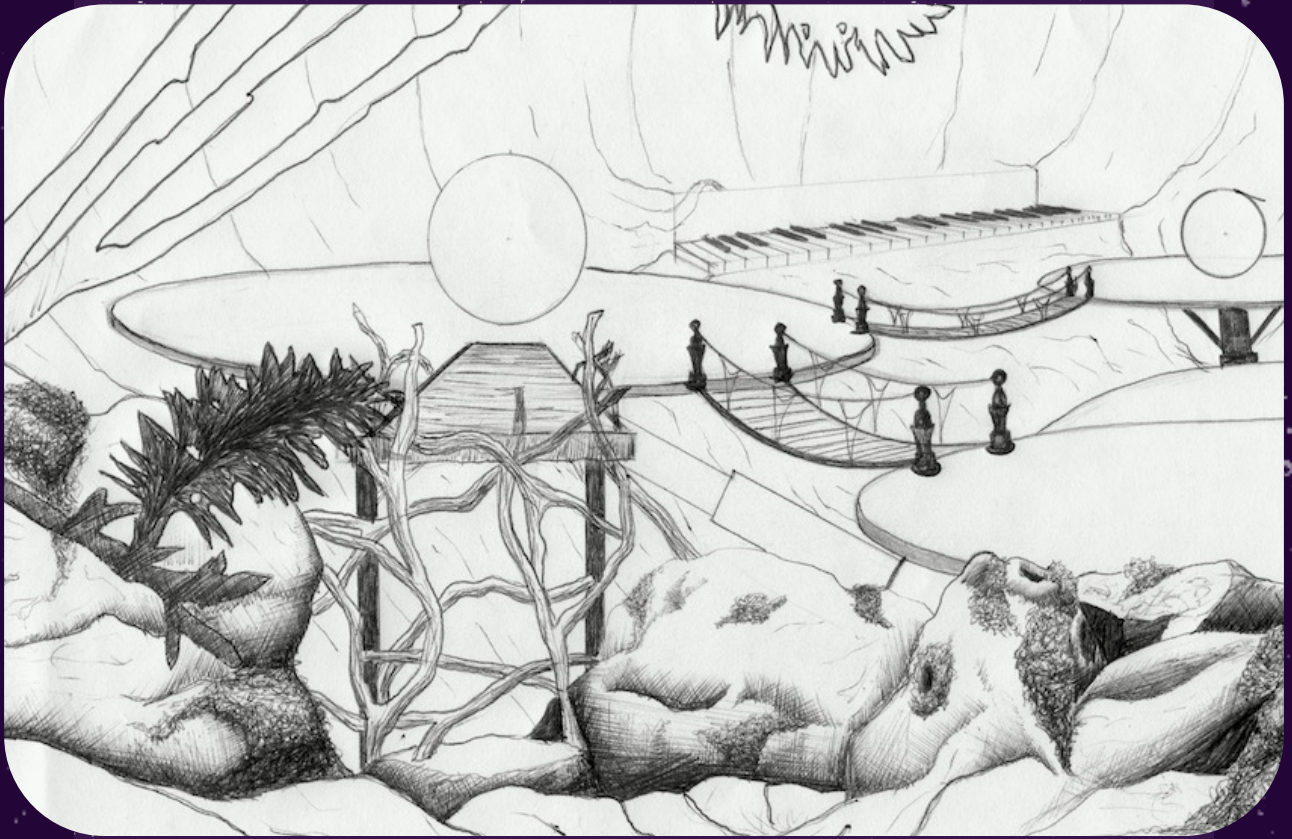
# Karmanoia - Kunst is ons medium voor iets groters.

Karmanoia is een organisatie uit Berlijn die meeslepemde ervaringen maakt, die je ertoe aanzetten een ruimte op je eigen manier te beleven en je zintuigen te prikkelen met installatiekunst. De ruimtes van Karmanoia zijn een uitnodiging om de tijd te vergeten, zich over te geven aan de verbeelding en een analoog en doelgericht moment door te brengen. In zulke creatieve plekken kan iedereen vrij zijn om zijn eigen talenten te ontdekken en te zien wat er mogelijk is als je je dromen waarmaakt. Dit is ook wat Karmanoia deed toen ze in 2019/2020 Doloris' Meta Maze creëerden onder de artistieke supervisie van Tim Henrik Schneider, en met de bijdrage van een bloeiende en diverse gemeenschap van kunstenaars en helpers. Karmanoia is ervan overtuigd dat de wereld, groot en klein, creatieve en geïnspireerde mensen nodig heeft en vasthoudt. Kunst is het medium om iets groters te ontsluiten. Ze volgen deze missie door het creëren van driedimensionale kunstinstallaties. Hun kunstwerken zorgen voor momenten van ontzag en fascinatie door een ruimtelijke onderdompeling.

Voortbordurend op een jarenlange knowhow in doolhofbouw, theater en ambachten is immersie het artistieke kernconcept van Karmanoia geworden. Voordat deze term zelfs maar bestond, bewees hun installatie 'Peristal Singum' in Berlijn op indrukwekkende wijze wat immersieve kunst was voor het verbaasde publiek. Sindsdien worden bezoekers bij binnenkomst onderdeel van het kunstwerk van Karmanoia. Ze staan er middenin en kunnen zelf beleven en ontdekken wat het voor hen betekent. Zo wordt de bezoeker één geheel met muziek, geluid, licht, beelden, schilderijen, decoratie, architectuur en design.

**Reflectievraag voor leerlingen:** Waarom denk je dat de kunstenaars zoveel verschillende elementen in één werk stoppen?

# Karmanoia

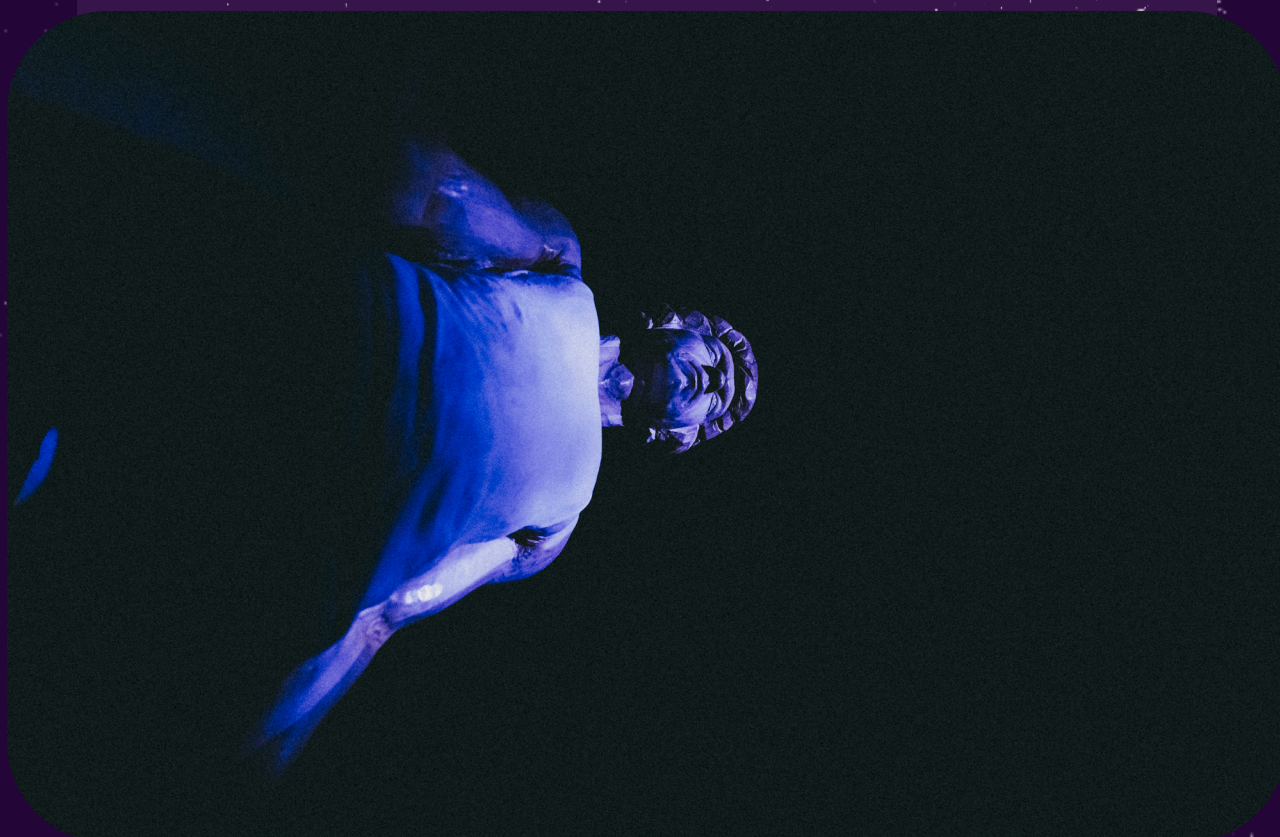


# **Guust - “Ik word geïnspireerd door de realiteit zelf, door het feit dat ik leef en probeer uit te vinden wat mijn relatie is met de plaats in de wereld om me heen.”**

Guust Persoon is een beeldhouwer, schilder en beeldend kunstenaar, geboren in Eindhoven in 1991, die zowel eigen werk als werk in opdracht heeft geëxposeerd door heel Nederland. Tijdens zijn samenwerking met Karmania aan de Meta Maze heeft hij twee verfijnde houten sculpturen en hun decors gemaakt, waarbij hij zelf de constructie, het lichtontwerp en de optische effecten in handen had. Beide kunstwerken, geïnspireerd door het Zenboeddhisme en het Taoïsme, richten zich op een speelse manier op de dualiteit die in alle dingen aanwezig is - een idee dat in zijn artistieke werk wordt belichaamd door middel van licht en schaduw, reflectie en absorptie, aanwezigheid en afwezigheid.

“Werken met Karmania was voor mij het meest fascinerende, het veranderen van het perspectief op mijn artistieke werk. Voorheen maakte ik schilderijen of sculpturen voor een tentoonstelling waar mensen naar kwamen kijken, wat dronken en weer verdér gingen. Deze keer kon ik een hele omgeving rond mijn werk ontwerpen om de ervaring en de impact van het kunstwerk te vergroten. Sindsdien heb ik geen reguliere tentoonstellingen meer gedaan. Mijn werkervaring in de Meta Maze heeft me zelfs geïnspireerd om een nieuwe carrière als ‘vormgever’ te beginnen, een beeldhouwer die decors voor themawerelden maakt.”

# Guust Persoon



# Opdrachten na het bezoek aan Doloris

## 1. De vreemdste kamer

Zoek de kamer die jij het meest bijzonder vindt.

- Wat zie je in deze kamer?
- Welke sfeer voel je?
- Welke zintuigen worden in deze ruimte geprikkeld?
- Waarom blijft deze kamer je bij? Wat maakt deze kamer zo bijzonder voor jou?

## 2. Kunstdetective

Probeer het volgende te ontdekken

- Welke materialen zijn er gebruikt?
- Hoe wordt licht gebruikt in Doloris?
- Hoe wordt geluid gebruikt in Doloris?

## 3. Doolhofkaart

Probeer uit je hoofd een kaart van Doloris Maze te tekenen. Vergelijk deze daarna met die van je klasgenoten. Wedden dat ze niet hetzelfde zijn?

## 4. Luisteropdracht:

- Welke emoties hoor je in de muziek?
- Past de muziek bij een doolhof?
- Welke beelden krijg je in je hoofd?





## Opdrachten weer terug in de klas

Maak je eigen Maze-kamer. Je hebt een hoop inspiratie opgedaan tijdens het afleggen van je eigen route in de Maze. Als jij zelf een ruimte mocht ontwerpen, hoe zou deze er uit zien? Gebruik de volgende elementen om je ruimte te beschrijven:

- Thema (bijvoorbeeld droom, horror, natuur, andere planeet)
- Materialen
- Lichtgebruik
- Geluidgebruik
- Hoe bezoekers te laten onderzoeken, langer vast te houden

Schrijfofdracht:

Wellicht inspireert je bezoek aan Doloris tot het schrijven van een spannend verhaal. Schrijf een pakkend kort verhaal (1200 woorden) over een bijzondere kamer. Bijvoorbeeld “De kamer waar ik nooit meer uit wilde”, “De laatste kamer” of “De onzichtbare kamer”.

# Voor docenten

Deze brochure en het bezoek aan Doloris sluit aan bij:

- CKV
- Kunst & Cultuur
- Filosofie
- Nederlands (creatief schrijven)

## **Leerdoelen:**

### **Leerlingen ervaren kunst fysiek en kunnen daarop reflecteren:**

In plaats van kunst alleen te bekijken, bewegen leerlingen zich midden in een kunstomgeving. Door het gebruik van ruimte, licht, geluid en onverwachte perspectieven ervaren zij kunst met hun hele lichaam. Deze ervaring vormt de basis voor reflectie: hoe voelt een ruimte, wat doet het met je en waarom?

### **Reflecteren op identiteit.**

Wat houdt identiteit in als je sociale context afwezig is? In het doolhof bewegen leerlingen zich individueel door de ruimtes, zonder directe sociale context van klasgenoten, docenten of telefoons. Dit biedt een interessante aanleiding om na te denken over identiteit: wie ben je wanneer je niet wordt beïnvloed door de groep? Leerlingen kunnen reflecteren op hoe omgeving, verwachtingen en sociale rollen hun identiteit beïnvloeden.

### **Analyseren van sfeer, symboliek en ruimte:**

De verschillende kamers binnen Doloris zijn ontworpen met een sterke focus op sfeer en verbeelding. Leerlingen leren bewust te kijken naar elementen zoals kleur, vorm, symboliek en ruimtelijke compositie. Door deze elementen te analyseren ontdekken zij hoe kunst betekenis en emotie overbrengt.

### **Ontwikkelen van eigen creatieve ideeën:**

De ervaring stimuleert de verbeelding van leerlingen. De onverwachte ruimtes en conceptuele installaties nodigen uit om na te denken over hun eigen ideeën: hoe zou jij een ruimte ontwerpen die een bepaald gevoel oproept? Leerlingen worden aangemoedigd om hun eigen creatieve concepten te formuleren.



## Praktische informatie

Doloris Meta Maze  
Spoorlaan 21c  
5038 CB Tilburg  
013-2084058

- Doloris is ongeveer 5 minuten lopen vanaf centraal station,
- Het is mogelijk om leerlingen met een bus af te zetten voor Doloris,
- Voor touringcars zijn in Tilburg speciale parkeerplaatsen: bij het IJssportcentrum aan de Stappegoorweg, en aan de Kloosterstraat achter de schouwburg. Dit is gratis.

## Reserveren

Vul ons educatie formulier in voor een vrijblijvende offerte inclusief tijdsprogramma.

[Klik hier om een aanvraag te doen](#)