

Inleiding

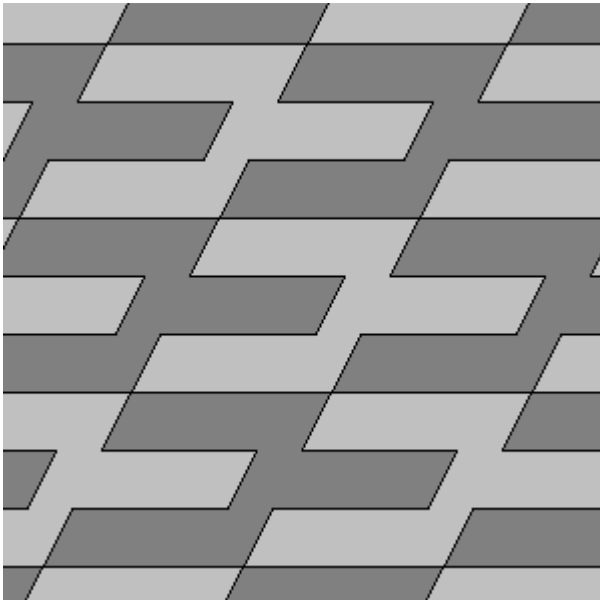
M.C. Escher leefde van 1898 tot 1972. Hij werd geboren in Nederland als derde kind. Het huis waar Escher is geboren, genaamd "Prinsessehof", is nu een museum geworden waar de werken van Escher zijn te bewonderen.

Op school ging het met Escher niet zo heel erg goed. Hij deed wel een hoog niveau (HBS, is nu zoiets als VWO), maar het enige waar hij echt goed in was was tekenen.

Later reisde Escher vooral veel naar Italië en Spanje. Zijn vrouw ontmoette hij in Italië. Hij verhuisde behoorlijk veel. Eerst kwam hij terecht in Zwitserland, waar hij zich niet zo erg thuis voelde. Daarna verhuisde hij nog naar België en Nederland, waar hij veel van zijn tekeningen heeft gemaakt.

Zijn werk

Escher tekende vaak dingen die niet kunnen. Veel van die niet-kloppende tekeningen kun je vinden op het internet door bijvoorbeeld te zoeken met een zoekmachine als [Google](#). Dit stukje gaat over een ander onderdeel van Eschers werken, namelijk de werken met terugkomende figuren erin.

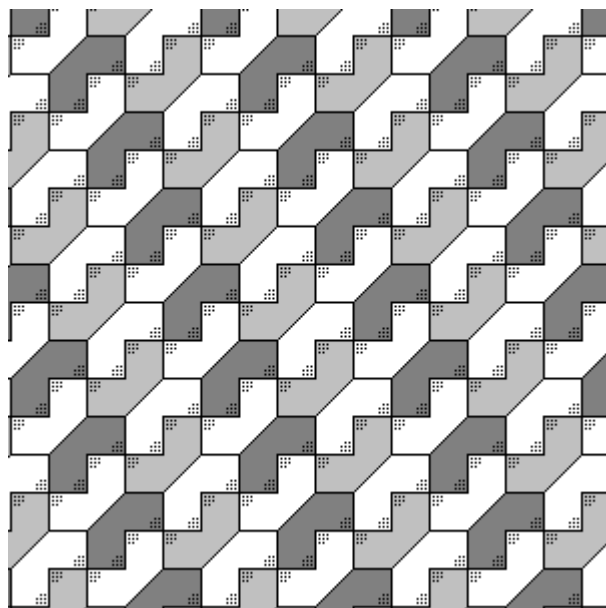


Een eenvoudige Escher-tekening, met een vork als motief.

Deze figuren bevatten motieven. Een motief is het gedeelte dat elke keer terugkomt. Bij de bovenstaande figuur is dat dus een donkergrijs vlak samen met een aangrenzend lichtgrijs vlak. Maar een motief kan ook uit meerdere onderdelen bestaan.

HUZZEL 22

= Zoek Het Even Lekker Zelf Uit!



Een gedetailleerdere Escher-tekening, met een soort telefoon als motief.

Dit figuur bevat een motief dat bestaat uit 4 onderdelen: 2 witte vormen, 1 lichtgrijze en een donkergrijze. Als je dit snapt, kun je verder gaan met het zelf-ontwerpen van terugkomende figuren.

Zelf aan de slag

Om ook terugkomende figuren te maken, moet je een aantal dingen doen. Het stappenplan:

Stap 1: Zorg voor de materialen.

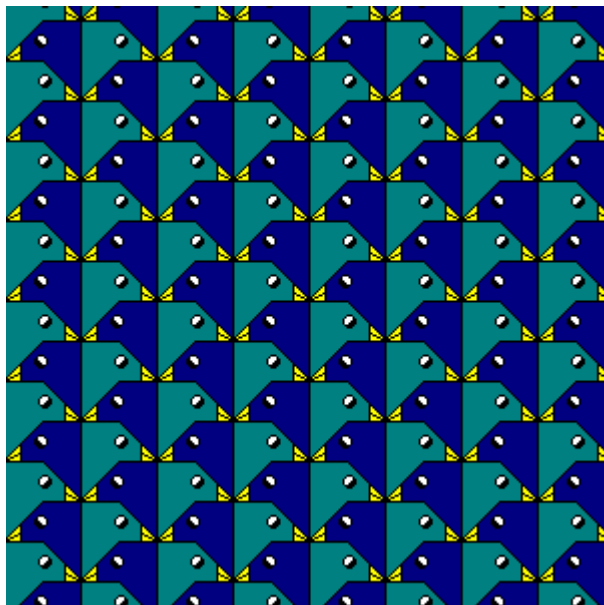
Escher maakte zijn tekeningen meestal op een houtsnede. Als je deze houtsnede omdraaide, kwam er een ander figuur tevoorschijn. Je kan het figuur op 2 manieren tekenen, of op papier, of op de computer. Zorg wel dat je ruitjespapier neemt of een geodriehoek, want anders klopt het motief waarschijnlijk niet meer na een paar keer tekenen.

Stap 2: Bedenk wat je wilt tekenen.

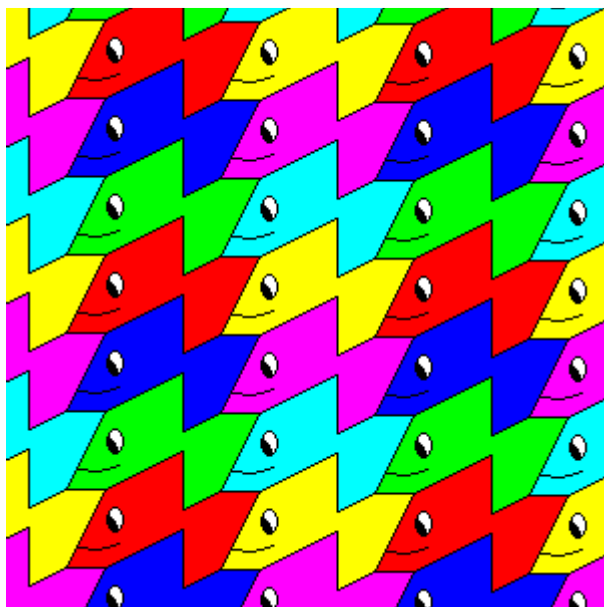
Zorg dat je een motief hebt. Het moeilijke aan een motief tekenen is dat de bovenkant in de onderkant moet passen en de linker kant in de zijkant. Een paar voorbeelden van figuren waarbij dat goed is gelukt:

HUZZEL 22

= Zoek Het Even Lekker Zelf Uit!



Twee simpele vogels als motief.



Een vis als motief.

Stap 3: Maak een sjabloon.

Om je motief netjes na te kunnen tekenen moet je een sjabloon maken. Het makkelijkste is om gewoon een sjabloon uit papier te knippen.

Stap 4: Maak je tekening af.

Gebruik het sjabloon om je tekening af te maken. Teken een motief door je sjabloon over te trekken. Verplaats het sjabloon telkens en blijf de motieven tekenen tot je papier vol is. Om je tekening echt helemaal af te maken, kan je hem nog inkleuren.

www.wiskunde123.nl