

KUBV opdracht P1_4H4V5V

'KIJKEN NAAR KUNST'

Introductie:

In periode 1 gaan jullie aan de slag met een aantal basisvaardigheden voor het vak kunst.

Deze vaardigheden worden zowel in de praktijk als in de theorielessen verwerkt. Het doel hiervan is, dat je kennis maakt met het onderdeel '**Kijken naar kunst**', omdat dit een basis vormt voor een deel van je examen. Daarnaast leer je basisbegrippen die horen bij het vak Kunst en je daarmee bekend raakt met vaktermen.

Blox:

Tijdens de Blox wordt er ingegaan op de verschillende aspecten van '**Kijken naar kunst**'. Je doet kennis op, je bekijkt kunstwerken en leert kennis en vaardigheden toepassen in de praktijk. Op die manier raak je vertrouwd(er) met kunst beschouwen (kijken naar kunst) en Kunst maken.

We adviseren je om je elke week in te schrijven voor **een blox theorie** én voor **een blox praktijk**. Hierin kunnen de coaches met je aan de slag, je feedback geven en verder helpen. Overleg tijdens je praktijkopdracht met je coach wat je ideeën zijn en of je materialen nodig hebt.

[LET OP: Het is te veel werk om het last minute te maken! En daar leer je niet veel van.](#)

Onderdeel A: De Theoretische opdracht

1. Kies een thema (*onderstaande THEMA'S zijn verderop in dit document uitgebreider omschreven en worden ook voor je praktijk eindwerk in dit document nader toegelicht*).

Thema 01:

'De geheime wereld van kleuren'

Thema 02:

'Bloom'

Thema 03:

'Wandschappen'

Thema 04:

'(VR) Video-World'

2. Verzamel meerdere afbeeldingen van twee kunstwerken uit de periode van '**DE CULTUUR VAN HET MODERNE**' met betrekking op het door jou gekozen thema. Je verzamelt meerdere afbeeldingen zodat je ook meerdere invalshoeken en informatie vindt van waaruit jouw bronnen de kunstwerken benaderen.

Benoem je bronnen onderaan je document!

3. Maak een document aan waarin je de afbeeldingen en de belangrijkste informatie die je hebt gevonden, verzameld.

4. Maak een tweede document aan met 2 kolommen en 10 rijen, zet in de eerste rij van ieder van de twee door jou gekozen kunstwerken een afbeelding, gebruik die afbeelding waarvan jij vindt dat deze het kunstwerk het beste weergeeft.

Dat kan zijn qua **voorstelling** (jouw gekozen afbeelding laat duidelijk zien wat het kunstwerk voorstelt of wat de kunstenaar ermee heeft bedoelt) of qua **vormgeving** (jouw gekozen afbeelding laat duidelijk

zien hoe het kunstwerk eruitziet). Overigens zal dit meestal een combinatie van beiden zijn, als je een voorbeeld toont van een kunstwerk.

5. Je maakt een **analyse** van de 2 gekozen afbeeldingen. De analyse van een kunstwerk verloopt in een aantal stappen, deze werk je uit in de rijen onder de afbeelding van het kunstwerk.

STAPPEN VOOR ANALYSE:

- **We beginnen met de voorstellingsaspecten.**
 - A. Je geeft **puur een omschrijving van wat je ziet**.
 - B. Je observeert het kunstwerk zonder een mening (objectief) hierover te hebben. Daarna ga je wat dieper in op wat je ziet en wat de voorstelling **zou kunnen betekenen**.
 - C. Vervolgens geeft je aan uit **welke periode** en **stroming** de kunstwerken komen en of je er een **maatschappelijke betekenis** aan kunt verbinden of wat **de boodschap** is die de kunstenaar wilt overbrengen.

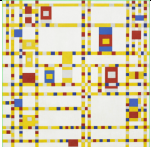

TOELICHTING ABC:

- A. De aspecten van voorstelling: puur objectief wat je ziet.
 - B. De aspecten van voorstelling: wat is het verhaal achter het kunstwerk, wat zou de betekenis of boodschap (kunnen) zijn. Gebruik hiervoor wat je hebt gevonden tijdens het zoeken naar de afbeeldingen.
 - C. De aspecten van voorstelling: uit welke periode en stroming komt het werk en wat is de maatschappelijke betekenis tov deze periode.
- **Na de analyse van de voorstellingsaspecten bekijk je de vormgevingsaspecten.**
Deze gaan over de **vorm, lijnvoering, compositie, kleur, lichtgebruik en ruimte**. Daarnaast gaan ze ook over gebruikte **materiaal en technieken**.

6. Gebruik voor de volgende vragen het kunstanalyse model en (of) kennis uit je theorielessen.

- Omschrijf in de volgende rijen onder de afbeelding:
 - Welke vorm(en) zijn er gebruikt om het beeld te scheppen?
 - Welke compositie(s) zijn er gebruikt?
 - Beschrijf het kleurgebruik en de bijbehorende aspecten.
 - Omschrijf het lichtgebruik en bijkomende aspecten.
 - Omschrijf hoe 'ruimte' is gebruikt in het kunstwerk.
 - Geef aan waarvan het kunstwerk is gemaakt, welke materialen zijn gebruikt?
 - Welke techniek heeft de kunstenaar gebruikt?

Voorbeeld:

Mondraan: Eroadway Eoczie Woczie 1942	Salvador Dalí Dark game 1929
	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Bronnen: <https://www.kunstpunteroningen.nl> www.scalarchives.com, White Images/Scala, Florence

**De documenten met de uitwerking van de theorie opdracht zet je in een tegel in Egodact.
Titel: Kunst – theorie analyse - (jaar + periode).
De deadline is in de toetsweek van periode 1.**

Onderdeel B: De praktijk opdracht

Hieronder volgen een **aantal thema's waaruit je kunt kiezen** en het werk dat je hierbij gaat maken. Het is een gevarieerd aanbod zodat er wat te kiezen is in wat jou aanspreekt. Passend bij het door jou gekozen thema zoek je twee kunstwerken die jou aanspreken en je inspireren tot een eigen kunstwerk.

In deze quest maak je een werk waarin je de informatie uit **onderdeel A** verwerkt in jouw eigenzinnige kunstwerk. De informatie die je hebt opgedaan over de vormgevingsaspecten gebruik je in jouw kunstwerk, zodat duidelijk is dat (een van) de kunstwerken het uitgangspunt of inspiratiebron is geweest. Je maakt echter wel een duidelijk eigen(zinnig) kunstwerk, dus niet een remake of kopie van je onderzochte kunstwerken (maar het is wel herkenbaar dat ze een link hebben).

Je mag altijd in overleg een eigen goed onderbouwd voorstel doen, mocht je met een zelfgekozen thema aan de slag willen. Bespreek dat met een van de coaches.

Thema's en eindwerk

Thema 01: (basis opdracht)

"De geheime wereld van kleuren"

Maak een getekende of geschilderde illustratie in een eigen(zinnige) stijl met als inhoud of ter ondersteuning van een eenvoudig verhaal, gedicht, quote, inzicht of boodschap. Dit kan autonoom of toegepast zijn. Onderzoek eventueel ook de symboliek van kleuren en pas dat toe.

Voor inspiratie en analyse:

Mark Rothko, Anthon Beeke, Shaun Tan, Caril Cneut, Mondriaan.

<https://maassluismuseum.nl/de-10-meest-beroemde-kunstenaars-van-abstracte-kunst-en-hun-meesterwerken/>

5 in plaats van 10 ;)

Hieronder volgen een aantal uitdagende thema's en opdrachten:

Thema 02:

'Bloom'

Ontwerp een innovatief kleding en/of patroonontwerp voor een hedendaags kledingstuk met het thema 'Bloom' (bloeien, opbloeien, volgroeien, zich ontwikkelen). Je maakt ontwerpschetsen voor het kledingstuk een mood/inspiratieboard, stof ontwerpen en patronen. Het kledingstuk en stof- of patroonontwerpen werk je eventueel ook echt uit in stof/materialen, op ware grote of in het klein (barbie formaat;).

Je kunt ook gebruik maken van digitale ontwerptools, werken in de Metaverse of met AI (Dall-E, Nightcafe of Midjourney (betaalde versie)

Voor inspiratie en analyse:

Iris van Herpen, Dries van Noten, Bas kosten

<https://fashionunited.nl/nieuws/mode/digitale-mode-de-wereld-heeft-geen-fysieke-kleding-meer-nodig/2019061742742>

<https://www.thefabricant.com>

Patroon- of herhalend dessinontwerpen:

<https://www.youtube.com/watch?v=2BuHnM14M4g&t=83s>

<https://www.youtube.com/watch?v=LugstcYufJc&t=6s>

Thema 03:

'Wandschappen'

Maak een 'wanddesign' op basis van een eenvoudig verhaal, gedicht, quote, inzicht of boodschap. Bekijk de inspiratiebronnen over wat er zoal mogelijk is, een combinatie daarvan of verzin zelf hoe je het zou willen uitvoeren. Je eigen werk is minimaal A1 formaat (ca 60x84cm). Dit is een goed thema om samen te werken en samen een groot 'Wandschap' of wandkleed te maken om een tijdje te exposeren in een van de lokalen of op central.

Let op: Iedereen die deelneemt werkt andere kunstwerken uit voor de analyse en maakt zelfstandig een onderdeel van A1 formaat. Om een geheel te krijgen kun je wel uit dezelfde inspiratiebron kiezen, maar analyseer je verschillende werken van die bron.

Voor inspiratie en analyse:

Braque, Dali, Picasso, Kandinsky

Hedendaagse voorbeelden:

<https://www.wandschappen.nl> (Home>Landscapes)

<https://nos.nl/artikel/2476431-kunstenaar-verkoopt-wandkleed-voor-het-precieze-bedrag-van-zijn-studieschuld>

<https://www.avrotros.nl/nu-te-zien/gemist/detail/niet-stoffig-7-x-experimentele-textielkunst/>

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mixed-media>

<https://www.njidekaakunyilicrosby.com>

Thema 04:

‘(VR) Video-World’

Maak een (VR-) videokunstwerk op basis van een eenvoudig verhaal, gedicht, quote, inzicht of boodschap. Je kunstwerk is minimaal 5 minuten. In het werk maak je gebruik van video en een passende soundscape. Dit is een uitdagende opdracht, je levert niet zomaar een video in, maar een hoogwaardig kunstwerk. Voorafgaand lever je een goed uitgewerkt plan in ter beoordeling. Hierin zijn je ideeën, script, (storyboard) goed doordacht omschreven.

Voor inspiratie en analyse: (gebruik de kunstanalyse: Filmische begrippen uit het kunstanalyse model)

o.a Bill Viola, Daniel Askill, Chris Milk, Aaron Koblin

Voor meer namen en een korte omschrijving (zelf verder onderzoek naar een kunstenaar die je aanspreekt)

<https://www.avrotros.nl/meer-over/videokunst/>

<https://www.billviola.com>

<https://www.sundance.org/blogs/chris-milk-pioneering-the-new-frontier/>

<http://www.aaronkoblin.com>

BEGRIPPEN:

Autonome kunst

Autonoom staat voor zelfstandig en onafhankelijk. In de context van kunst verwijst "autonoom" naar kunstwerken die onafhankelijk zijn van externe invloeden, zoals commerciële belangen, politieke agenda's of sociale verwachtingen.

Toegepaste kunst:

Toegepaste kunst is de esthetische vormgeving van omgevingen en van functionele voorwerpen, zoals gebouwen, meubels, kleding, drukwerk en dergelijke. In tegenstelling tot de niet-functionele, autonome uitingen van beeldende kunst hebben ontwerpen van toegepaste kunst ook een praktisch nut, een functie.

Wat is de Metaverse?

Wat is de Metaverse? De metaverse is een online netwerk van virtuele driedimensionale werelden. De gebruiker of bezoeker van de metaverse krijgt er een gevoel van individuele aanwezigheid (al dan niet vertegenwoordigd door een avatar) en ruimtelijk bewustzijn. De wereld van de metaverse speelt zich voor iedereen synchroon en in realtime af. Je zou de metaverse kunnen zien als de volgende fase van het huidige internet: het (nu nog) tweedimensionale, platte internet verandert naar een driedimensionale, ruimtelijke vorm. Het is er altijd, voor iedereen. Net zoals social media het gewone internet hebben veranderd voor het gewone internet.

Ook goed om te weten: De metaverse is nog een toekomstperspectief. Het is nog niet 'af'.

En het interessante is dus dat gebruikers in de metaverse hun activiteiten *cross-platform* kunnen ontplooiën. Wat in de ene virtuele wereld werkt, werkt dus ook in een andere wereld. Wat je in de ene virtuele wereld verdient of koopt, bezit je ook in de andere virtuele wereld.

In de metaverse kunnen mensen elkaar ontmoeten, bijvoorbeeld om elkaar te leren kennen, te netwerken, nieuwe vaardigheden te leren, relaties op te bouwen, producten en diensten te leveren, samen te werken, te ontspannen, te gamen, te shoppen en te consumeren. Een gebruiker van de toekomstige metaverse kan het ene moment er voor kiezen om naar een virtuele plaats te gaan die een bepaald thema heeft, om vervolgens snel over te stappen naar een plaats waar een specifieke activiteit plaatsvindt. Wat je als gebruiker kan doen in iedere virtuele ruimte is afhankelijk van wat de maker mogelijk maakt. De meeste voorbeelden van huidige metaverse ontwikkelingen spelen zich af in de game wereld.

De metaverse biedt ook de mogelijkheid om zelf te bouwen, te creëren en te participeren in een virtuele economie. Je betaalt met cryptovaluta, euro's, dollars of cryptotokens.