

'KIJKEN NAAR KUNST'

Introductie:

In periode 1 gaan jullie aan de slag met kennis en een aantal basisvaardigheden voor het vak kunst. Deze kennis en vaardigheden worden zowel in de praktijk als in de theorielessen verwerkt.

Doel:

- Je maakt kennis met het onderdeel **'Kijken naar kunst'**, omdat dit een basis vormt voor een deel van je examen.
- Je leert 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

Je maakt deze periode een analyse van 2 kunstwerken.

Hiermee oefen je het deel 'Kijken naar Kunst' (kunst beschouwen en analyseren).

Stap 1.

1. Kies het thema dat je ook hebt gekozen voor je praktijkopdracht (*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'

Stap 2.

Kies 2 kunstwerken **binnen je hierboven gekozen thema**, en verzamel daar meerdere afbeeldingen van. Bewaar deze in een document.

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, zodat je de informatie terug kan vinden.

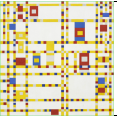

Stap 3.

Kies uit alle afbeeldingen/ informatie, 2 kunstwerken die jou het meest aanspreken.

Maak dan een (nieuw) document/ of maak een nieuw bladzijde aan, met 2 kolommen en 10 rijen.

Zet in de bovenste rijen jou gekozen kunstwerken.
 Noem de maker, de titel van het werk en het jaartal waarin het is gemaakt.

Bijvoorbeeld:

Mondriaan: Eendwaer Ecczie Weezie 1942	Salvador Dalí Daarkgansie 1929
	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Bronnen: <https://www.kunstzwaartpunten.nl> www.scalararchives.com, White Images-Scala, Florence

Stap 4.

Analyseer het werk op de volgende punten (van 1 tot 10)

Voorstelling:

1. Wat zie je? (objectief)
2. Uit welke periode komt het werk of bij welke stroming hoort het?
3. Wat zou het werken kunnen betekenen? Wil de kunstenaar een boodschap overbrengen?

Vormgeving:

4. Welke vorm(en) zijn er gebruikt om het beeld te scheppen?
5. Welke compositie(s) zijn er gebruikt?
6. Beschrijf het kleurgebruik en de bijbehorende aspecten.
7. Omschrijf het lichtgebruik en bijkomende aspecten.
8. Omschrijf hoe 'ruimte' is gebruikt in het kunstwerk.
9. Geef aan waarvan het kunstwerk is gemaakt, welke materialen zijn gebruikt?
10. Welke techniek heeft de kunstenaar gebruikt?

Schrijf kort een toelichting waarom je de werken hebt gekozen en wat jouw mening erover is.

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 toets week van periode 1.

Onderdeel B: De praktijk opdracht

Je maakt deze periode een eigen werk, die gekoppeld is aan een van de thema's die hieronder zijn beschreven (dit thema komt overeen met onderdeel A).

- De informatie uit **onderdeel A** verwerk je ook 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 voor jouw eigen werk.
- 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

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 jouw gekozen thema zoek je twee kunstwerken die jouw aanspreken en je inspireren tot een eigen kunstwerk.

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. Onderzoek eventueel ook de symboliek van kleuren en pas dat toe.

Voor inspiratie en analyse:

Schilderkunst: Mark Rothko, Mondriaan, Dali, Kirchner, Kandinsky

Grafische vormgeving: Bauhaus, Dada, De Stijl

Hieronder volgen een aantal uitdagende thema's en opdrachten:

Thema 02:

'Bloom'

Ontwerp een theaterkostuum- en/of patroonontwerp voor een hedendaags uitvoering van het toneelstuk 'Ulyssus' van James Joyce met daarin de personage 'Molly Bloom'. Je maakt ontwerpschetsen voor het theater-kledingstuk, een mood/inspiratieboard en eventueel stof ontwerpen of 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 of werken in de Metaverse.

Voor inspiratie en analyse:

Theaterkostuums: Dada, Le Ballets Russes, Futurisme

<https://static.kunstelo.nl/ckv2/moderne/moderne/futurisme/futurismetheater2.htm>

Info over 'Ulyssus' en Molly Bloom:

<https://www.scholieren.com/verslag/zekerwetengoed/ulysses-james-joyce#:~:text=Ulysses%2C%20het%20meesterwerk%20van%20James,student%20die%20kunstenaar%20wil%20zijn.>

Digitale kleding ontwerpen:

<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.njdekaakunyilicrosby.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.

Je inspiratie en analyse komt uit 'de cultuur van de moderne', het video werk mag hedendaags/modern zijn, je bronnen zijn wel herkenbaar in je eindwerk.

Voor inspiratie en analyse: (gebruik de kunstanalyse: Filmische begrippen uit het kunstanalyse model) Meyerhold, Charlie Chaplin, Fritz Lang, Man Ray, Robert Wiene, Sergei Eisenstein.

Voorbeelden hedendaagse videokunst:

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.