



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Een curriculum voor levensvaardigheden via kunst in het kader van creatieve placemaking”

1



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Module 3: Digitale hulpmiddelen voor creatieve expressie

Invoering

Deze module richt zich op het gebruik van direct beschikbare digitale hulpmiddelen voor creatieve expressie. De module biedt methoden, voorbeelden van best practices en theoretische basisachtergrond over het gebruik van eenvoudige en betaalbare digitale hulpmiddelen om creatieve expressie te bevorderen die deelnemers met hun gemeenschap kunnen gebruiken. Een belangrijk aspect van deze module is het benadrukken van het belang van het gebruik van digitale hulpmiddelen op manieren die evenredig zijn met de emotionele en conceptuele impact van creatieve expressie en deze versterken. De nadruk wordt gelegd op fantasierijk, affectief en tot nadenken stemmend gebruik van digitale middelen, zodat eenvoudige hulpmiddelen impact kunnen hebben. Digitale technologieën (vooral geavanceerde methoden zoals virtual of mixed reality) kunnen spectaculaire visuele representaties bieden. Echter, Het belangrijkste doel van deze module is om optimaal gebruik te maken van betaalbare middelen op manieren die de betekenissen en het affectieve potentieel van creativiteit bevorderen, waarbij de nadruk op het spectaculaire wordt vermeden. Deze module biedt ook hulpmiddelen en methoden voor het gebruik van eenvoudige maar effectieve digitale oplossingen bij collectieve artistieke expressie. Deze module bestaat uit drie eenheden.

Unit 3.1: Artistieke expressie en digitale hulpmiddelen

Dit onderdeel laat leerlingen kennismaken met de relatie tussen op materiaal gebaseerde manieren van expressie en digitale hulpmiddelen die vaak resulteren





in immateriële kunstwerken zoals schermgebaseerde digitale projecties, video- of audio-installaties.

Deze eenheid omvat:

- Kwesties over de digitale versus materiële kloof in de kunst
- Technologie als instrument voor artistieke expressie
- Hoe je digitale tools kunt toepassen die insluiten en niet uitsluiten

Unit 3.2: Creatief gebruik van digitale hulpmiddelen met de nadruk op vraaggerichte artistieke praktijk

Deze unit behandelt de volgende onderwerpen:

- Benaderingen voor het opnemen van digitale hulpmiddelen in op kwesties gebaseerde kunst, met de nadruk op het betrekken van gemeenschappen
- Betekenis uitdrukken en communiceren via digitale middelen
- Het ontwikkelen van levensvaardigheden door gebruik te maken van digitale artistieke middelen





Unit 3.3: Verbetering van levensvaardigheden door gezamenlijke expressie door het gebruik van digitale hulpmiddelen

Deze unit behandelt de volgende onderwerpen:

- Digitale middelen als een empowerende factor voor individuen en gemeenschappen in gezamenlijke expressie
- Casestudies van specifieke kunstprojecten waarbij gebruik werd gemaakt van eenvoudige digitale technologieën

De belangrijkste leerdoelen van deze module zijn:

- Creatief gebruik van eenvoudige en betaalbare digitale hulpmiddelen
- Beschrijf en bespreek de belangrijkste theoretische en praktijkgerelateerde onderbouwingen van het gebruik van digitale hulpmiddelen bij artistieke expressie
- Het effect van digitale hulpmiddelen als expressief middel op processen van betekenisgeving.
- Beschrijving en evaluatie van voorbeelden (casestudies) van de artistieke praktijk die gebruik maakt van digitale hulpmiddelen in relatie tot het vermogen ervan om de ontwikkeling van levensvaardigheden te bevorderen.





Onderzoek

Het niveau van verwezenlijking van de leerdoelen wordt beoordeeld aan de hand van:

- Analyse van de resultaten van opdrachten in de vorm van de kunstpraktijk
- (minikunstproject/kleinschalige kunstwerken)
- Korte bespreking van casestudie(s) in de vorm van een essayGroepsgesprek





Unit 3.1: Artistieke expressie en digitale hulpmiddelen

Invoering

In dit onderdeel maken leerlingen kennis met de relatie tussen op materiaal gebaseerde manieren van expressie en digitale hulpmiddelen die vaak resulteren in immateriële kunstwerken zoals schermgebaseerde digitale projecties en video- of audio-installaties.

Dit blok bevat onderwerpen over de digitale versus materiële kloof in de kunst. Bovendien behandelt het technologie als hulpmiddel voor artistieke expressie, en de manieren waarop het de ervaring van de kijker kan verbeteren en oplossingen kan bieden die expressie mogelijk maken, vooral voor mensen die geen vaardigheden hebben in meer traditionele artistieke media zoals schilderen en tekenen.

De belangrijkste focus bij het toepassen van digitale hulpmiddelen die omvatten en niet uitsluiten; dat wil zeggen: hoe kan de zogenaamde digitale kloof worden overwonnen tussen degenen die toegang hebben tot ICT-hulpmiddelen en relevante kennis en vaardigheden, en degenen die dat niet hebben. Daarom is het belangrijkste aspect van deze eenheid het voorstellen van eenvoudige, betaalbare en gemakkelijk verkrijgbare oplossingen die de creativiteit zullen vergroten en bevorderen. ICT zal worden geïntroduceerd als een middel dat veel wordt gebruikt in de hedendaagse kunst, vaak op eenvoudige en subtiele manieren, bijvoorbeeld videoprojecties op oude gebouwen, die gevoelens en ideeën kunnen overbrengen.

Leerresultaten:

Na voltooiing van dit onderdeel kunnen de leerlingen





Identificeer eenvoudige en betaalbare digitale hulpmiddelen voor creatieve expressie, zoals digitale fotografie, videoprojectie (op het scherm of bijvoorbeeld op items of gebouwen), gebruik van eenvoudige software, video- of geluidsinstallaties, eenvoudige sensoren en elementen van interactiviteit, die kunnen worden gebruikt door leden van de gemeenschap in artistieke projecten.

- het gebruik identificeren van eenvoudige en betaalbare digitale middelen in het bredere veld van de hedendaagse beeldende kunst die inspiratie kunnen bieden voor gemeenschapsgerichte artistieke projecten.
- Identificeer ten minste drie kunstwerken die uitsluitend gebruik maken van digitale hulpmiddelen of in combinatie met op materiaal gebaseerde (niet-digitale) creatieve vormen van artistieke expressie
- Identificeer en bespreek kwesties over de relatie tussen materiële en digitale hulpmiddelen voor artistieke expressie en mogelijke impact op de emotionele en cognitieve aspecten van creativiteit
- Een voorstel ontwerpen voor een klein kunstwerk met een zeer basaal gebruik van digitale hulpmiddelen (in termen van technologische verfijning) en het concept ervan, evenals het emotionele en conceptuele effect ervan, in een korte tekst identificeren
- Evalueer een kunstprojectontwerp waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale hulpmiddelen (uitsluitend of in combinatie met andere artistieke middelen) op basis van de beoogde impact (emotioneel en in relatie tot betekenisgeving) met uw gemeenschap
- Erken de emotionele impact van een kunstwerk dat digitale hulpmiddelen gebruikt als steunpunt van denkprocessen





Deze unit richt zich op het gebruik van beschikbare digitale media voor creatieve expressie. Het biedt methoden, voorbeelden van goede praktijken en theoretische basisachtergronden voor het gebruik van eenvoudige en kosteneffectieve digitale hulpmiddelen die deelnemers met hun groep of gemeenschap kunnen gebruiken om artistieke expressie te bevorderen.

Kernpunten van paragraaf 3.1

- Het belang van het toepassen van digitale hulpmiddelen op manieren die de digitale en conceptuele impact van creatieve expressie matchen en versterken.
- De nadruk wordt gelegd op creatief, emotioneel en tot nadenken stemmend gebruik van digitale media, zodat zelfs eenvoudige hulpmiddelen impact kunnen hebben
- Optimaal gebruik van kosteneffectieve media kan de betekenissen en het emotionele potentieel van creativiteit vergroten, en het is belangrijk om het spektakel te benadrukken.
- Deze module biedt hulpmiddelen en methoden voor het implementeren van eenvoudige, maar effectieve digitale oplossingen voor collectieve artistieke expressie.
- In dit hoofdstuk maken leerlingen kennis met de relatie tussen op materiaal gebaseerde uitdrukkingwijzen en digitale hulpmiddelen die vaak resulteren in immateriële kunstwerken, zoals op schermen gebaseerde digitale projecties en video- of audioprojecten.
- Dit hoofdstuk omvat:
 - Kwesties die verband houden met de dichotomie tussen digitaal en materiaal in de kunst.





HOOFDSTUK 3.1 kan worden onderwezen in combinatie met Hoofdstuk 3.2:
Creatief gebruik van digitale hulpmiddelen met de nadruk op probleemgerichte
artistieke praktijk



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



3.1.1. Kwesties van de digitale versus materiële dichotomie in de kunst

Invoering

Voor Vygotsky (2004) [een van de belangrijkste en invloedrijkste experts op het gebied van onderwijs] is creativiteit de basis voor voortdurende verandering, verbeelding is de motor ervan. Mensen gebruiken culturele hulpmiddelen (emotioneel, mechanisch, semiotisch) om materialen te herschikken om de sociale omgeving te transformeren. In die zin wordt onze relatie met de wereld ook gemedieerd door de instrumenten die ons al ter beschikking staan via de cultuur... Het blijkt dat menselijke interactie met de wereld nooit eenvoudig is...

(ADDISON N. 2014)

Het volgende is een citaat van Nicholas Addison, waarschijnlijk de belangrijkste theoreticus op het gebied van kunsteducatie vandaag de dag. Hij vervolgt met te zeggen:

...cultuur breidt de mogelijkheid uit van wat het betekent om mens te zijn door toevoegingen en projecties te bedenken (van potlood en papier tot kunstwerken), denkbeeldige uitbreidingen die, zodra er naar gehandeld wordt, de werkelijkheid binnendringen. Daarom biedt de cultuur waarin individuen opgroeien meerdere hulpbronnen in de vorm van hulpmiddelen, die kunnen reageren op opkomende contexten...

Addison, N. (2014), Twijfel aan leerresultaten in de context van het hoger onderwijs: van performativiteit tot opkomst en onderhandeling. *International Journal of Art & Design Education*, 33: 313-325. <https://doi.org/10.1111/jade.12063>





Technologische vooruitgang en beeldende kunst

In de beeldende kunst beïnvloeden de beschikbare media, materialen en technieken de uitkomst in termen van vorm en inhoud van de kunstwerken.

Een representatief voorbeeld is de invloed van de uitvinding van verftubes op de landschapsschilderkunst, die het schilderen in de open lucht in plaats van in werkplaatsen hielp en tot op zekere hoogte mogelijk maakte. Op dezelfde manier beïnvloedde de uitvinding van de fotografie de vorm van de schilderkunst in termen van de transformatie van vormen, maar het beïnvloedde zowel de thematische als de conceptuele dimensie van de geproduceerde kunstwerken. Op vergelijkbare wijze creëren digitale media nieuwe mogelijkheden, zowel qua vorm als qua conceptuele inhoud.

Er zijn altijd bedenkingen geweest over de manier waarop nieuwe technologieën de artistieke productie zouden kunnen beïnvloeden, van Walter Benjamin die in zijn invloedrijke essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935) stelde tot vandaag de dag is er sprake van een voortdurende debat over wat er verloren kan gaan aan de uitstraling en authenticiteit van het kunstwerk naarmate de technologie vordert. Niettemin brengen nieuwe instrumenten nieuwe mogelijkheden met zich mee die niet noodzakelijkerwijs betekenen dat de directheid en het potentieel van de ontmoeting met kunst eronder zullen lijden omdat technologieën steeds indringender worden. De focus ligt in ieder geval op de manier waarop de tools gebruikt gaan worden. Zolang de prioriteit ligt op het





beïnvloeden en creëren van betekenis in plaats van op gemakkelijke charme, zijn we nog steeds "veilig".

Digitale media zijn slechts een instrument dat niettemin nieuwe oplossingen kan bieden, andere invloeden en transacties kan creëren, en dus de mogelijkheden kan vergroten.

In feite vertegenwoordigen digitale media niet noodzakelijkerwijs het scherpe einde van reeds bestaande hulpmiddelen, aangezien ze zeer vaak naast elkaar bestaan in hetzelfde kunstwerk of digitale creatievormen zoals animatie gebaseerd zijn op "traditionele" technieken zoals tekenen (vooral in animatie kunstwerk vast beeld – stop motion, zoals in het werk van William Kentridge, wiens artistieke productie we later zullen bespreken).

Artistieke media beschikbaar voor creatief gebruik

Enkele indicatieve kosteneffectieve digitale media zijn, samengevat, de volgende:

- Digitale foto
- Digitaal gemaakte of bewerkte afbeeldingen (bijvoorbeeld met Photoshop of met gratis online tools zoals Photopea)





- Geef de symbolen (afbeeldingen) weer met behulp van videoweergave op oppervlakken
- Animaties (bijvoorbeeld stilstaande beeldanimaties in tekeningen)
- Kunstwerken met eenvoudige sensoren en/of apparaten, bijvoorbeeld audio- en visuele kunstwerken die stimuli triggeren wanneer een kijker nadert (bijvoorbeeld een verhaal creëren in een 'spookachtige' ruimte)
- Bovenstaande combineren met 'analoge' kunst, bijvoorbeeld muurschilderingen of constructies

3.1.2 Technologie als instrument voor artistieke expressie

Dit onderdeel laat leerlingen kennismaken met “stilstaande beeldanimaties” door voorbeelden en casestudies te geven

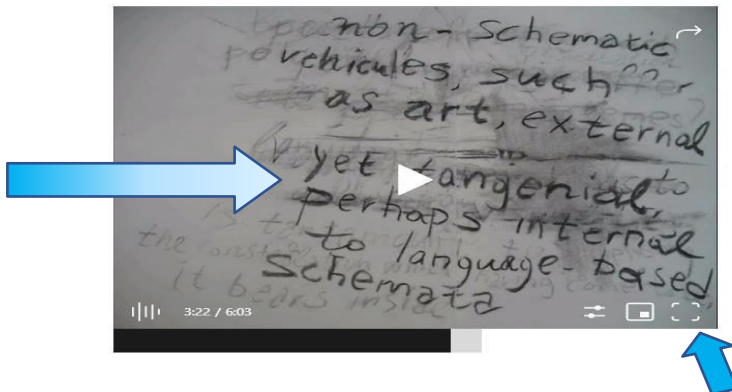
Geval 1: Stop animatie

Dit is een voorbeeld van een combinatie van animatie met stilstaande beelden (gemaakt door een heel eenvoudig programma, namelijk Windows Movie Maker) en een aantal videobeelden die met dezelfde software zijn "samengevoegd" (bijvoorbeeld Windows Movie Maker).

Dit is een combinatie van tekst en beeld die enkele ideeën over kunsteducatie en de scheiding van beeld en taal in het academische denken overbrengt – onderdeel van een onderzoek gebaseerd op kunst in het onderwijs. Dafiotis P. 2008-2011. Duur: 6 minuten.



Animations



LIVE LINK VOOR ANIMATIE, hieronder, druk op de PLAY-knop en zoom in:

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/animations/>

Geval 2: Panagiotis Dafiotis

Dit is een voorbeeld van het combineren van het fysieke en het digitale. Duur: 0,5 minuten.

LIVE LINK VOOR ANIMATIE, hieronder, druk op de PLAY-knop en zoom in:

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/2008-installation/>

2008 Installation



Figure 1 Dafiotis P.



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Geval 3: William Kentridge

William Kentridge is wereldberoemd vanwege zijn op tijd gebaseerde kunst (stilstaande beeldanimaties gemaakt op basis van houtskooltekeningen) en andere tweedimensionale en driedimensionale kunstwerken. Zijn werk is politiek, maar ook poëtisch en heeft vaak een persoonlijke benadering die verder gaat dan de regels, evenals politieke doctrines die het persoonlijke met het collectieve combineren, en analoge media met digitale hulpmiddelen met open invloeden en ideeën die aan de kijker worden aangeboden om te voelen en uit te breiden. naar hen.

Hoewel het geen collectieve artistieke productie is, is het in de context van dit hoofdstuk een goed voorbeeld van het gebruik van eenvoudige digitale technologieën met verbeeldingskracht en gevoeligheid om collectieve, sociale kwesties aan te pakken zonder de persoonlijke, subjectieve ervaring te verliezen waarvan het in ieder geval deel uitmaakt. of beter gezegd: het vormt de collectieve sociale sfeer.

Dit is een voorbeeld van het combineren van animatie en andere digitale en niet-digitale kunstvormen binnen hetzelfde kunstwerk.





Kunstenaar William Kentridge vertelt over het repetitieve proces van het wissen en herwerken van houtskooltekeningen om de bekende tekenfilms met stilstaande beelden te creëren.

LIVE LINK VOOR ANIMATIES Gebruik hieronder ondertitels:

https://www.youtube.com/watch?v=5_UphwAfjkh&ab_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt

Dit is nog een voorbeeld van het werk van Kentridge

Duur: ongeveer 1 minuut



LIVE LINK VOOR ANIMATIE, hieronder, druk op de PLAY-knop en zoom in:
https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab_channel=travellogger

FOCUS OP STILL ANIMATIETECHNIEK: 'Tekenen zoals William Kentridge'
Dit is een video van één minuut waarin de stop-motionstechniek in Kentridge-stijl wordt getoond (geüpload door iemand anders) die hier wordt gebruikt ter illustratie van de techniek



#HirshhornsideOut
Sketching like William Kentridge

LIVE LINK VOOR ANIMATIE, hieronder, druk op de PLAY-knop en zoom in:
https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab_channel=Hirshhorn

Geval 4: Tony Ousler

Tony Oursler onderzoekt via zijn werk wat als normaliteit wordt beschouwd vanuit het perspectief van de samenleving en de wetenschap in relatie tot geestelijke gezondheid. Daarnaast onderzoekt het de invloed van technologie op maatschappelijke percepties en cultuur.

Voor Oursler werd deze valse scheiding gecreëerd tussen degenen die psychologisch 'gezond' zijn en degenen die dat niet zijn, gedaan met de Minnesota Multiphasic Personality Inventory (of anderszins, MMPI). Deze beruchte reeks ja of nee-vragen, gecreëerd door een groep psychologen in 1939, wordt al tientallen

12



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

jaren gebruikt als een van de belangrijkste manieren om de geestelijke gezondheid te beoordelen.



Figure 2 Tony Oursler (Amerikaan, 1957), MMPI (Zelfportret van de kunstenaar in geel), 1996. Kunstwerk met video op videoprojector, videorecorder, videocassette, klein stoffen figuurtje en opvouwbare metalen stoel. Afmetingen zijn variabel. Kunstmuseum van Milwa

Om zich vertrouwd te maken met deze vragen, deed Oursler zelf de test en nam vervolgens een moedige beslissing. In plaats van te proberen zichzelf een diagnose te stellen, liet hij de interpretatie van de resultaten over aan het publiek.

Zoals Ousler kenmerkend opmerkte:

“Dat was het goede aan de Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI). Het is geschreven in de vorm van een vraag die u met waar of onwaar moet beantwoorden. Dit is wat ik geloof dat een succesvol kunstwerk kan maken. Om mensen uit te dagen een vraag te beantwoorden.”

Lees onderstaande tekst over het werk van Ousler:

Eindeloos script: een dialoog met Tony Oursler en Mike Kelley, <http://tonyoursler.com/tonyoursler2/main.html>

13



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Over het project

De projectie is op het lege hoofd van een pop met het uitdrukingsloze gezicht van een volwassen man die langzaam en doelbewust een reeks korte zinnen uitspreekt.

"Soms begrijp ik de grappen niet."

"Ik word snel boos en laat het net zo snel voorbijgaan."

"Er zijn dingen waar ik spijt van heb."

"Ik ben geen gemakkelijk persoon om te benaderen."

"Ik houd van televisie kijken."

"Ik zou veel beter af zijn als dat specifieke familielid er niet was geweest."

"Ik ben een leider, geen volger."

"Soms kan ik de bovenkant van mijn hoofd niet voelen."

LIVE LINK naar het werk van Ousler in de VIDEO hieronder:

https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLmTFoc&ab_channel=MarkJ.Berg





Geval 5: Shimon Attie

Attie's werk gaat over het geheugen en vooral over het collectieve geheugen. Hij onderzoekt hoe ruimte, herinnering en identiteit met elkaar verbonden zijn en door zijn projecties kan hij de achtergrond van vandaag wegnemen om de verhalen die daaronder schuilgaan te onthullen.

<https://artsandplace.org/case-studies/shimon-attie/>

Digitale projectie in faciliteiten

De kunst van Shimon Attie, bestaande uit projecties op gebouwen, verbindt op een vreemde en diep emotionele manier de fotografische beelden van het verleden van mensen die onderworpen zijn aan vervolging, ballingschap en zelfs uitroeiing, met het heden als brug naar het geheugen.

De gebouwen zijn een projectie van het beeld dat beelden uit het verleden combineert die lijken te achtervolgen in de vervallen gevels van de gebouwen.

Dit is een representatief voorbeeld van minimaal gebruik van technologische middelen in termen van apparatuurvereisten. Niettemin kunnen deze projecties, vanuit een puur artistieke visie, kijkers beïnvloeden die zich ermee kunnen identificeren, op basis van hun ervaringen en inzichten in de 'menselijke conditie', ongeacht hun culturele achtergrond.





Figure 3 Shimon Attie, 1992. Foto. Diavoorstelling.
Gezicht op een voormalig Joods woonhuis.

Jouw beurt!

Stel voor om uw eigen ideeën te groeperen voor creatief gebruik, hetzij stilstaande beelden (stop motion) of videoprojecties.

- Bespreek mogelijke onderwerpen of discussiepunten
- Bespreek visuele/audio-oplossingen en ideeën voor uw voorgestelde kunstwerk
- Wat wil je bereiken en communiceren?
- Wat zijn de beste middelen of hulpmiddelen om uw doelen te bereiken?
- DENK AAN EEN COLLECTIEF KUNSTPROJECTVOORSTEL



Unit 3.2: Creatief gebruik van digitale hulpmiddelen met de nadruk op issue-based artistieke praktijk

Invoering

Dit onderdeel laat leerlingen kennismaken met de relatie tussen op digitale hulpmiddelen gebaseerde manieren van expressie en op kwesties gebaseerde artistieke praktijk, waarbij methoden worden gerelateerd aan conceptuele inhoud. Specifieke benaderingen voor het opnemen van digitale hulpmiddelen in vraaggestuurde kunst, met de nadruk op het betrekken van gemeenschappen, zullen worden onderzocht. Bovendien zal de nadruk worden gelegd op het uitdrukken en communiceren van betekenis via digitale middelen, in tegenstelling tot het terloops gebruiken van ICT, waarbij wordt geïnvesteerd in het vermogen ervan om spectaculaire resultaten te bieden die desalniettemin niet effectief kunnen communiceren of ideeën kunnen uitlokken. Dit gebruik van digitale middelen om betekenis en gevoelens door middel van kunst over te brengen, biedt aanzienlijke communicatieve vaardigheden, kritische vaardigheden en mogelijkheden voor reflexief denken, evenals een zekere mate van vertrouwdheid met digitale technologieën en hedendaagse kunstmethodologieën.

Na voltooiing van dit onderdeel kunnen de leerlingen:

- Identificeer belangrijke voorbeelden van kunstpraktijken die gebruik maken van digitale hulpmiddelen in kwestiegebaseerde, bijvoorbeeld sociaal geëngageerde en collaboratieve kunst
- Identificeer ten minste drie betekenissen of ideeën die worden gecommuniceerd via een kunstwerk dat digitale hulpmiddelen gebruikt

17



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- Creëer een mini-artistiek project (kleinschalig kunstwerk) dat digitale hulpmiddelen gebruikt en een probleem aanpakt (probleemgebaseerd kunstwerk); identificeer zowel de emotionele als de conceptuele aspecten ervan in een korte tekst.
- Analyseer een op een probleem gebaseerd kunstwerk dat digitale hulpmiddelen gebruikt, met de nadruk op de onderlinge relatie van de vorm en de betekenissen die het communiceert in relatie tot een identificeerbaar (specifiek) probleem
- Erken het emotionele aspect van digitale kunstvormen als steunpunt van betekenisgeving met betrekking tot een specifieke kwestie die belangrijk is voor de deelnemers aan een gezamenlijk kunstproject, en geef commentaar op een bestaand voorbeeld/casestudy



Kwestiegebaseerde artistieke praktijk die gebruik maakt van digitale hulpmiddelen

De kunst van William Kentridge waar we het in de vorige presentatie over hadden, is een heel goed voorbeeld van een creatief gebruik van eenvoudige digitale hulpmiddelen die tegelijkertijd sociale kwesties raken en tegelijkertijd verwijzen naar het persoonlijke perspectief en het psychologische landschap van de kunstenaar.

We zullen voorbeelden van dit perspectief bekijken die verwijzen naar sociale en gemeenschapsproblemen, maar zich richten op persoonlijke gevoelens.

William Kentridge – “Kunst moet onzekerheid verdedigen” | Interview met de kunstenaar | TateShots



19



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



In deze video legt Kentridge (na 2,33 minuten) uit dat het aanpakken van sociale kwesties niet betekent dat kunstenaars een bepaald standpunt moeten innemen en anderen moeten vertellen wat ze moeten denken. Hij verdedigt onzekerheid en dubbelzinnigheid en kunst als een manier om gedachten te genereren in plaats van informatie of 'zekerheden' over te brengen. Koppeling:<https://youtu.be/Dnweo-LQZLU?t=153>(gebruik ondertitels)

Wat denk je?

De geëmancipeerde kijker

Zoals Jacques Rancière in zijn invloedrijke tekst uitlegt, bieden kunstwerken van de 'geëmancipeerde toeschouwer' die normatief zijn en vatbaar zijn voor een enkele geldige interpretatie, geen ruimte voor kijkers om te ademen om betekenis te geven en helder te denken. Als zodanig hebben ze een deprimerende invloed op de kijkers in plaats van hun horizon te openen voor alternatieve manieren van denken.

Polysemie houdt dus in dat de dubbelzinnigheid van een kunstwerk wordt gezien als een potentiële kracht in plaats van als een inherente zwakte.

Op kwesties gebaseerde kunst die definieert wat en hoe we moeten denken, kan als indoctrinatie worden beschouwd. Volgens Rancière moeten kunstenaars ruimte laten voor interpretatie door de kijker.

Wat denk je?



Aanvullende voorbeelden

Optionele, op problemen gebaseerde illustraties van Kentridge:

- De mijn (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>



Digitale media beschikbaar voor creatief gebruik

Kosteneffectieve digitale media zijn, samengevat, de volgende:

- Digitale foto of video
- Digitaal gemaakte of bewerkte afbeeldingen (bijvoorbeeld met Photoshop of andere gratis online tools zoals Photopea)
- Bekijk afbeeldingen met behulp van videoprojectie op oppervlakken
- Animatie (bijvoorbeeld stilstaand beeldanimatie op basis van schetsen)
- Kunstwerk met eenvoudige sensoren en/of apparaten, bijvoorbeeld een audio- en visueel kunstwerk dat stimuli triggert wanneer de kijker dichterbij komt (bijvoorbeeld een verhaal creëren op een 'spookachtige' plek)

19



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Unit 3.3 Verbetering van levensvaardigheden door gezamenlijke expressie door het gebruik van digitale hulpmiddelen

Invoering

Hoofdstuk 3.3 gaat in wezen over het verband tussen Life Skills en de mogelijkheden van een artistiek project genoemd in de hoofdstukken 3.1 en 3.2. Daarom is dit hoofdstuk (3.3) gebaseerd op discussies en voorstellen en kan het worden gezien als een kans om een betekenisvolle samenwerking aan te gaan om gezamenlijk kunst te creëren.

Leerresultaten

Na voltooiing van dit hoofdstuk kunnen de leerlingen:

- Identificeer twee casestudies van kunstprojecten gerelateerd aan levensvaardigheden (of kunsteducatie) waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale hulpmiddelen
- Ze beschrijven de belangrijkste kenmerken van collaboratieve, creatieve praktijken op basis van digitale hulpmiddelen die gericht zijn op het verbeteren van levensvaardigheden
- Ze beschrijven methoden voor het ontwikkelen van interpersoonlijke communicatie, onderhandeling en empathie door middel van collaboratieve kunst die gebruik maakt van digitale hulpmiddelen
- Ontwerp een gezamenlijk kunstproject dat digitale hulpmiddelen gebruikt, en

20



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



beschrijf en ondersteun de methodologie ervan om belangrijke levensvaardigheden te versterken

- Evalueer een gezamenlijk kunstproject waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale methoden op basis van het vermogen ervan om levensvaardigheden te verbeteren
- Erken de emotionele voordelen en de uitdagingen met betrekking tot het verwerven van levensvaardigheden in specifieke voorbeelden van collectieve artistieke praktijken die gebruik maken van digitale hulpmiddelen,
- Geef commentaar op het emotionele perspectief van participatieve, kleinschalige kunstprojecten met behulp van digitale hulpmiddelen en hun potentieel om de levensvaardigheden van een specifieke groep mensen te versterken of te verbeteren





Verbinding van levensvaardigheden met digitale artistieke vormen

Deze presentatie koppelt de hoofdstukken 3.1 en 3.2 ook aan levensvaardigheden zoals besproken in Unit 2. De nadruk wordt gelegd op het collectieve karakter van de beoogde artistieke projecten waarin digitale media kunnen worden gebruikt.

1. Bespreek welke levensvaardigheden (zie Unit 2, hoofdstuk 2.3) ontwikkeld zouden worden via een gezamenlijk kunstproject in de stijl van bijvoorbeeld Tony Oursler en William Kentridge en in aanverwante vakgebieden (bijvoorbeeld kwesties waar ze zich ook mee bezighouden).
2. Werk in groepen en stel een kunstproject voor op basis van de kennis die is opgedaan tijdens de vorige discussie.
3. Levensvaardigheden en collectieve kunstwerken gebaseerd op de problematiek (probleemgebaseerd) en gerelateerd aan informatie- en communicatiemiddelen.

Beoordelingsoefeningen

Oefening 1

Als u gezamenlijk een kunstwerk zou co-creëren dat verband houdt met uw eigen persoonlijke gevoelens en ideeën, verweven met de gevoelens en ideeën van de mensen in uw groep, welke levensvaardigheden zouden dan worden bevorderd door het kunstproject dat uw groep heeft voorgesteld? Bespreek in groepen en becommentarieer elke levensvaardigheid:

21



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- Probleemoplossing
- Kritisch denken
- Effectieve communicatievaardigheden
- Besluitvorming
- Kritisch denken
- Interpersoonlijke vaardigheden
- Mogelijkheden om zelfbewustzijn te ontwikkelen
- Empathie
- Omgaan met stress en emoties

Oefening 2

Begin met het voltooien van een klein kunstproject

- Maak groepen
- Bespreking van mogelijke problemen die opgelost moeten worden
- Bespreking van visuele/audio-oplossingen en ideeën voor uw voorgestelde kunstwerk
- Wat je wilt bereiken en communiceren
- Wat kunnen de beste middelen of hulpmiddelen zijn om uw doelen te bereiken
- DENK AAN EEN COLLECTIEF KUNSTPROJECTVOORSTEL
- Verbind het project met persoonlijke en maatschappelijke vraagstukken (in de breedste zin van het woord)
- Werk samen met de instructeurs en begin met het voltooien van het kleine kunstproject

22



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Opmerkingen voor sectie 3

- Houd er rekening mee dat de creatieve verbetering van de openbare ruimte vereist dat digitale oplossingen worden geprojecteerd of getoond in fysieke faciliteiten, zoals een gebouw of locatie. Dit betekent dat zelfs bewegende beelden of digitale kunst relevant moeten zijn voor de echte ruimte.
- De voorbeelden zijn indicatief voor individuele kunstenaars wier praktijk niettemin exemplarisch kan zijn voor de vraagstukken rond artistieke projecten die kunnen worden ontwikkeld tot collectieve artistieke projecten
- Het onderhandelen over hulpmiddelen, thema's en emotionele strategieën kan een breed scala aan sociale en levensvaardigheden verbeteren - vooral empathie en kritisch denken, aangezien artistieke projecten een open einde moeten hebben, maar tegelijkertijd emotioneel.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

