Geanimeerde kunst

In deze les denken leerlingen na over het verhaal achter een beeldend kunstwerk. Het gaat in onze maatschappij in rap tempo oneindig veel sneller. Alles wordt samengevat in korte filmpjes en visuele verhalen. In deze les ervaren leerlingen dat achter een statisch kunstwerk zoals een schilderij of beeld een verhaal zit. Ze leren hoe ze dit verhaal kunnen animeren, analoog of digitaal en denken na over het concept storytelling.
Totale duur: 1 lesuur.

LESOPBOUW

- Introductie: Hoe de wereld sneller wordt: van statisch naar dynamisch
- Verdieping: Het verhaal achter een kunstwerk
- Doen: Storytelling en animatie van een kunstwerk

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord
- Papier, potloden, stiften, scharen en nietjes voor het maken van een flipbook
- Eventueel: telefoons, tablets of laptops voor het maken van een digitale animatie of GIF.

DIFFERENTIATIE

Wanneer je voldoende tijd hebt, kun je de leerlingen niet alleen een flipboekje laten maken, maar deze ook laten fotograferen en omzetten in een GIF.

VERBINDING MET BEROEPEN & ARBEIDSMARKT

Marketeers maken wereldwijd gebruik van storytelling. Het is effectief voor de verkoop van een product om niet alleen de kwaliteiten ervan te benoemen, maar deze te verpakken in een verhaal dat aansluit op de beleving van de doelgroep. Bekende voorbeelden zijn ‘Even Apeldoorn bellen’ en de Coca-Cola kerstreclames.

ETHIEK & TECHNOLOGIE

Digitale gereedschappen zijn niet neutraal. Ze zijn bedacht voor een specifieke taak. Natuurlijk weten we dat reclames niet neutraal zijn. Maar tools die zijn ontwikkeld voor onder andere marketing zijn dit ook niet. Een verhaal is nooit neutraal. Leerlingen gaan dit gegeven gebruiken en passen storytelling en animatie toe om een statisch kunstwerk tot leven te laten komen. Daarnaast denken ze na over de mate waarin zij zich bewust zijn van het feit dat digitale gereedschappen worden ingezet ten behoeve van beeldvorming van het publiek.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoelen	21st century skills
1 Digitale economie DG6.2 Digitale marketing.	**1 Mediawijsheid** De leerling kan een onderscheid maken tussen expliciete en impliciete boodschappen in (digitale) media.	**1 Beeldende vorming** De leerling kan de betekenis die hij aan kunst- en cultuuruitingen geeft onderzoeken en een relatie leggen met de middelen die de maker heeft gebruikt.	**1 Creatief denken**
	2 Mediawijsheid De leerling weet dat er een verschil is tussen de boodschap en het doel van (digitale) media.	**2 Beeldende vorming** De leerling kan experimenteren met de samenhang tussen onderwerp, beeldaspecten en materialen en technieken en verschillende mogelijkheden uitproberen.	**2 Sociale en culturele vaardigheden**

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

INTRODUCTIE

Openingsslide



Slide 1, Klassikaal



Vertel dat dit een beroemd kunstwerk is van Hieronymus Bosch, een Nederlandse schilder. Het werk heet 'De tuin van het aardse genoegen' en hij schilderde het tussen 1490 en 1510. Het was voor die tijd een heel ongebruikelijk kunstwerk. Kunstenaars schilderden eigenlijk alleen portretten, landschappen of Bijbelse taferelen. Dit schilderij laat de fantasie van de kunstenaar zien.
In dit schilderij gebeurt enorm veel. Het vertelt eigenlijk een heel verhaal, maar gebruikt daar maar drie beelden voor. Hoewel er veel gebeurt is het ***statisch***. Tegenwoordig hebben we natuurlijk de mogelijkheid om een verhaal te vertellen met oneindig veel beelden: ***dynamisch***.
Stel je leerlingen de volgende vragen:

- Wat zie je allemaal op het schilderij gebeuren?
- Welk verhaal denk je dat de kunstenaar wil vertellen?
- Als je dit verhaal nu zou moeten vertellen, hoe zou je dat dan doen? Met woorden? In een schilderij? Een video? Of een speelfilm?

Slide 2, Klassikaal



Laat de video zien en vertel: Dit is een 'vertaling' van het kunstwerk. Studio Smack, drie Nederlandse kunstenaars, hebben ook nagedacht over wat zij nou eigenlijk zagen gebeuren in het schilderij en hebben hun eigen ideeën hierover vertaald naar een video.
Vergelijk na afloop van het filmpje met de leerlingen of de ideeën die zij hadden bij het schilderij, overeenkomen met die de kunstenaars van Studio Smack erin zagen. Vraag je leerlingen welk kunstwerk ze interessanter vonden, en welk kunstwerk naar hun mening het duidelijkste een verhaal vertelt.

VERDIEPING

Slide 3, Groepswerk



Vertel: Dit schilderij van Grant Wood is wereldberoemd. Het heet American Gothic. Je ziet een boer en zijn dochter, met op de achtergrond hun huis. Het schilderij is gemaakt in 1930.
Verdeel de klas in groepjes van drie tot vijf leerlingen en laat ze nadenken over de volgende vragen:

- Waarom zou de kunstenaar dit schilderij hebben geschilderd?
- Welk verhaal denken jullie dat hij wil vertellen?

Laat de leerlingen hun verhalen vertellen. Vertel daarna het echte verhaal achter het schilderij:
De schilder reed langs een klein huisje in gotische bouwstijl. Hij vond het een mooi huisje en maakte er een schets van op een envelop. Thuisgekomen bekeek hij de schets en vroeg zich af wie de bewoners van het huis waren. Hij vroeg zijn zus en zijn tandarts om model te staan voor het schilderij, waarin hij het boerenleven in Iowa wilde laten zien.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

Slide 4, Groepswerk



Toch lijkt er meer achter te zitten. De man en de vrouw kijken allebei niet bepaald blij. Waarom niet? Is er iets vervelends gebeurd? Zijn ze niet gelukkig met hun leven? Waarom heeft hij een hooivork vast? Het schilderij heeft de fantasie van veel mensen geprikkeld!
Vraag de groepjes om het verhaal dat ze bedachten bij dit schilderij verder uit te werken. Hun fantasie mag net zo op hol slaan als in de afbeeldingen op het digibord. Deel de lesbrief uit en licht de onderdelen voor storytelling kort toe:
Elk storytellingverhaal bestaat uit drie onderdelen**:** de hoofdpersoon, het incident en het conflict.

- **De hoofdpersoon** – De persoon waarmee iets gaat gebeuren: wie van de twee wordt jullie hoofdpersoon? De boer, of zijn dochter?
- **Het incident** – Er gebeurt iets onverwachts. Misschien gebeurt er iets met de hooivork, vliegt het huis ineens in brand of iets anders vreemds.
- **Het conflict** – De gebeurtenissen stapelen op tot een climax en de hoofdpersoon slaat zich er op geheel eigen wijze doorheen: is het schilderij in jullie verhaal het einde of het begin, de start of de climax? En wat gebeurde er, hoe reageerde de hoofdpersoon en hoe liep het af?

Laat de groepjes in de lesbrief het verhaal opschrijven, gebruikmakend van deze drie onderdelen, en samenvatten in het storyboard.

DOEN

Slide 5, Groepswerk



In de printable zie je tien vakjes met deze afbeelding. Bekijk jullie storyboard en probeer het verhaal zo duidelijk mogelijk in chronologische volgorde in de vakjes te tekenen. Zorg ervoor dat jullie de opeenvolgende afbeeldingen goed op elkaar af laten stemmen. Knip de afbeeldingen uit en niet ze in de goede volgorde aan elkaar. Als je voldoende tijd hebt kun je de leerlingen de tekeningen ook laten fotograferen en verwerken in een GIFmaker (bijvoorbeeld GIFmaker.me of giphy.com. Ze kunnen het beste eerst de foto's hiervoor maken voordat ze de losse afbeeldingen aan elkaar nieten voor het flipboekje.

BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

Slide 6, Handig om te leren hoe storytelling werkt



Vertel: Storytelling (verhalen vertellen) wordt niet alleen door kunstenaars gebruikt. Met name de reclame-industrie maakt al lang, en steeds beter, gebruik van het vertellen van een verhaal om producten te verkopen. Het idee hierachter is dat je iets eigenlijk niet kunt verkopen als je er geen goed verhaal over kunt vertellen: dan is het niet interessant en onthouden mensen het niet.

- Er zijn heel veel tools ontwikkeld om een verhaal zo goed mogelijk te vertellen. Vroeger werkte men met een goede slogan (vraag je

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

klas of zij nog weten wat een slogan is! Definitie: een kernachtige zin of spreuk) en een goed logo. Dat was natuurlijk heel statisch. Gaandeweg kwamen er steeds meer mogelijkheden: advertenties in de krant met ruimte voor meer tekst, radio-commercials, billboards, tv-commercials, info-mercials. En tegenwoordig wordt storytelling-reclame natuurlijk ook veel toegepast door influencers: zij vertellen je een verhaal en vaak is niet eens echt duidelijk of het om reclame gaat! Storytelling lijkt dus een heel neutrale tool om een verhaal mee te vertellen. Maar eigenlijk wordt de tool vooral gebruikt om mensen iets te verkopen!

Ga met je leerlingen in gesprek over de volgende vragen:

- Vinden ze het nuttig om storytelling te gebruiken om een verhaal te vertellen? Waarom wel of niet?
- Vinden ze het belangrijk dat altijd duidelijk is dat storytelling als een middel voor (sluik)reclame wordt ingezet?
- Kunnen ze risico's noemen van het gebruik van storytelling zonder mensen ervan op de hoogte te brengen dat dit wordt ingezet om mensen te beïnvloeden? (Bijvoorbeeld de Facebook-campagne tijdens de vorige presidentsverkiezingen in Amerika, producten die worden aangeprezen door influencers, fake news op het internet.)

AFRONDING

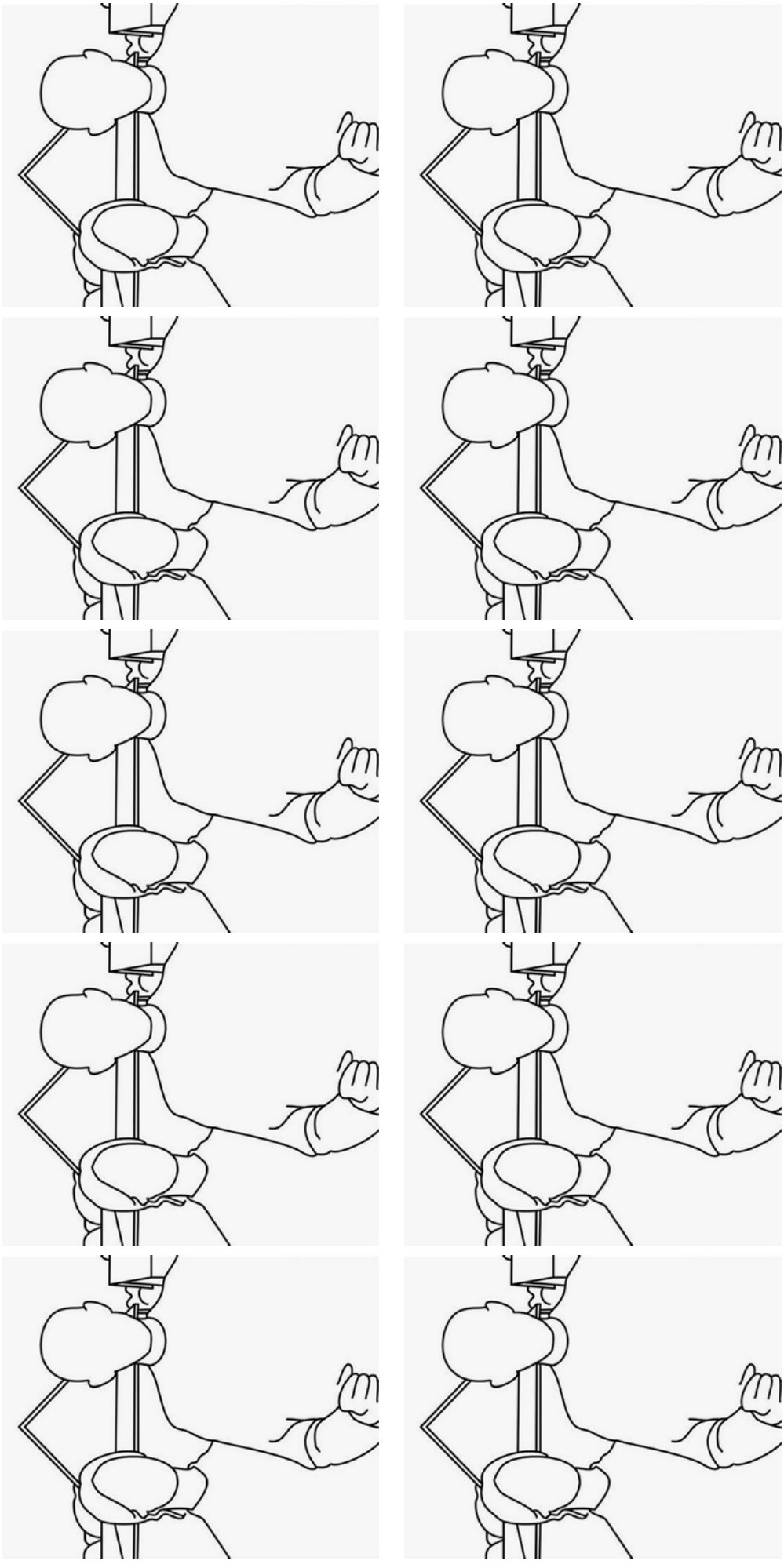
Slide 7 , Klassikaal



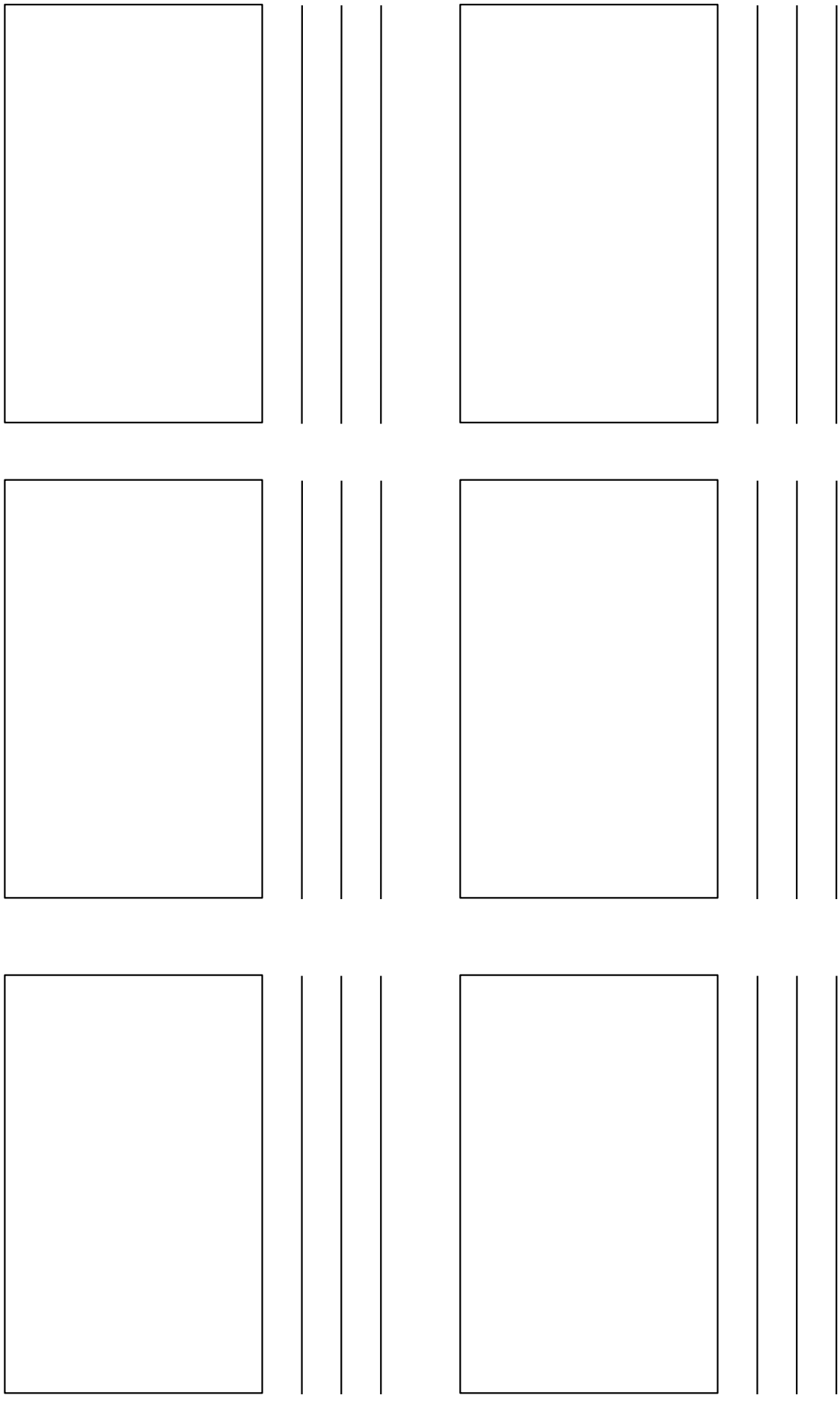
Jullie hebben een flipboekje gemaakt van jullie versie van The American Gothic: van een statisch schilderij naar dynamische storytelling! Jullie hebben geleerd om naar een kunstwerk te kijken en te bedenken wat het verhaal is dat de kunstenaar ermee probeert te vertellen. Ook hebben jullie zelf een verhaal bedacht bij een kunstwerk. We hebben gezien dat er een flink verschil is tussen een statisch schilderij en dynamische storytelling. Wie kan het verschil uitleggen? (*Statisch*: stilstaand: het beeld beweegt niet, je moet het verhaal zelf bedenken. *Dynamisch*: bewegend: het beeld beweegt en neemt je mee in een verhaal). We hebben ook geleerd wat storytelling is en hoe het wordt ingezet in onder andere reclame. Wie weet nog wat de drie onderdelen zijn van storytelling? (hoofdpersoon, incident, conflict) Storytelling is dus een heel goede manier om te zorgen dat mensen een verhaal goed onthouden. Denken jullie dat storytelling ook goed zou werken in de klas, of als je moet leren voor een toets?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

BIJLAGEN VOOR DE DOCENT



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.



STORYBOARD TEMPLATE

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.