

Pixelation art

WEETJE:

Jij kent pixelation waarschijnlijk vooral van games zoals SuperMario. Maar wist je dat pixelation eigenlijk is ontstaan in de negentiende eeuw? Kunstenaars zoals George Seurat, maar ook Vincent van Gogh, schilderden in pointillistische stijl: niet met lijnen of vlakken, maar met stipjes of kleine streepjes. Ze waren eigenlijk voor de uitvinding van de computer al bezig met pixelation!

Je hebt net geleerd wat pixelation is en je hebt een paar voorbeelden gezien van hoe dit wordt gebruikt. Om iets vorm te geven met pixels moet je goed nadenken wat nou het allerbelangrijkste is in het plaatje dat je (de computer) wilt (laten) "tekenen". Jij gaat net zo proberen te denken als een computer: die begrijpt alleen simpele opdrachten zoals "derde hokje van links is blauw". Eigenlijk bekijk je dus elk deeltje van een afbeelding en geef je met één of meerdere pixels aan wat het belangrijkste is dat je ziet. Probeer het zelf maar eens. Kun jij een Vermeer of Van Gogh pixeleren?

OPDRACHT

Op het digibord zie je vier van de bekendste kunstwerken ter wereld:

- De Schreeuw van Edvard Munch
- Het meisje met de parel van Johannes Vermeer
- Sterrennacht van Vincent Van Gogh
- De Kus van Gustav Klimt

Kies één van de schilderijen uit om zelf een pixelatie van te maken.

- Schets op het grid (rooster) op de achterkant van deze lesbrief eerst even met potlood de compositie van het schilderij.
- Bedenk welke kleuren je nodig hebt en ga aan de slag.
- Je mag meerdere hokjes dezelfde kleur geven, maar als je teveel in dezelfde kleur doet zie je niet meer wat het voorstelt. Probeer dus zo subtiel mogelijk met kleur te mengen.

WEETJE:

Pixels zijn bedacht om computers tekeningen en plaatjes te kunnen laten weergeven. Zonder pixels geen SuperMario, maar ook geen Fortnite! Gamedesigners gebruiken pixels om games vorm te geven. Vroeger waren die pixels enorm groot, tegenwoordig zijn het minuscule puntjes.

