

Vak: Artistieke ontwikkeling 4

credits: 10

Vakcode	DBVB21AOW4
Naam	Artistieke ontwikkeling 4
Studiejaar	2021-2022
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	S.A.M. Maring

Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	2D - Werkbespreking 3D - Werkbespreking Media - Werkbespreking

Leeruitkomsten

2D

Proces

- De student doet ervaring op met portret tekenen naar waarneming (1.2)
- De student neemt kennis van de kunstgeschiedenis wat betreft de ontwikkeling van het portretschilderen (1.5)
- De student onderzoekt verschillende materialen en ondergronden, al experimenterend en makend leert hij de beeldende mogelijkheden kennen (1.2, 5.6)
- De student gebruikt hierbij aspecten van het processchema "de maker".
- De student kan al makend/onderzoekend/experimenterend/reflecterend een start maken met het doorlopen van een artistiek proces.
- De student kan omgaan met een beperkt palet (1.2)
- De student kan een beperkt palet uitbreiden en snapt welke kleuren hij inzet voor welk doel (1.2)

Product

- De student is in staat al experimenterend en makend keuzes te maken op welke manier (inhoudelijk en technisch) hij zijn portretten wil realiseren en is zich bewust van de uitwerking op de toeschouwer (1.4)
 - De student doet praktisch onderzoek naar de werking van licht(fotografie) en maakt vanuit materiaalonderzoek een samenhangende reeks beelden (5.6)
 - De student heeft kennis van de eenvoudige anatomie van het hoofd
 - Student houdt portfolio bij (5.3, 5.6)
 - De student richt een presentatie in voor de werkbespreking en leidt de bespreking in.
- De student zorgt voor een verslag van de bespreking en gebruikt dit verslag in het studievervolg.

Media

Proces

- De student kent alle materialen, technieken en begrippen die tijdens deze semester worden aangeboden.
- De student laat in het werk inhoud en vorm ontstaan vanuit het maken.
- De student kan vanuit vorm werken en deze goed inzetten om tot een adequaat inhoudelijk resultaat te komen (van vorm naar inhoud en andersom)
- De student experimenteert met verschillende mogelijkheden op gebied van vorm en inhoud alvorens tot een eindproduct te komen
- De student verzamelt materiaal ten behoeve van het beeldend onderzoek en is in staat om het
- verzamelt materiaal te analyseren, te ordenen, te selecteren en daaruit te kiezen.
- De student kent het begrip "procesmatig werken" en kan dat toepassen op de opdrachten en thema's.
- De student durft de aanvankelijke "snelle beeldplannen" uit te stellen of nader te onderzoeken.
- De student houdt een beeldende dagboek/schetsboek bij en gebruikt het beeldprofiel en de Toolkit Maken
- De student is in staat om een eigen handschrift te ontwikkelen en behouden

Inhoud

2D

Onderzoek naar portret
Onderzoek naar werking van licht

Media

Hoofddomein: Vormgeving, idee en verbeelding

Onderwerpen: Grafisch vormgeving/Typografie/Elektronica/Animatie/

Begrippen uit de toolkit maken:

Objectieve Aspecten: licht, kleur, vorm, ruimte, geluid, tijd
Handelingen: rangschikken, construeren, modelleren (animatie,)

Subjectieve motivatie: associatie, fantasie, idee, intuïtie

Ordering: contrast, overeenkomst, compositie, verhouding, richting, verbinding

Materialen/ technieken:

Adobe InDesign (4 weken) elektronica (4 weken) Adobe Animate (4 weken)

Opdrachten:

In de eerste 12 weken krijgt de student een aantal opdrachten om de basisprincipes van de nieuwe aangeboden technieken eigen te maken.

In het tweede deel van blok 4 kiest de student zijn eigen opdrachten binnen het domein media. Met deze laatste opdracht onderzoekt de student of het vak media binnen zijn specialisatie keuze valt voor jaar 3.

In opdrachten en thuisopdrachten wordt waar mogelijk een link gemaakt met eigen werk

Hierbij is het uitgangspunt het maken.

3D

Hoofddomein: Waarneming, fantasie, idee en concept (Stoel en Eigen Ontwerp)

Onderwerpen:

Oefening, experiment, verzamelen, ordenen fascinatie, research, oriëntatiebord, relatie: vorm-idee-concept, ontwikkelen, ik en de kijker, ruimtelijk object, reflecteren, deformer, transformeren, werkboek bijhouden, werkplaats, werk van kunstenaars, beeldproductie.

Voorstudie, werken met locatie, fantasie- en idee objecten vanuit waarneming, toe eigenen, performance, toepassing van voorgaande.

Begrippen:

Vorm, associatie, betekenis, keuze, communicatie, plek, context, maat, schaal, kijken, schetsen, abstraheren, stileren, toepassen begrippen uit vorige blokken, materiaalkeuze, huid, kleur, balans, transfer, performance.

- De student is in staat om de aangeboden lesstof op een eigen wijze toe te passen binnen de opdrachten. (dit in de context van het werken vanuit waarneming, fantasie, idee en concept.)

- De student kan zijn eigen werk evalueren en beoordelen

Product

De student is in staat om het eindproduct uit te voeren en te presenteren.

3D

Proces

- De student produceert beeldend werk overeenkomstig het aantal studiepunten dat daarvoor is opgenomen (1.1, 1.2, 5.6)
- De student verricht artistiek onderzoek waarbij in blok 3 vanuit constructieve- en persoonlijke aspecten een voorwerp wordt gekozen en getransformeerd tot sculptuur (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- en in blok 4 vanuit eigen onderwerp sculptuur ontstaat (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- De student past de Toolkit Maken correct toe en legt verbanden tussen de daarin opgenomen gebieden (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- De student vindt gelegenheid om de werkplaatsen van Minerva te gebruiken en te benutten (1.2, 5.6)
- De student gebruikt werkboek/oriëntatiebord en beeldprofiel en kan gemaakte keuzes daarin beargumenteren (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- De begeleidingsgesprekken zijn verwerkt in processtappen (3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- De student kan zijn/haar ontwikkeling toelichten (1.4, 3.2, 5.1, 5.6)

Product

- De student is in staat om in het beeld een eigen kijk- en of handschrift te ontwikkelen (1.1, 1.4, 5.6)
- Het werk toont focus op de professionele beeldende kunst/vormgeving (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.6)
- De student maakt een presentatie voor de werkbepreking waarin mogelijke verbanden en artistieke koers zichtbaar zijn (1.2, 1.4, 5.1, 5.6)
- De student leidt zelf de evaluatie in (1.4, 3.2, 5.1)
- De student kan de uitkomst van blok 3 in relatie brengen met een plek en de situatie presenteren (1.2, 1.4, 3.2, 5.1, 5.6)
- De student kent het begrip performance en kan dat medium inzetten als verwerking van studies naar eigen onderwerp (1.1, 1.2, 1.4, 5.1, 5.2, 5.6)
- De student zorgt voor verslaglegging van de bespreking (1.4, 5.1, 5.6)

Opgenomen in opleiding(en)

Docent Beeldende Kunst en Vormgeving

School(s)

Academie Minerva

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.