

Vak: Artistieke ontwikkeling blok 2

credits: 10

Vakcode	DBVP21AOW2
Naam	Artistieke ontwikkeling blok 2
Studiejaar	2022-2023
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	S.A.M. Maring

Werkvormen	Opdracht Werkcollege
Toetsen	2D Idee en Verbeelding - Werkbespreking 3D Idee en Verbeelding - Werkbespreking Media Idee en Verbeelding - Werkbespreking Projectweek - Werkbespreking

Leeruitkomsten

2D Idee en Verbeelding

Proces

- De student kan verzamelen/kiezen/selecteren om een beeldend proces op te zetten en te doorlopen (1.4, 5.6)
- De student kan binnen de gegeven opdracht zijn eigen onderwerp formuleren en uitwerken (1.4 3.2, 4.1, 5.6)
- De student kan materialen en technieken inzetten in de context van het door hem of haar gekozen onderwerp (1.2, 1.5, 4.1)
- De student maakt een begin met het gebruik van het processchema "de maker" (3.2)

Product

- De student kan eenvoudige voorwerpen op een constructieve manier schetsen (1.2)
- De student kan een interieur weergeven in 1 punts en 2 punts perspectief (1.2)
- De student kan een ruimte weergeven d.m.v. licht en schaduw.1.2
- De student kan een architectonisch gegeven weergeven in 1 punts en 2 punts perspectief (1.2)
- De student kan op eenvoudige wijze atmosferisch perspectief toepassen in zwart wit (1.2)
- De student richt een presentatie in voor de werkbespreking en leidt de evaluatie in (3.2)
- De student zorgt voor een verslag van de bespreking en gebruikt dit verslag in het studievervolg

Media Idee en Verbeelding

Proces

- De student kent alle materialen, technieken en begrippen die tijdens dit blok worden aangeboden.
- De student kan een video maken en kent begrippen als decoupage, kadrering, camerastandpunten, belichting, statisch/dynamisch, scriptontwikkeling, timing, ritme, conceptontwikkeling.
- De student kent begrippen uit de filmanalyse en is bewust van het effect ervan
- De student experimenteert met geluid en is bewust van het effect ervan
- De student herkent en vermijdt clichés en te algemeen bekende beeldtalen
- De student verzamelt materiaal en inspiratiebronnen ten behoeve van het beeldend onderzoek en is in staat om het verzamelt materiaal te analyseren, te ordenen, te selecteren en daaruit te kiezen.

Product

- De student is in staat om het eindproduct uit te voeren en te presenteren.
- De student maakt werk waarin het idee achter het werk zo duidelijk mogelijk wordt weergegeven

3D Idee en Verbeelding

Proces

Inhoud

• 2D Idee en Verbeelding

Hoofddomein: Idee en verbeelding

Onderwerpen: Construerend tekenen, verzamelen, schetsen, perspectiefisch tekenen.

Begrippen: Horizon, verdwijnpunten, lijnperspectief (1, 2 en 3 punts-perspectief), atmosferisch perspectief, richtingen, lijnvoering en alle voorafgaande

Materialen/technieken: Tekentechnieken(zie blok 1) witte en zwarte acrylverf

Opdrachten: Menselijke interactie(groepsportret, mensenmassa),verzamelen, onderwerp in het onderwerp kiezen/vinden

• Media Idee en Verbeelding

Hoofddomein: Idee en verbeelding

Onderwerpen: Beeldverhaal

Begrippen uit de toolkit maken:

Objectieve Aspecten: licht, kleur, vorm, ruimte, geluid, tijd
Handelingen: rangschikken, modelleren (filmen, monteren)
Subjectieve motivatie: associatie, fantasie, idee
Ordering: overeenkomst, compositie, verhouding, richting

Materialen/technieken: Video, geluid, muziek

Opdrachten: Het maken van een video.

Tijdens dit blok wordt aandacht besteed aan media educatie en beeldgrammatica. De studenten volgen een videocursus bij de mediawerkplaats en er is een gastdocent uitgenodigd. Van de student wordt verwacht dat de evaluatie in het portfolio wordt vastgelegd. Portfolio wordt door de mentor begeleid.

• 3D Idee en Verbeelding

Hoofddomein: Idee en verbeelding (toren, kostuum, etc.)

Onderwerpen: Construeren, bouwen, samenwerken, verzamelen, ordenen, onderzoeken, reflecteren, overleggen, keuze, ruimtelijk schetsen, experimenteren, transfer- 2D naar 3D, naar vorm, naar huid, naar kleur, naar plek, betekenis, ontwerpen, uitvoeren, context, uitslag maken**, werkboek bijhouden, beeldproductie.

Begrippen: Vorm, ruimte, constructie, verbinding, huid, kleur, structuur, textuur, plek, omgeving, verticaal, horizontaal, diagonaal, statisch, dynamisch, zwaarte kracht, ritme, visuele beweging, vorm uitslaan**

Materialen/technieken: (droog) tape, touw, hout, metaal, plastics, textiel, karton, papier, restmateriaal, tie rips, elastiek, naald/draad, soldeerbout, lijmpistool, nieten, lijmen, binden, knippen, snijden, naaien, boren spijkeren, schroeven, handzagen, poppen.

- De student snapt de opdrachten (1.1, 1.4, 5.1)
- De student produceert beeldend werk overeenkomstig het aantal studiepunten dat daarvoor is opgenomen
- De student kan samenwerken in een opdracht (1.1, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.6)
- De student kan z'n ideeën samen met anderen overleggen (1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kan het proces vastleggen (1.4, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kan de verrichtingen van de andere groepen controleren op de gestelde opdracht (1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kent het processchema "Toolkit Maken" en past die toe in de opdrachten (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kent het begrip beeldprofiel en kan een start maken met verzamelen van afbeeldingen daarvoor (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kent het begrip context en kan handeling, proces en product daarmee in relatie zien (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student neemt de opmerkingen uit de verschillende vormen van feedback mee in het studievervolg (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)

Product

- De student kan samen met anderen grotere ruimtelijke constructies bouwen (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.6)
- De student kan meerdere van de geïnstrueerde verbindingstechnieken door elkaar toepassen (1.2, 5.3, 5.6)
- De student kan geïnspireerd door het beeldprofiel en door een materiaalverzameling een 3D beeldend proces op gang brengen (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student kent de uitslagtechniek en kan die toepassen in een opdracht (1.2, 5.3, 5.6)
- De student is in staat om in het beeldend werk een eigen handschrift te ontwikkelen (1.1, 1.2, 1.4, 4.1)
- De student richt een presentatie in t.b.v. werkbepreking/beoordeling, waarin de resultaten van de opdrachten en de lessen zichtbaar zijn,- let daarbij op samenhang tussen de disciplines en leidt zelf de evaluatie in (1.1, 1.2, 1.4, 3.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)
- De student zorgt voor een verslag van de bespreking (1.2, 4.1, 5.1, 5.3, 5.6)

Het vak is Integraal onderdeel met 2D, Media en 3D en Kunstbeschouwing.

Van de student wordt verwacht dat de evaluatie in het portfolio wordt vastgelegd. Portfolio wordt door de mentor begeleid.

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.