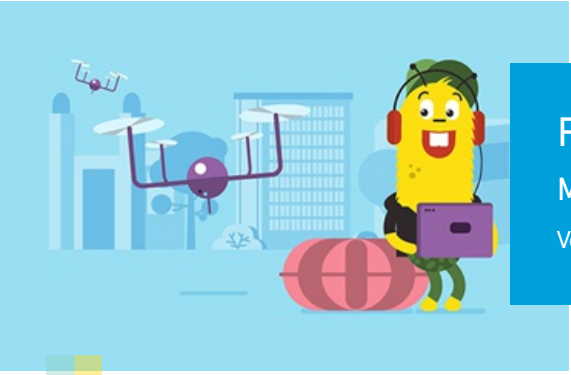

Project: Videokunstverhalen

Mediacultuur

Verhalen, Groep 5-6

Dit project gaat over film en videokunst. De leerlingen maken kennis met bijzondere films, zoals de animatie die is gemaakt van de werken van Vincent van Gogh. In de eerste opdracht staat het uitbundige werk van de kunstenaar James Jean centraal. Zijn verhalende werken inspireren de leerlingen om zelf een storyboard voor videokunst te maken. Sfeer en emotie zijn de onderwerpen van de tweede opdracht. De leerlingen verdiepen zich in filmmuziek en schrijven dialogen over een ontmoeting. Vervolgens leert de klas over alles wat er bij het maken van een film komt kijken, zoals verhaallijn, montage en camerawerk. Hoe geef je een onverwachte wending aan een verhaal? En hoe film je dat? Het werk van kunstenaar Bill Viola vormt de inspiratie voor de slotopdracht: het maken van hun eigen videokunstwerk. Een echte première met rode loper vormt de daverende finale.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken
Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen
Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de opzet van COH en het DNA van COH.
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over creatief proces en filosofisch gesprek.
- Overleg en deel je plannen met de icc'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het smartboard voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal aan te passen naar eigen wensen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een Kunstenaar in de klas uit. Die kan levendig en beeldend over het beroep vertellen dat past bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie VONK voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Project specifieke informatie

Over dit project
In dit project staat videokunst centraal. Je bespreekt wat een verhaal is en waar een goed verhaal aan moet voldoen. Vervolgens bekijken de leerlingen schilderijen waar films van zijn gemaakt. Hierna wordt videokunst behandeld. Met de leerlingen wordt besproken wat de verschillen zijn tussen gewone film en videokunst, wat het effect is van film zonder geluid en welke emoties passen bij gezichtsuitdrukkingen. Tijdens de opdrachten wordt aandacht besteed aan storyboards, filmmuziek en het zelf maken van een film.

Doelen
Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. De doelen zijn op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen met behulp van de succescriteria geëvalueerd op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikt vooruit.

Reflecteren
De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: Rollen van de leerkracht.

Taalonderwijs
Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst.

Benodigdheden
Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit hoe beeld en geluid ervoor zorgen dat een videokunstwerk een bepaalde sfeer kan overbrengen.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan een emotie of sfeer in beeld en geluid.

Benodigdheden

- digibord
- internetverbinding

Aan de slag in de klas

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit.

Het verhaal achter verhalen
Houd een kringgesprek over verhalen. Waar moeten de leerlingen aan denken? Waar vind je verhalen? Wie vertelt er verhalen en op welke manieren kun je allemaal verhalen vertellen? Heb je bijvoorbeeld altijd woorden nodig voor het vertellen van een verhaal? Kun je in een beeld een verhaal vinden? Noteer de bevindingen.

De verhalen van Jeroen Bosch *(Let wel op: er zitten mogelijk controversiële of voor sommigen schokkende beelden bij.)*

Bekijk en bespreek een aantal werken van Jeroen Bosch. De kunstschilder maakte in de 16e eeuw schilderijen waarin veel te ontdekken valt.

- Bekijk de uitzending van *Het Klokhuis* over Jeroen Bosch en zijn werk. Het schilderij *De tuin der lusten* wordt van heel dichtbij en gedetailleerd bekeken. Een citaat uit de uitzending: "Bosch vertelt hele verhalen in zijn schilderijen, het lijken wel strips".
- De leerlingen kunnen zelf door het schilderij 'wandelen'. Of doe het gezamenlijk op het smartbord.
- Ook het werk *De Marskramer* vertelt een heel verhaal. Zet het filmpje steeds tussendoor stil en bespreek wat de leerlingen zien.

De verhalen over Vincent van Gogh
Over de kunstenaar Vincent van Gogh weten we onder meer veel dankzij de brieven die hij schreef aan zijn broer Theo. Het leven en werk van Vincent van Gogh heeft veel filmmakers geïnspireerd.
Bekijk en bespreek:

- de trailer van de film *Loving Vincent* (2016). Een uitzonderlijke animatiefilm over het leven van Vincent van Gogh gemaakt met schilderijen die op werken van de kunstenaar zelf zijn geïnspireerd.
- de animatie door Luca Angnani Studio. Hier zijn foto's van schilderijen van Vincent van Gogh gebruikt om een animatiefilm mee te maken.

Abstracte verhalen
De schilder Wassily Kandinsky was een van de eerste kunstschilders die abstract werk maakte, zonder herkenbare voorstelling. Bekijk zijn werk op Google Afbeeldingen. De abstracte vormen zijn goed te gebruiken voor een animatie. Bekijk de animatie *Bauhaus Movement* gemaakt met het werk van Wassily Kandinsky.
Zouden de kunstenaars het goed vinden dat hun kunstwerken gebruikt worden voor een animatie of film?

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- digibord
- internetverbinding

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek
Voer een filosofisch gesprek aan de hand van de volgende vragen:

- Waar zijn verhalen te vinden?

- Wanneer zijn verhalen het meest interessant: als ze getekend of geschilderd zijn, als ze worden verteld, als ze bestaan uit beelden en woorden of als er geen woorden voor zijn gebruikt?
- Zijn verhalen belangrijk? (In welke vorm dan ook.)

Oriëntatieopdracht

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen het begrip 'videokunst' naar aanleiding van een aflevering van *Het Klokhuis*. Wat is het verschil met film?
2. Videokunstenaar Bill Viola vertelt op een bijzondere manier verhalen met beelden en zonder woorden in de hoop dat zijn publiek erbij stilstaat en erover nadenkt. Bekijk onderstaande video's van Bill Viola. Bespreek de gevoelens en geluiden die je ziet en hoort. Wat doet het geluid met de beelden? Noteer de bevindingen, maak een gevoelenslijst en bewaar deze voor de vervolgopdrachten.
    - *Faces*. Wat zouden de mensen in de video allemaal denken? Welke emotie laten ze zien?
    - *Observance*. Wat zouden de mensen in de video zien? Welke emotie zie je op de gezichten?

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn: De leerling maakt een storyboard, geluidsontwerp en een videokunstwerk.

4. Opdracht: Ontmoeting in beeld

In de onderzoeksfase van deze eerste opdracht wordt het werk van James Jean bekeken. Hij maakt werk waarin verhalen belangrijke factoren zijn. In de uitvoerende fase kiezen de leerlingen figuren uit een schilderij van James Jean. Met deze figuren bedenken ze verhalen over hoe de figuren elkaar ontmoeten. Deze werken ze uit in een storyboard die op verschillende manieren gepresenteerd kan worden.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat een storyboard is en waar je het voor gebruikt.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een eigen storyboard bij een kunstwerk van James Jean.

Benodigdheden

- tekenmaterialen
- storyboards om uit te printen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit.

Het verhaal achter het beeld

1. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van het werk van James Jean. Wat zien de leerlingen allemaal?
2. James Jean combineert hedendaagse onderwerpen met technieken geïnspireerd op traditionele Chinesse scrollschilderijen, Japanse houtblokprints en renaissance portretten. Hij creëert hiermee hele vrolijke en magische werelden. De figuren in zijn werk houden zich bezig met alledaagse taken en zijn gefocust op het vertellen van verhalen en laten zien van emoties. Bespreek één werk. Welk verhaal zien de leerlingen? Zien ze allemaal hetzelfde of kan je meerdere verhalen bedenken bij het werk?

Storyboard

1. Bekijk het werk van de Haagse kunstenaar Marcel van Eeden. Hij maakt hele reeksen tekeningen die samen een verhaal vormen. Je zou het storyboards kunnen noemen.
2. Elke filmmaker bedenkt eerst zijn verhaal en tekent het daarna uit. Dit is een storyboard. Bekijk en bespreek dit filmpje over het maken van een storyboard.

Uitvoeren

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk nog eens het werk van James Jean. Selecteer met de leerlingen een paar schilderijen en print deze in kleur uit.
2. Geef de leerlingen de opdracht om twee figuren uit de geprinte schilderijen te kiezen en uit te knippen. Ze gaan een ontmoeting tussen de twee figuren bedenken. Laat de leerlingen nadenken over de volgende vragen:
    - Waar en hoe zijn de twee figuren elkaar tegengekomen?
    - Wat is de reden dat ze elkaar ontmoeten?
    - Wat gebeurt er nadat ze elkaar hebben ontmoet?
3. De leerlingen werken hun idee uit in een storyboard, waarbij ze de afbeeldingen van de figuren verwerken als in een korte strip. Laat hen minstens zes afbeeldingen maken. Je kunt hiervoor het lege storyboard gebruiken dat de leerlingen invullen.

Presenteren

Maak samen met de leerlingen een keuze uit onderstaande presentatiemogelijkheden.

- De leerlingen vertellen hun verhaal aan de hand van hun storyboard.
- De leerlingen spelen in duo's hun verhaal uit aan de hand van hun storyboard.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat heeft je het idee gegeven voor jouw verhaal?
Reflectie proces	Vind je het belangrijk om het verhaal bij een kunstwerk te weten?

5. Opdracht: Zeggingskracht

In deze opdracht bekijken de leerlingen verschillende filmpjes die allemaal een ander verhaal of doel hebben. Ook ontdekken ze dat muziek een grote invloed heeft op de sfeer van een film. Tijdens het onderzoek verdiepen de leerlingen zich in filmmuziek. Ze verzamelen eerst woorden die passen bij de sfeer van een film. Hierna beluisteren ze stukken muziek en benoemen ze aan welke sfeer en emotie hen dit doet denken. In het uitvoerende deel gaan de leerlingen muziek, film en woorden aan elkaar koppelen.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat geluid en muziek effect hebben op hoe je beeld ervaart.
Subdoel vaardigheid	De leerling bedenkt geluid (dialoog of muziek) bij een videokunstwerk, gekoppeld aan een emotie.

Benodigdheden

- digibord
- internetverbinding

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit.

Verhaal in een animatie

1. Museum De Pont in Tilburg doet veel met jonge kunstenaars. Ze hebben een aantal jonge kunstenaars gevraagd een eigen interpretatie te maken op het thema 'verhalen'. Bekijk en bespreek enkele animaties. Hebben alle animaties dezelfde functie?
2. Haal de bevindingen van het klassengesprek uit de introductie terug. Bespreek met de leerlingen dat verhalen verschillende uitgangspunten of functies kunnen hebben. Denk aan overreden, amuseren, invloed uitoefenen. Kunnen de leerlingen deze lijst aanvullen?
3. Gelden de bevindingen ook voor kunst en de verhalen erachter? Is kunst bijvoorbeeld altijd serieus? Kunnen in kunst grappige elementen zitten? Kun je het verhaal achter het kunstwerk altijd meteen en gemakkelijk begrijpen?

Wat vertelt filmmuziek?

1. Bekijk en bespreek een van onderstaande fragmenten uit de serie *How Music Affects Film.*
   - *The Shining* (1980) van Stanley Kubrick.
   - *Back to the Future* (1985) van Robert Zemeckis.

2. Muziek heeft invloed op wat je als kijker voelt. Laat de leerlingen met een enkel woord beschrijven wat ze ervaren bij de verschillende soorten muziek. Dit kunnen gevoelens zijn, maar ook een bepaalde sfeer. Noteer de woorden en vul de gevoelenslijst uit de oriëntatieopdracht aan. Woorden kunnen bijvoorbeeld zijn:
   - spannend
   - eng
   - vrolijk
   - boos
   - verdrietig
   - relaxed
   - dramatisch
   - verrassend
   - amusant
   - onderwijzend
   - overredend

Sfeer

1. Ga naar de site Malbert's Melodies. Hier vind je een groot archief met muziekfragmenten die vrij gebruikt mogen worden. Beluister met de klas enkele fragmenten.
2. Laat de leerlingen reageren op wat ze horen. Welke sfeer ervaren ze? Welk soort verhaal past erbij?

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Sfeereffect

1. Bekijk de video *The Encounter* van Bill Viola.
2. Geef de leerlingen in groepjes de opdracht om met behulp van de site Malbert's Melodies passende muziek te vinden bij de video. Welk effect heeft de muziek op de video?

Dialoog met effect

1. Leg aan de leerlingen uit wat een dialoog is.
2. Bekijk de video *The Greeting* van Bill Viola.
3. Laat enkele leerlingen het filmpje naspelen.
4. Vorm tweetallen. Laat de duo's een dialoog schrijven bij *The Greeting* en zo hun eigen verhaal achter de begroeting verzinnen. Wat willen ze dat hun publiek straks ervaart? Ze beantwoorden de volgende vragen:
   - Wat zeggen de drie vrouwen?
   - Hoe zeggen ze dat?
   - Waarom zeggen ze dat?

De duo's kunnen eventueel gebruikmaken van de gevoelenslijst. De gekozen emotie is dan de leidraad voor de dialoog.

Presenteren

Kies de presentatievorm naar aanleiding van de opdracht die je met de leerlingen hebt uitgevoerd.

Presentatie bij 'Sfeereffect'
Toon de video *The Encounter* en speel de gekozen muziek van de leerlingen hierbij af. De leerlingen leggen uit waarom ze dat bepaalde muziekfragment hebben gekozen. Welk woord uit de gevoelenslijst vinden ze passen bij dit fragment?

Presentatie bij 'Dialoog met effect'
Laat de leerlingen hun dialoog uitspelen bij de beelden van de film. Of laat de leerlingen een geluidsopname maken van hun dialoog op een telefoon. De rest van de klas probeert te benoemen welke emoties en gevoelens de drie spelers hebben willen uitdrukken. Let op: de film is in slow motion, maar de dialogen worden op gewone snelheid gedaan.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe laat jouw geluid of dialoog horen welk gevoel je wilde overbrengen?
Reflectie proces	Bij welk gevoel van jezelf zou je een geluidsontwerp willen maken?

6. Opdracht: Ons eigen videoverhaal

In deze opdrachten kijken de leerlingen naar technieken die je kunt gebruiken om je verhaal te vertellen met een video. Ze bekijken het werk van verschillende kunstenaars en analyseren welke technieken die gebruiken. Na alle informatie en vaardigheden die de leerlingen gedurende het project hebben opgedaan, maken zij hun eigen videokunstwerk waarin het vertellen van een verhaal centraal staat. Het project kan worden afgesloten met een première van de filmpjes.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat een kunstenaar kan gebruiken om een videokunstwerk een bepaalde sfeer te geven, zoals verhaal, acteurs, camerastandpunten, montage, geluid en muziek.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een eigen videokunstwerk met een zelfgekozen sfeer, geïnspireerd door het werk van Bill Viola.

Benodigdheden

- digibord
- internetverbinding
- materialen naar keuze m.b.t. rekwisieten en kostuums bij het maken van de film
- camera om de filmpjes op te nemen
- storyboards om uit te printen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit.

Filmverhalen

1. Bespreek met de leerlingen dat filmmakers verschillende gereedschappen tot hun beschikking hebben om hun verhaal te vertellen en de film een bepaalde sfeer mee te geven. Afhankelijk van de functie van het verhaal worden verschillende technieken ingezet. Belangrijke gereedschappen zijn:
   - de verhaallijn: wat wordt wanneer verteld in het verhaal;
   - de acteurs;
   - camerastandpunten;
   - de montage: hoe zijn de verschillende stukjes film achter elkaar gezet;
   - geluidseffecten en muziek.

2. Bespreek welke filmpjes de leerlingen graag kijken: animaties, vlogs, series. Kies een aantal van deze filmpjes uit en analyseer met de leerlingen hoe deze zijn gemaakt. Betrek daarin de aspecten die je hiervoor hebt besproken.

Onverwacht

1. Bespreek met de leerlingen dat een verhaal meestal van begin tot eind wordt verteld. Dan is het gemakkelijk te volgen. Maar wat zou er gebeuren als je de volgorde een beetje verandert? Of als er iets gebeurt wat mensen niet verwachten?
2. Bekijk en bespreek het werk van de al eerder aangehaalde videomaker en kunstenaar Bill Viola. In zijn videokunst geeft hij vaak een onverwachte wending aan zijn verhalen. Zie bijvoorbeeld:
   - *Bill Viola au Grand Palais, Paris*
   - *The Reflecting Pool*

Uitvoeren

De leerlingen gaan in groepjes een videowerk maken met de titel *De ontmoeting*. Er mag niet gesproken worden in de video. De video mag ca. één minuut duren.

Laat de leerlingen de volgende stappen doorlopen:

1. Ze bepalen de sfeer van de ontmoeting (denk aan de gevoelens- en sferenlijst die jullie eerder hebben opgesteld).
2. Ze bedenken hoe ze een onverwachte wending aan hun verhaal kunnen geven.
3. Ze maken een storyboard.
4. Ze zoeken een passende locatie.
5. Ze denken na over de rolverdeling (acteurs, cameraman, regisseur)
6. Ze denken na over de aankleding.

Geef de leerlingen de opdracht om de ontmoeting uit te spelen en te filmen, eventueel vanuit verschillende camerastandpunten. Laat de leerlingen pas filmen als hun storyboard goed is, zodat er duidelijk te zien is wat ze gaan filmen. Ze kunnen de film in één keer opnemen. Laat ze er passende muziek of geluiden bij zoeken.

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande presentatiemogelijkheden.

- Laat de leerlingen hun filmpjes aan elkaar presenteren. De groepjes geven een korte introductie voordat ze hun filmpjes laten zien. Speel het muziekfragment dat ze hebbengekozen tegelijk af.

- Publiceer de filmpjes op de schoolwebsite of laat ze zien tijdens bijvoorbeeld een open dag.
- Organiseer een filmpremière met rode loper, borrel en mooie kleding en vertoon alle filmpjes op deze speciale gelegenheid.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke sfeer of emotie past het best bij jouw kunstwerk?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Waarom laten kunstenaars zich inspireren door andermans werk?
- Heb jij ook weleens inspiratiebronnen nodig? Waarom wel of niet?
- Zou je vaker dit soort video's willen maken? Waarom wel of niet?
- Waarom zijn sfeer en emoties belangrijk in een verhaal?
- In hoeverre is een onverwachte wending nodig in een verhaal?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Hoe vond je het om je door een andere kunstenaar te laten inspireren voor je eigen werk?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Wie of wat zijn jouw inspiratiebronnen?