



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT VIDEOKUNSTVERHALEN

Leerlijn Mediacultuur | Thema Verhalen | Groep 5 & 6 | November 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar in de klas uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wanneer je dit project wilt koppelen aan taalonderwijs, dan is [via deze link](#) een begrippenlijst te vinden.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie	2
3. Oriëntatie	3
4. Opdracht: Ontmoeting in beeld	5
5. Opdracht: Zeggingskracht	7
6. Opdracht: Ons eigen videoverhaal.....	10

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



Wat doen de leerlingen in 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.

Waarom dit project?

Met dit project krijgen de leerlingen inzicht in hoe een film wordt gemaakt en wat de verschillen zijn tussen film en videokunst. Er wordt aandacht besteed aan welke invloed de volgorde van een verhaal heeft op bewegend beeld. Bovendien ervaren de leerlingen welke mogelijkheden er zijn bij het verbeelden van verhalen en welke digitale mogelijkheden er zijn om een film vorm te geven.

Houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

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

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een bezoek aan een voorstelling of de komst van een 🎨 kunstenaar in de klas.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

Reflectievragen

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.

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling weet dat het werk van kunstenaars als bron gebruikt wordt voor verhalen en animatiefilms.

Vaardigheidsdoelen

De leerling vertelt over zijn ervaringen met verhalen.

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 16^e 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 Anagnani 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

Kennisdoelen

De leerling kent een aantal overeenkomsten en verschillen tussen een gewone film en videokunst.

Vaardigheidsdoelen

De leerling kan emoties in videokunst herkennen en verwoorden.



Benodigheden

- 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 vervolgoopdrachten.
 - [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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kon je de emoties van de mensen herkennen? Hoe?
- Kwam er een verhaal in je op toen je naar de mensen en hun emoties keek? Waarom?
- Kun je gemakkelijker sfeer en emoties herkennen op een schilderij of in film?



4. Opdracht: Ontmoeting in beeld

In de onderzoeksfase van deze eerste opdracht wordt het werk van Abner Preis bekeken. Hij maakt schilderijen en filmpjes waarin verhalen en humor belangrijke factoren zijn. In de uitvoerende fase kiezen de leerlingen figuren uit een schilderij van Abner Preis. 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.

Kennisdoelen

De leerling:

- weet dat verhalen verschillende doelen en uitgangspunten kunnen hebben;
- leert wat een storyboard is en wat het doel ervan is.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- bedenkt een verhaal op basis van figuren uit een kunstwerk;
- maakt een storyboard op basis van een verhaal.

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: Ontmoeting in beeld

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit.

Het verhaal achter het beeld

1. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van [het werk van kunstenaar Abner Preis](#). Wat zien de leerlingen allemaal? Welke verhalen denken ze in de werken te zien?
2. Abner Preis is van mening dat verhalen een van de belangrijkste aspecten in het menselijk leven zijn, net als humor. Hij maakt schilderijen die vol zitten met verhalen. Bij zijn schilderijen vertelt hij verhalen die hij op film zet. Bekijk op de website de films die bij zijn schilderijen horen. Het verhaal wordt in het Engels verteld. Leg de leerlingen uit wat Preis doet en vertaal eventueel stukjes.

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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre is het belangrijk om te weten wat het verhaal achter een kunstwerk is?
- Ga je er daardoor meer van begrijpen? Waarom wel of niet?
- Ga je het kunstwerk dan interessanter vinden? Vertel?
- Waarom maakt een filmmaker eerst een storyboard?



Uitvoeren: Ontmoeting in beeld

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk nog eens [het werk van kunstenaar Abner Preis](#). 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:
 - o Waar en hoe zijn de twee figuren elkaar tegengekomen?
 - o Wat is de reden dat ze elkaar ontmoeten?
 - o 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat vind je van de figuren op de schilderijen?
- Hoe was het om een verhaal bij de figuren uit de schilderijen te verzinnen?
- Hoe was het om het verhaal om te zetten in een storyboard?

Presenteren: Ontmoeting in beeld

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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe ging het vertellen/spelen van het verhaal vanuit het storyboard? Vertel.
- Wat zou je de volgende keer anders doen? Waarom?



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.

Kennisdoelen	De leerling weet dat muziek een grote impact heeft op het verhaal van een film.
Vaardigheidsdoelen	De leerling verzint en speelt een dialoog en/of bijpassende muziek bij een film.

Benodigdheden

- digibord
- internetverbinding

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Zeggingskracht

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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Met welke emotie en sfeer zou je een verhaal willen vertellen?
- Wat vind je belangrijker voor de sfeer van een verhaal: de tekst, het beeld of de muziek? Waarom?

Uitvoeren: Zeggingskracht

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?

Dialogoog 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe vond je het om muziek bij een video te zoeken?
- Hoe was het om vanuit een sfeer of emotie een dialoog te schrijven?

Presenteren: Zeggingskracht

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 'Dialogoog 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe ging het naspelen van de zelfverzonnen dialoog bij de video?
- In hoeverre kon je de emoties uit de dialogen halen?
- Welke dialogen spraken jou het meest aan? Waarom was dat?



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.

Kennisdoelen	De leerling weet dat er verschillende filmtechnieken bestaan.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt een film over een ontmoeting met een onverwachte wending;• gebruikt verschillende technieken om zijn verhaal in een video over te brengen.
Benodigdheden	<ul style="list-style-type: none">• digibord• internetverbinding• materialen naar keuze m.b.t. rekvisieten 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: Ons eigen videoverhaal

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](#)

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Met welke technieken kun je een filmverhaal vertellen?
- Wat vind je van het werk van Bill Viola?

Uitvoeren: Ons eigen videoverhaal

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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre is het gelukt om jullie ideeën om te zetten in een storyboard?
- In hoeverre hielp het storyboard jullie met het maken van de film?
- Konden jullie het met elkaar eens worden over wat je wilde gaan maken? Waarom wel of niet?

Presenteren: Ons eigen videoverhaal

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 hebben gekozen 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.



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre is het gelukt om sfeer en emotie te verbeelden?
- Hoe vond je het om zonder gesproken tekst te werken?
- Lijken de films op wat er op de storyboards is getekend?

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?

