



Zuivelmarkt 33
3500 Hasselt
011 29 59 60
www.z33.be



programma voor
kunsteducatie
voor scholen
zap33@z33.be

Inhoud:

1. Ter inleiding...
 2. De tentoonstelling
 3. Voorbereiding in de klas
 4. Bezoek aan de tentoonstelling voor klassen
 5. After-expo moment in de klas
 6. Slot
- Bijlage : Eindtermen

1. Ter inleiding...

Met de tentoonstelling **Design by Performance** schenkt Z33 aandacht aan de toenemende performatieve tendensen in hedendaags design. De focus ligt niet op het tonen van afgewerkte producten maar op het productieproces zelf. Het maken van objecten vormt een doorlopend proces dat beïnvloed of gevormd wordt door de omgeving, de specifieke situatie waarin ze zich bevinden, of door de bezoeker. Processen en performances worden een essentieel onderdeel van de tentoonstelling die hierdoor een onvoorspelbaar en spontaan karakter krijgt. Zo vormt de statische 'tentoonstellingsruimte' zich om tot een ruimte die zich opent naar actie en verandering.

Je kan de tentoonstelling op eigen houtje bezoeken, aan de hand van de zapflap, de kijkwijzer. Die is geschikt voor kinderen en jongeren vanaf ong. 9 jaar tot 14 jaar. De toegang is gratis, net als de kijkwijzer. Kom je met een grote groep, dan graag vooraf een seintje op 011/ 29 59 60.

Je kan de tentoonstelling ook bezoeken onder leiding van een gids, die de leerlingen tijdens een interactief bezoek begeleidt. Wie over meer tijd beschikt, schrijft zich in voor de workshop na de rondleiding, waarin indrukken verwerkt worden en persoonlijke creatie ruimte krijgt.

In deze bundel geven we alvast wat meer informatie over de tentoonstelling Design by Performance en tips om in de klas aan de slag te gaan, ter voorbereiding van het bezoek aan de tentoonstelling en ter verdieping nadien.

2. De tentoonstelling

Design by Performance

In de kunstwereld betekende het opkomen van performance de verandering van het kunstwerk als een object op zich, naar het kunstwerk als een 'event', als actie. Het wordt een kunstwerk dat 'doet', dat acties, gebeurtenissen of tussenkomsten laat ontstaan. In de hedendaagse designwereld zien we momenteel een gelijkaardige verschuiving naar het 'event', naar design als performance.

De tentoonstelling wil performance als een tendens in de hedendaagse designpraktijk laten zien. Net als in de kunst verschuift de klemtoon van het afgewerkte product naar het proces: design acts in plaats van design objecten. De plaats van actie kan het lichaam van de ontwerper zijn, maar evengoed het object zelf, een installatie of de ruimte.

Design performance: de performer in de hoofdrol

De introductie van performance is het duidelijkst in publieke designacts van ontwerpers als bv. Maarten Baas die voor een live publiek klassieke meubelstukken verbrandde, of Martino Gamper die gekende designmeubels versneed en er nieuwe mee maakte. Hoewel hun acts op performances van kunstenaars lijken, onderscheiden ze zich als designers omdat hun actie erop gericht is een product of object te maken.

Performing objects: voorwerpen in de hoofdrol

Het design object wordt onderdeel van een actie, van een tijdsverloop. Zo kunnen objecten nog ontwikkelen, groeien of evolueren nadat ze de designstudio hebben verlaten. Ook wordt het ontwerpproces opengesteld naar externe factoren, zoals de omgevende ruimte, natuurelementen, het publiek of de gebruiker. De ontwerper levert geen vast omlijnd product maar een object in wording waarin onvoorspelbare vormontwikkelingen en toevalselementen een rol spelen. De Design by Animals reeks of de Blow Away Vase van Front bijvoorbeeld, die respectievelijk door dieren of door de wind werden ontworpen. Of de Honeycomb Vase van Studio Libertiny die enkel de mal ontwierp en de uiteindelijke vaas liet vormgeven door een bijenkolonie die er haar intrek in nam.

Performing machines: machines in de hoofdrol

Ook zien we dat de productie zelf vaak als een vorm van performance wordt opgevoerd, zoals in Panta Rei van Studio Glithero, een machine die continu kaarsen produceert, of de lamp van Atelier NL die haar eigen lampenkap breit. Het eigenlijke product en het maken van dat product vallen hier met elkaar samen. Naast deze voorbeelden van een zekere fascinatie voor mechanische productieprocessen, hebben we in deze tentoonstelling ook aandacht voor de nieuwe creatieve mogelijkheden die het toenemende gebruik van rapid prototyping machines zoals 3D-printers introduceren. Hiermee wordt een rechtstreekse stap van schets naar object mogelijk, zoals in Sketch Furniture van Front.

Performing space: ruimte in de hoofdrol

Ook in de architectuur zien we performance doorsijpelen. Hier gaat het dan vooral over het activeren van de ruimte, de ruimte niet alleen vorm te geven en te structureren maar een plaats te ontwerpen waar bepaalde acties kunnen plaatsvinden. Een architectuur die niet vanuit een programma maar vanuit potentiële acties vertrekt. De werken van Laurent Liefoghe en Lawrence Malstaf exploreren deze link tussen performance en architectuur in de vorm van performatieve installaties waarin niet alleen de ruimte maar ook het publiek een centrale rol speelt.

3. Vorbereiding in de klas

Klasgesprek

Deel 1: Design

Wat roept het woord 'design' bij je op?

Wat betekent design, denk je?

Uit welke taal komt het woord?

Welke designer ken je?

Waar kom je zoal design tegen?

Kan je iets tonen of opnoemen wat ge-design-ed is?

Ziehier enkele elementen die kunnen bijdragen tot het begrijpen van design:

Design is het Engelse woord voor tekening of ontwerp.

Design gaat over het maken (creëren) van objecten, omgevingen, enz. die zowel **nuttig** zijn om te gebruiken als **mooi** om naar te kijken en die gemaakt kunnen worden op **vele exemplaren** met behulp van machines (industriële technieken).

Je hebt drie belangrijke elementen bij design: de **vorm**, het **materiaal** en de **techniek**, en deze drie moeten zijn afgestemd op het handige **gebruik** en moeten **mooi** zijn of naar de (goede) smaak van de gebruiker.

Eigenlijk is elk voorwerp dat we kennen door een ontwerper of designer bedacht, ontworpen en vervolgens geproduceerd: een viltstift, een schaar, een stoel, een tafel, een raam, een deurklink...

Laat elke leerling nu iets opnoemen of tonen wat nuttig is om te gebruiken, handig en tegelijk ook mooi van ontwerp en wat geproduceerd is met behulp van een machine in vele exemplaren.

Bekijk online enkele bijzondere voorbeelden van design: www.droog.com of www.moool.nl

Je kan de leerlingen ook vragen een voorwerpe dat ge-design-ed is mee te brengen.

Deel 2: Performance

Wat is een performance?

Uit welke taal komt het woord?

Wat stel je je voor bij 'performance'?

Ken je een performer? Of heb je ooit een performance gezien?

Verschillende definities van het woord performance: actie, opvoering, uitvoering, vertoning, spel, ... In de kunst kan het gaan om theater, dans, een toespraak, het voorlezen van poëzie, iets uitbeelden, muziek...

Wat is er zo speciaal aan performance? Wat is het verschil met kunst?

Je doet het maar **één keer** en daarna is het 'weg'. Je kan het dus alleen vastleggen op DVD als je het nadien wil zien. Het is niet onveranderlijk, er gebeurt iets, en dit gedurende een bepaalde **tijd**, dit kan kort zijn maar het kan ook lang duren. Het hangt niet aan de muur zoals een kunstwerk, het 'gebeurt' in de **ruimte**. Bij performance heb je een of meer performers: **mensen** spelen er vaak de belangrijkste rol in.

Bekijk online bv. deze performance van de beroemde Gilbert en George

<http://www.youtube.com/watch?v=hR5paDaHtm8&feature=related>

Je kan ook op YouTube zoeken naar: Joseph Beuys, Abramovic, Kaprow,...

Bekijk tenslotte enkele filmpjes op YouTube.

Tik in: Work Survey Eric Klarenbeek

Tik in: Shock Proof Tjep

Tik in: Design by Animals

Deze filmpjes geven een heel aparte kijk op hoe design ook tot stand kan komen, nl. door allerlei performance-acts, choreografie, enz.

De filmpjes willen de leerlingen prikkelen rond het thema: design en performance.

Deze en andere filmpjes krijg je te zien in de tentoonstelling Design by Performance.

4. Bezoek aan de tentoonstelling voor klassen

Elke toeschouwer beleeft de tentoonstelling op zijn of haar manier. Motiveer de kinderen tijdens het bezoek aan Z33 zich te concentreren op wat de kunstwerken bij ieder van hen oproepen om achteraf in de nabespreking van de tentoonstelling hun ervaringen nader te bespreken.

U kan de begeleiding zelf doen, aan de hand van de expogids (gratis voor leraren) maar een bezoek met een gids heeft zeker een stevige meerwaarde. Tijdens een interactieve rondleiding laat een gids de leerlingen kijken naar wat er tentoongesteld is (kleur, licht, vorm, materiaal) en laat hen de werken beleven. Dankzij de dialoog tussen de gids, de werken en de leerlingen achterhalen zij het onderwerp, de betekenis en de boodschap van de specifieke voorwerpen, en van de tentoonstelling in het algemeen.

De werken vertellen een verhaal maar spreken niet altijd voor zich. De gids laat de werken spreken en richt de blik van de leerlingen op de werken, waarin de ideeën van de kunstenaars, ontwerpers en designers zijn vormgegeven. De leerlingen leren deze vorm benoemen en ze ontdekken het verhaal achter het werk. Om dit te bereiken stelt de gids vragen en geeft hij/zij soms kleine opdrachten aan de leerlingen. De gids schept ook een context en verwijst naar de mensen achter het werk.

Een rondleiding duurt ong. een uur maar er is ook de mogelijkheid om na te verwerken in een workshop in Z33.

De leerlingen doen immers allerlei indrukken op tijdens het kijken, luisteren en beoordelen. Die impressies worden bij voorkeur verbonden met expressie, om zo de beleving te verwerken en hun persoonlijke ervaring uit te drukken. Dit gebeurt enerzijds op een beschouwende manier door het uitvoeren van opdrachten en door het beantwoorden van beschouwende vragen. Anderzijds krijgen de leerlingen de kans om een eigen werk te creëren in de workshop die na de rondleiding gereserveerd kan worden.

Het hele educatieve programma duurt 2 tot 2,5 uur (rondleiding en workshop). Het geheel wordt afgesloten met een algemene evaluatie. Als kers op de taart mogen de leerlingen elk een 'button' kiezen of – als er voldoende tijd is – er zelf één maken. Tot slot krijgen ze ook de zapflap mee, de kijkwijzer voor kinderen van 9 tot 14 jaar. De stickers zijn afbeeldingen van kunstwerken en mogen op de 'krant' gekleefd worden. Een prettige zoektocht die met een rake vraag de leerlingen ook aan het denken wil zetten.

5. After- expo moment in de klas

Naverwerken is verankeren en verrijken en kan ook in de klas, tijdens de lessen P.O., taal, W.O....

We geven graag wat tips bij enkele thema's van Design by Performance.

Een designer object ontwerpen

- Laat de leerlingen een bestaand gebruiksvoorwerp kiezen dat ze zullen herontwerpen. Het ontwerp moet verschillen van het bestaande voorwerp. Het moet in potlood (en evt. ook kleurpotlood) op mm-papier komen, met aanwijzingen over hoe het functioneert, uit welke materialen het is gemaakt, afmetingen, enz.
- Een nieuw object uitvinden is voor de creatievelingen: het object moet nuttig zijn en de vorm moet beantwoorden aan het gebruik en tegelijk mooi ogen.
- Houd een toonmoment waarbij de leerlingen hun eigen ontwerp toelichten.
- Werken per twee kan ook zeer stimulerend zijn voor de leerlingen: zet telkens een denker en een doener samen.
- Extra-uitdaging: een prototype maken bij een ontwerp: hoe zal het object er uit zien? Dit kan een maquette zijn of op ware grootte.

Je favoriete designer of performer

Een architect, een tekenaar, een modeontwerper, een juweelontwerper, een bedrijf dat prachtige lampen maakt of trendy meubelen op de markt brengt, of een acteur, een zanger, een danser, een spreker... Laat de leerlingen een korte spreekbeurt houden of een stukje schrijven over hun favoriete designer of performer. Uiteraard moet de spreekoefening of het opstel goed voorzien zijn van de nodige afbeeldingen.

Een voorwerpendéfilé in de klas

De knapste voorwerpen liggen niet in de dure designershops maar in je eigen gereedschapskist, keukenlade, tuinhok, bureau... Laat de leerlingen een knap vormgegeven of ingenieus gebruiksvoorwerp meebrengen en uitleggen aan de rest van de klas waarom dit voorwerp zo fascinerend is. Hou je kennis van natuurkunde klaar want vaak duiken principes als hefboomen, schroeven, communicerende vaten op en zijn deze voorwerpen excellente leermiddelen voor fysieke principes.

Een performance bedenken en uitvoeren

- Verdeel de klas in groepjes en geef elke groep een andere opdracht:
- 1. Schrijf een dialoog en voer hem samen op
- 2. Schrijf een monoloog en voer hem (alleen) op
- 3. Bedenk en speel een theaterstukje zonder tekst: wat wil je doen of tonen?
- 4. Maak een muzikale performance en voer uit.
- 5. Bedenk een performance die over kunst gaat en voer ze uit.
- 6. Bedenk een performance die over de tijd gaat en voer ze uit.
- ...

Mix design en performance zoals in de tentoonstelling

- De natuur als performer.
- Laat de leerlingen op zoek gaan naar natuurkrachten, dieren, natuurverschijnselen...
- Laat hen vervolgens nadenken over een object dat door toedoen van één van deze natuurfenomenen kan gemaakt of veranderd worden (vb. de Blow Away Vase of Design by Animals)
- Teken het object en schrijf er evt. verklaringen bij over wat er met het object is gebeurd.

Voor jongere leerlingen

- Maak je eigen Shock Proof vaas in collagevorm
- Teken een mooie vaas op een tekenblad (zorg dat ze het blad ong. voor de helft vult).
- Je kan als leerkracht de leerlingen een kopie bezorgen van een vaasvorm.
- Kleef er mooie tekeningen en patronen op uit tijdschriften, stof, behangpapier.
- Knip je vaas uit en knip ze in 'scherven'.
- Plak de scherven weer aan mekaar maar zorg dat er een heel andere vaas ontstaat.
- Maak een vazententoonstelling met alle collages.
- Zou je dit ook kunnen/durven met een échte vaas (uit de kringwinkel bv)?

6. Tot slot

Hartelijk dank voor jullie interesse in het educatief aanbod bij Design by Performance. Hopelijk genieten jullie van het bezoek en bevalt onze manier van werken jullie en de leerlingen. We hebben ons doel bereikt als zij dankzij een bezoek aan Z33 meer openstaan voor de verhalen en de boodschappen van kunstwerken en objecten, of van de schoonheid ervan, en vanaf nu met andere ogen naar kunst en design gaan kijken.

We zouden het ook op prijs stellen als jullie je 'impressies' als leerkracht aan ons meedelen, een soort van evaluatie van het educatieve programma. Stuur je opmerkingen en suggesties naar kvanlooken@z33.be.

Bedankt!

Eindtermen

Uiteraard komen tijdens de rondleiding en de workshop vooral de eindtermen van muzische vorming-beeld (lager onderwijs) en van artistieke opvoeding (secundair onderwijs) aan bod.

- De leerlingen van het lager onderwijs kunnen:

1. door middel van kunst- en beeldbeschouwing een persoonlijk waardeoordeel ontwikkelen over beelden en beeldende kunst van nu
2. door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten
3. beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan
4. na gericht kijken, verbeelding, eigen informatie op een persoonlijke wijze beeldend overdragen
5. plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven
6. visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven
7. beeldinformatie uit het eigen werk en het beeldend werk van anderen herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan
8. blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.

- De leerlingen van het secundair onderwijs kunnen:

1. gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie
2. de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken
3. verschillende beeldaspecten identificeren
4. hun persoonlijke mening geven over diverse beeldende creaties en belangstelling opbrengen voor nieuwe beeldende creaties
5. verwoorden dat hun visuele beleving beïnvloed wordt door stemming, voorkeur of vooroordeel
6. vertellen over het actuele gebeuren in de beeldende kunst in de ruime zin
7. zich expressief uiten
8. de rol en de maatschappelijke betekenis van artistieke uitingen voor de samenleving illustreren en analyseren.
9. artistieke uitingen vanuit kunstkritische, historische en culturele invalshoek analyseren.