

# Geanimeerde kunst



Bron: 'De tuin van het aardse genoeg', Hieronymus Bosch

Hierboven zie je een beroemd kunstwerk van Hieronymus Bosch, een Nederlandse schilder. Het werk heet 'De tuin van het aardse genoeg' en hij schilderde het tussen 1490 en 1510. Het was voor die tijd een heel ongebruikelijk kunstwerk. Kunstenaars schilderden eigenlijk alleen portretten, landschappen of Bijbelse taferelen. Dit schilderij laat de fantasie van de kunstenaar zien. In dit schilderij gebeurt enorm veel. Het vertelt eigenlijk een heel verhaal, maar gebruikt daar maar drie beelden voor. Hoewel er veel gebeurt, is het statisch. Tegenwoordig hebben we natuurlijk de mogelijkheid om een verhaal te vertellen met oneindig veel beelden: dynamisch.

## OPDRACHT 1

Wat zie je allemaal op het schilderij gebeuren? Welk verhaal denk je dat de kunstenaar wil vertellen?

---



---



---



---

### WEETJE:

Verhalen vertellen is wat ons tot mensen maakt. We communiceren met verhalen om anderen emotioneel te betrekken bij de boodschap. De manier waarop we communiceren is natuurlijk wel enorm veranderd! Of... toch niet? Vroeger maakten mensen afbeeldingen op de muren van grotten om anderen een verhaal te vertellen. Tegenwoordig gebruiken we sociale media hiervoor. Waar mensen ooit gebruik maakten van kleitabletten, hebben wij onze moderne tablets!

Drie Nederlandse kunstenaars hebben samen Studio Smack een 'vertaling' gemaakt van het kunstwerk naar video. Ze hebben hiermee een beeld gegeven aan wat zij denken dat er gebeurt in het schilderij. Bekijk de video via deze link: [digi-doener.link/smps](https://digi-doener.link/smps)

## OPDRACHT 2

Welke versie van het kunstwerk vind jij het meest interessant?

- Statisch, analoog schilderij  
 Dynamisch, digitale vertaling

Leg uit waarom:

---



---



---



---

## OPDRACHT 3

Een goed verhaal bouw je op met de juiste bouwstenen. Als je met jouw verhaal een groot publiek wilt bereiken dat het verhaal niet meer vergeet, noem je dat storytelling. Storytelling kan worden gebruikt voor reclame, maar ook voor voorlichting, school of in films en series.

Elk storytelling-verhaal bestaat uit 3 onderdelen:

1. De hoofdpersoon - de persoon waarmee iets gaat gebeuren: wie van de twee wordt jullie hoofdpersoon? De boer, of zijn dochter? In een goed storytelling-verhaal is de hoofdpersoon iemand waar het publiek zichzelf in herkent.
2. Het incident - er gebeurt iets onverwachts.
3. Het conflict - de gebeurtenissen stapelen op tot een climax en de hoofdpersoon slaat zich er op geheel eigen wijze doorheen.

Dit schilderij van Grant Wood is wereldberoemd. Het heet American Gothic. Je ziet een boer en zijn dochter, met op de achtergrond hun huis. Het schilderij is gemaakt in 1930. Kijk eens naar het schilderij. Het lijkt een gewoon portret. Maar de man en zijn dochter kijken niet zo blij. Zijn ze soms niet gelukkig? Hebben ze net ruzie gehad? En waarom heeft hij een hooivork in zijn handen? Het schilderij heeft heel veel mensen aangezet tot denken. Er zijn talloze ideeën bedacht over wat de schilder eigenlijk wilde vertellen met dit schilderij en er zijn nog wel meer parodieën op gemaakt.



Bron: 'American Gothic', Grant Wood

**WEETJE:**  
 Nike gebruikt storytelling in hun reclames niet alleen om hun spullen te verkopen, maar ook om aandacht te vragen voor maatschappelijke zaken zoals kansengelijkheid en je dromen waarmaken:  
 Just do it!

Bedenk zelf een storytelling bij dit schilderij. Gebruik hierbij de volgende drie onderdelen.

**Beschrijf de hoofdpersoon**

Wie is hij of zij? Denk aan naam, leeftijd, beroep, woonplaats, (on)getrouwd, kinderen, etc.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Beschrijf het incident**

Wat gebeurt er met de hoofdpersoon in het schilderij? Maak dit zo vreemd, grappig, eng en fantasievol als je zelf wilt.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Het conflict**

Hoe gaat de hoofdpersoon om met de onverwachte gebeurtenis? Komt het goed, of loopt het volledig uit de hand?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**OPDRACHT 4**

Hieronder staat een storyboard. Vertel jouw verhaal nu aan de hand van een aantal schetsen. Hoe ga je het stilstaande beeld laten bewegen en wat is het verhaal daarbij?



---

---

---



---

---


---



---

---


---



---

---

---



---

---

---



---

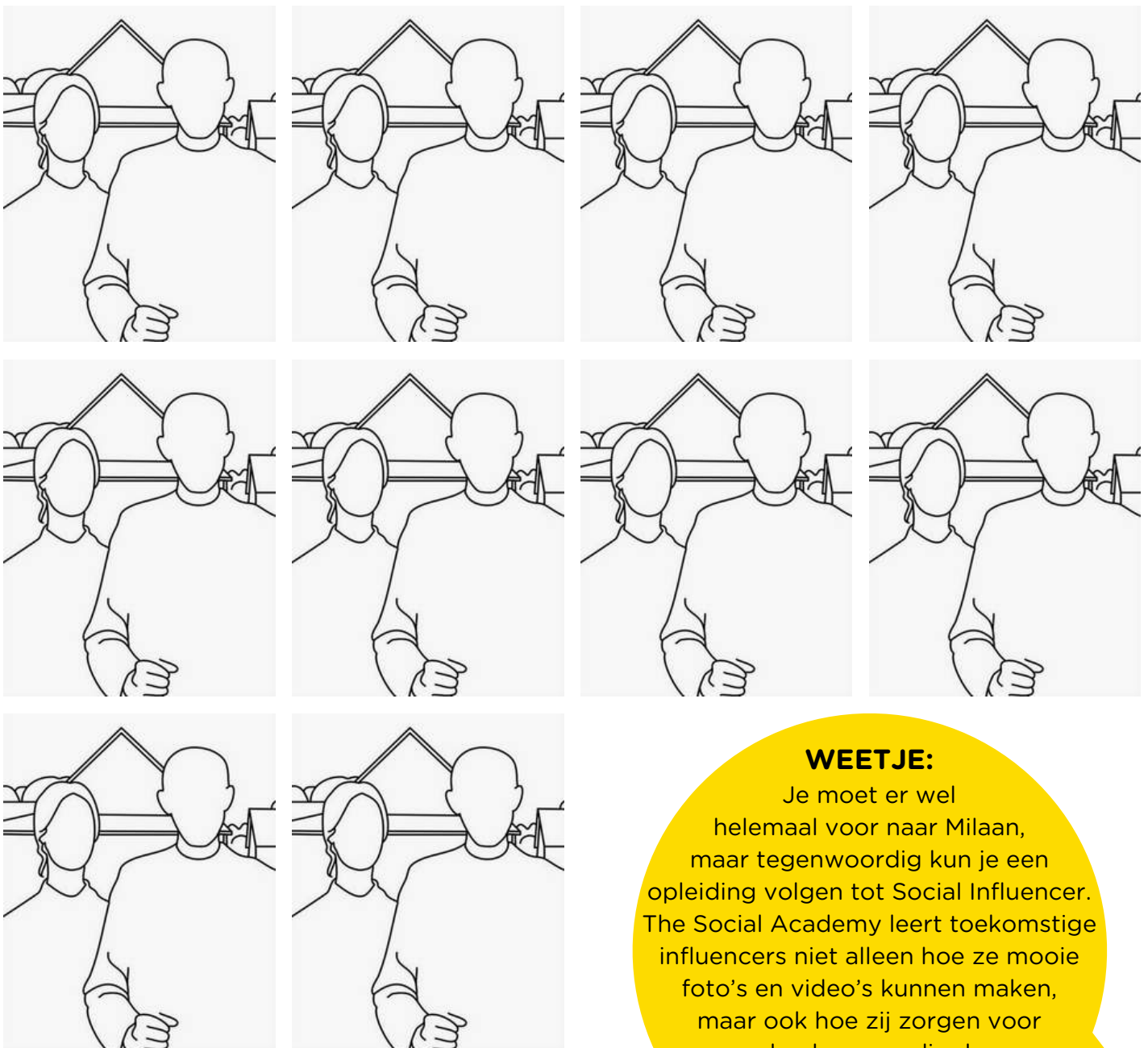
---

---

**OPDRACHT 5**

Hieronder zie je tien vakjes met dezelfde afbeelding. Bekijk je storyboard en probeer het verhaal zo duidelijk mogelijk in chronologische volgorde in de vakjes te tekenen. Zorg ervoor dat je de opeenvolgende afbeeldingen goed op elkaar af laat stemmen. Knip de afbeeldingen uit en maak van elke afbeelding een foto. Verwerk deze afbeeldingen tot een GIF, door bijvoorbeeld [GIFmaker.me](https://www.gifmaker.me) te gebruiken. Let op dat je de afbeeldingen in de goede volgorde zet! Je kunt de afbeeldingen daarna ook aan elkaar nieten en zo een analoge GIF maken, ook wel een flipboekje genoemd.

Sla de GIF die je gemaakt hebt op en deel deze met je familie of vrienden. Welk kunstwerk vinden zij meer interessant, statische of dynamische kunst? Als je wilt mag je jouw filmpje ook delen met ons via: [hallo@futurenl.org](mailto:hallo@futurenl.org). Wij zijn erg nieuwsgierig!

**WEETJE:**

Je moet er wel helemaal voor naar Milaan, maar tegenwoordig kun je een opleiding volgen tot Social Influencer. The Social Academy leert toekomstige influencers niet alleen hoe ze mooie foto's en video's kunnen maken, maar ook hoe zij zorgen voor veel volgers en die door goede interactie ook vast weten te houden.