



WHAT
THE
ART?!
BLIK
OPEN
ERS

MUSEUM

STEDELIIJK

AMSTERDAM

WHAT THE ART?!

De Blikopeners van het Stedelijk Museum Amsterdam presenteren *What the Art?!*, een origineel en eigentijds tv- en onderwijsprogramma over hedendaagse kunst en vormgeving. In *What the Art?!* onderzoeken zij het werkproces van kunstenaars en vormgevers uit verschillende disciplines van de Stedelijk-collectie. In elk van de zes afleveringen bezoeken de Blikopeners een door henzelf geselecteerde, toonaangevende kunstenaar of vormgever in zijn of haar atelier. Het gaat om:

- Koos Breukel (fotografie)
- Harmen Liemburg (grafische vormgeving)
- Joep van Lieshout (beeldende kunst)
- Moniker/Luna Maurer (multimedia)
- Marcel Wanders (vormgeving)
- Roderick Hietbrink (video en performance)

De redactie van *What the Art!?* bestaat uit Blikopeners die de serie niet alleen vormgeven, maar ook presenteren en monteren. Ervaren Blikopener Bilal werd gekozen als vaste presentator. Iedere aflevering heeft hij een andere, jongere Blikopener aan zijn zijde.

IN DE KLAS

What the Art?! biedt de mogelijkheid om hedendaagse kunst en vormgeving een rol te laten spelen in beeldende kunstlessen voor HAVO/VWO. Kunstenaars bedenken samen met Blikopeners een opdracht, speciaal voor het voortgezet onderwijs, en lichten deze zelf toe.

OP TV

De afleveringen werden uitgezonden van 24 augustus t/m 28 september 2013 in het AVRO-programma Kunstuur. Ze zijn te bekijken op ARTtube.nl en te downloaden via www.stedelijk.nl/whattheart, inclusief docentenhandleiding en videoboodschappen van de kunstenaars aan de leerlingen.

STEDELIJK MUSEUM AMSTERDAM

Het Stedelijk in Amsterdam is een museum voor moderne en hedendaagse kunst en vormgeving. Scholen bezoeken het Stedelijk om de vaste collectie of tijdelijke tentoonstellingen te bekijken.

Museumdocenten en Blikopeners verzorgen rondleidingen en workshops voor scholen of jongeren in hun vrije tijd. Kijk op www.stedelijk.nl voor meer informatie over het museum en de collectie.

BLIKOPENERS

Blikopeners zijn jongeren van 15 t/m 19 jaar met een bijbaan bij het Stedelijk en een frisse kijk op kunst. Zij leiden rond, geven advies en hun kritische mening, en organiseren activiteiten en evenementen. Blikopeners hebben diverse achtergronden en volgen verschillende opleidingen. Meer informatie: www.stedelijk.nl/blikopeners. Volg de Blikopeners en hun activiteiten op Facebook en Twitter.

MET DE KLAS IN HET STEDELIJK

De meeste jongeren bezoeken het Stedelijk via school. Leerlingen benaderen kunst door te kijken, vergelijken, vragen stellen, zelf een mening te verwoorden en te evalueren. Voor alle niveaus, in het bijzonder VMBO, werkt het Stedelijk graag op maat. Kwaliteit en service staan voorop, zo blijkt uit het brede aanbod, de speciale groepsentree en de docentenpas. Met deze pas bezoeken docenten het museum gratis. Bekijk programma's voor het voortgezet onderwijs op www.stedelijk.nl/voortgezetonderwijs.

TIP

Het museumprogramma *So You Think You Are an Artist* sluit perfect aan bij *What the Art?!*

BLIKOPENERTOUR OF BLIKOPENER IN DE KLAS

Blikopeners laten leerlingen in het Stedelijk graag hun favorieten zien en gaan er nóg liever met hen over in gesprek. Een enthousiaste Blikopener kan ook op bezoek komen in de klas om uit eigen ervaring te vertellen over kunst en het museum.

DIRECT CONTACT

Bel of mail voor informatie of boekingen:
+ 31 (0)20 573 27 41 (di-vr, 9.00-17.00 uur),
educatie@stedelijk.nl.

INHOUD DOCENTENHANDLEIDING

Beschrijving voor docent	4
Informatie	
▪ Roderick Hietbrink	5
▪ Performance en videokunst	6
▪ Hietbrinks werkproces	7
Begrippen	9
Vragen & opdrachten	10
▪ Roderick Hietbrink	10
▪ Performance en videokunst	11
▪ Hietbrinks werkproces	12
Eindopdracht	13
Tips & tricks	13
Nabespreken	14
What The Art?! Extra	14

BESCHRIJVING VOOR DOCENT*Lesdoel*

Wat is de rol van de natuur in ons leven? In deze les leer je hoe Roderick Hietbrink deze relatie onderzoekt in zijn videowerk, installaties* en performances. Je maakt zelf met je telefoon of fotocamera een filmpje waarin een plant of een dier de hoofdrol speelt.

De opdrachten sluiten aan op de volgende kerndoelen uit het leergebied Kunst en Cultuur:

- 48. De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49. De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 50. De leerling leert, op grond van enige achtergrondkennis, te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar theater-, dans- en filmvoorstellingen.
- 52. De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars.

Eerst kijken

Bekijk vooraf met de leerlingen *What The Art!?* aflevering 6 over Roderick Hietbrink. In een aparte videoboodschap geeft Hietbrink zelf de eindopdracht.

Les

In de les komen drie thema's aan bod: kunstenaar, medium/discipline en proces. Informatiebladen geven achtergrondinformatie over deze thema's. Het thema Werkproces dient als voorbereiding voor de praktijkopdracht(en). Zowel inhoudelijke als technische aspecten komen aan de orde. Woorden met * worden toegelicht in de begrippenlijst.

Eindopdracht

De beeldende eindopdracht wordt in de videoboodschap van de kunstenaar of ontwerper uitvoerig beschreven. De opdracht kan in één les worden behandeld of over een aantal lessen verdeeld met behulp van de werkvormen, tussenopdrachten en vragen op pagina 10-12. Deze kunnen klassikaal worden behandeld of individueel uitgedeeld als losse opdrachtvellen.

'What the Art?! Extra' biedt links naar aanvullende informatie.

Bekijk alle *What the Art?!*-afleveringen, videoboodschappen en docentenhandleidingen via WWW.STEDELIIJK.NL/WHATTHEART.



Stedelijk Museum Amsterdam. Foto's: John Lewis Marshall.

RODERICK HIETBRINK

Roderick Hietbrink (Gorssel, 1975) is beeldend kunstenaar en maakt films*, foto's, installaties en performances. Hij doorliep de Akademie voor Kunst en Vormgeving St. Joost, een masteropleiding aan het Piet Zwart Instituut in Rotterdam en de Rijksakademie van beeldende kunsten in Amsterdam. Momenteel werkt Hietbrink in zijn Amsterdamse atelier. In zijn werk stelt hij vragen aan de orde over de ontwikkeling van de mens, diens relatie tot natuur en omgeving en de conflicten en frustraties die daarmee verband houden. Hietbrink heeft zijn werk tentoongesteld in solo- en groepsexposities in onder andere Museum Boijmans van Beuningen in Rotterdam, Centre Pompidou in Parijs en het Stedelijk Museum Amsterdam, dat ook het videowerk *The Living Room* (2011) in de collectie heeft.

Op de website van Roderick Hietbrink zijn meer werken van hem te zien:
<http://www.roderickhietbrink.nl>.

Roderick Hietbrink in context

Hietbrink heeft diverse inspiratiebronnen voor zijn werk, dat behalve met de relatie tussen de mens en zijn omgeving ook gaat over het theatrale van de werkelijkheid en de onderdrukking van dierlijke instincten – de natuur in onszelf. Naast voorbeelden uit architectuur en film hebben ook video- en performancekunstenaars hem beïnvloed.

In een aantal werken heeft Hietbrink met opzet verwarring gezaaid tussen realiteit en fictie. Volgens de kunstenaar is de grens hiertussen vervaagd sinds de ontwikkeling van massamedia. Een andere Nederlandse kunstenaar die zijn werk op dit gegeven baseert, is Aernout Mik, die – net als Hietbrink – vaak speelt met installaties van videoschermen in de ruimte, waarvan de toeschouwer deel uitmaakt.

De vervaging tussen feit en fictie is volgens Hietbrink gevolg van het feit dat mensen van de wereld een groot theater hebben gemaakt, in een poging hun dierlijke instincten te overstijgen. In dat theater draagt iedereen een masker dat een roofzuchtig instinct moet verhullen. Het masker is een terugkerend element in Hietbrinks werk: als iemand een masker opzet, is de persoon anoniem, maar tegelijkertijd ook kwetsbaar. Je kunt geen gebruik meer maken van gezichtsuitdrukkingen en alles is dus af te lezen aan je houding. Het maskerthema duikt vaker op in de kunstgeschiedenis, met name in de performancekunst. Zo was Paul McCarthy in de jaren 70 van de vorige eeuw bezig met het thema 'ontmaskering van de ware aard'. Dat deed hij via radicale acties, waarbij hij zichzelf insmeerde met ketchup, rauw vlees of uitwerpselen: acties die

vervolgens op foto of film werden vastgelegd.¹² Ook Bruce Nauman veroorzaakt met zijn vroege videoperformances onderbuikgevoelens bij het publiek. Maakt Nauman in *Clown Torture*, gebruik van clowns als stereotiep beeld van verhulling, Hietbrink toont in zijn werk *Upstairs* (2011) een geschminkte harlekijnachtige figuur, terwijl de blauw-witte wybertjesstof van diens pak zelfstandig figureert in *Hypervigilance (Or what the Elephant knows)* (2013).

In de performance *Cloud Cuckoo Land*, die in de uitzending te zien is, onderzoekt Hietbrink wat er gebeurt als het roofzuchtig instinct op een andere manier een uitweg vindt: als pestgedrag. In deze performance staat de reactie van het publiek op dit gedrag centraal, het is een onderzoek naar menselijk gedrag in een notendop. Hoe gaat het publiek om met dit geweld: geeft het reactie of ondergaat het alles passief? Een andere kunstenaar die het (gewelddadige) karakter van de mens onderzocht in combinatie met het gedrag van publiek, is Marina Abramovic.



Roderick Hietbrink, *Cloud Cuckoo Land*, 2012, performance-installatie, variabele afmeting en duur. Foto: Willem Vermaase / Rijksakademie van beeldende kunsten, Amsterdam.

Hoe is het nu gesteld met 'de mens' in deze geïndustrialiseerde samenleving, lijkt Hietbrink zich af te vragen. We proberen steeds meer controle uit te oefenen op onze omgeving die daardoor juist steeds complexer en minder begrijpelijk lijkt te worden. Tegelijkertijd onderdrukt de mens instincten, die zich vervolgens kunnen uiten in vormen van geweld en conflicten. In zijn performancekunst brengt Hietbrink regelmatig de wilde natuur die in ons verborgen zit, naar buiten. In ander werk, bijvoorbeeld films, brengt hij 'de natuur' juist heel letterlijk in beeld. Hietbrink combineert verschillende disciplines voor verschillende doeleinden: hij is een crossmedia*-kunstenaar.

¹ <http://d-sites.net/nederlands/mccarthy.htm>.



Roderick Hietbrink, *Hypervigilance (Or what the Elephant knows)*, 2013, performance, variabele afmeting en duur.



Roderick Hietbrink, *Harlequin*, 2011, C-print op Dibond, 80 x 110 cm.



Roderick Hietbrink, *My Father's Nature*, 2011, 1-kanaals HD Video, stereo geluid, 5:08 min., variabele afmeting.

PERFORMANCE EN VIDEOKUNST

Bij videokunst* vormt video het materiaal van het kunstwerk. Video is bewegend beeld, al dan niet in combinatie met geluid. Video is ook *time based art*, tijdgerelateerde kunst, die steeds beweegt en verandert. Daarom kun je een videokunstwerk niet

in een paar seconden overzien.³ Performance is een kunstvorm waarbij de kunstenaar een idee verbeeldt door middel van acties, uitgevoerd met het eigen lichaam of dat van andere mensen als materiaal. Performances kunnen zowel met als zonder publiek plaatsvinden. Maar in beide gevallen wordt de performance vaak vastgelegd op video. De gefilmde performances kunnen ook een op zichzelf staand videowerk zijn. Video en performance zijn als kunstvormen op verschillende manieren nauw met elkaar verweven.

Geschiedenis van performance en videokunst

Performance heeft banden met allerlei veel oudere kunstvormen waarin het lichaam centraal staat, zoals theater en acrobatiek. Maar in de context van de hedendaagse kunst komt de performance voort uit verschillende stromingen, onder andere Dadaïsme*, Fluxus* en happenings*. Vanaf de jaren 60 van de vorige eeuw zetten bekende performancekunstenaars, zoals Joseph Beuys, Marina Abramovic en Bruce Nauman, hun eigen lichaam in als een middel tot onderzoek naar menselijk gedrag. Performancekunst is geen theater, dat je avond aan avond opvoert: het is vaak een eenmalige gebeurtenis, die nooit helemaal op dezelfde manier wordt herhaald. Bovendien wordt het publiek vrijwel altijd uitgedaagd tot actieve participatie.⁴

Aan het eind van de jaren 60 is bewegend beeld overal aanwezig. In veel huiskamers staat een televisie en het medium video is volop in ontwikkeling. De eerste betaalbare videocamera, de Portapak van Sony, komt in 1965 op de markt. Kunstenaars uit alle richtingen slaan aan het experimenteren. Ze zijn vaak regisseur, cameraman, producent en acteur tegelijk. De eerste videokunstenaars keren zich vooral tegen de passiviteit van de televisie. Ze zoeken via hun video's interactie met hun publiek.⁵

Video leent zich uitstekend om een unieke gebeurtenis als de performance vast te leggen. Was performance eerst vooral een protest tegen de vercommercialisering van kunst, later zien kunstenaars in dat zij van hun werk moeten leven: ze leggen hun acties vast op video om hun werk toch te kunnen verkopen.⁶ Sommigen doen dat in de beslotenheid van het atelier (Bruce Nauman, John Baldessari), anderen zoeken juist de confrontatie met het publiek, zoals Marina Abramovic. Hoewel een van de vroegste performancekunstenaars is Abramovic zeker niet van het toneel verdwenen. Zij werd onlangs door rapper Jay Z uitgenodigd om deel te nemen aan zijn videoclip in een galerie (zie What The Art?! Extra).

³ *Eerste Hulp bij videokunst*, Stedelijk Museum Amsterdam, 2007.

⁴ Mekink, M. e.a., *Kunst van nu*, Primavera Pers, Leiden 1995.

⁵ Zie noot 3.

⁶ <http://d-sites.net/nederlands/mccarthy.htm>.

Video wordt gaandeweg een zelfstandige kunstvorm. In de jaren 80 is de techniek verbeterd en zijn videocamera's een stuk lichter. Door non-lineaire montage* dalen de productiekosten flink. Vanaf dat moment krijgen video's meer en meer het karakter van zorgvuldig voorbereide films. Voorzichtig komt ook verhalende videokunst in omloop, maar dit genre wordt pas in de loop van de jaren 90 echt door de kunstscène geaccepteerd.

De opkomst van de digitale video in diezelfde periode zorgt, naast de mogelijkheid met een betaalbare computer te monteren en te bewerken, voor een revolutie. Aan de hand van bestaand en nieuw videomateriaal proberen kunstenaars onder meer de manipulatieve werking van het medium bloot te leggen. Videokunst is nu voor kunstenaars één van de vele middelen om mee te werken. Weinigen noemen zich nog 'videokunstenaar'.⁷

Videokunst en performance in het museum
Performancekunst vindt in de jaren 60 en 70 vaak in de publieke ruimte plaats, ook in het museum. Zo staan Gilbert en George in 1969 als *living sculptures* gedurende vijf uur op de trap van het Stedelijk. Door de jaren wordt de performance een geaccepteerd verschijnsel in musea en galleries, al is het meestal in de vorm van een videoregistratie.

Waar het videowerk ophoudt en de performance begint, is vaak lastig te bepalen. De kunstenaars Aernout Mik en Guido van der Werve registreren bijvoorbeeld anderen of zichzelf op het grensgebied van performance, documentaire en film. Veelal plaatsen ze de videobeelden, net als Roderick Hietbrink, in een driedimensionale installatie. Zo kan de toeschouwer zich omringd voelen door en deel uitmaken van het performance-videowerk.

Het Stedelijk begint videokunst te verzamelen in 1971, vrijwel direct nadat de eerste kunstenaars video als medium gingen toepassen. De videocollectie van het Stedelijk Museum bevat zo'n 600 werken.

HIETBRINKS WERKPROCES

Inhoudelijke aspecten

Roderick Hietbrink hanteert verschillende werkwijzen om een concept* uit te werken. Het kan zijn dat een idee opkomt en hij de uitvoering zorgvuldig gaat voorbereiden. Het kan ook zijn dat hij vanuit een idee gaat experimenteren en zo stapsgewijs zelf ook ontdekt waar het werk over moet gaan. Om tot een idee te komen, houdt Hietbrink zich vooral bezig met 'nietsdoen': wandelen, films kijken, een beetje researchen. Een idee komt dan enige tijd vanzelf op.

Vervolgens neemt Hietbrink beslissingen over de vorm en het medium, afhankelijk van wat hij wil laten zien. De Blikopeners vragen zich in de uitzending af, wanneer hij nu kiest voor (gefilmde) performance en wanneer voor een autonome* videofilm. Zo was hij ervan overtuigd dat hij *Cloud Cooekoo Land* in de vorm van een performance moest maken. Hier is sprake van een onderzoek naar de reactie van het publiek, die elke keer anders is. Blijven de toeschouwers passief, zijn ze geschokt, of willen ze er iets aan doen? Hietbrink kiest er voor om dit proces uit handen te geven, juist omdat hij het gegeven van onvoorspelbaarheid hem interesseert.

De naam van het werk ontleende Hietbrink aan het toneelstuk *De vogels* van de oud-Griekse schrijver Aristophanes, waarin vogels over mensen heersen. Het idee diende zich aan toen Hietbrink een vogelmasker aan het maken was. Sinds zijn jeugd – met een vader die dieren opzette – is de kunstenaar gefascineerd door vogels. Je kunt aan deze dieren nooit echt goed aflezen hoe ze zich voelen. Het vogelmasker was van papier-maché en in de droogtijd begon hij aan een tweede exemplaar. Zo groeide het idee uit tot een verzameling van vijf maskers en uiteindelijk tot een hele performance. Daarin staan de vogels, die pestgedrag vertonen, voor de natuur in onszelf. Pesten is een gevolg van de spanning tussen ons natuurlijke, roofzuchtige instinct en de samenleving, die ons dwingt dat instinct onder controle te houden. Hietbrink koos voor de maskers verschillende stadsvogels, omdat iedereen deze van oorsprong 'wilde' dieren als vanzelfsprekend beschouwt in het 'theater' dat de stad is. Mensen hebben eveneens afstand genomen tot hun natuurlijke toestand en voeren in deze gecultiveerde omgeving dagelijks theater voor elkaar op.

Voor *The Living Room* kwam het idee wel in één keer als sterk beeld bij Hietbrink op, hoewel niet onverwacht: Hietbrink groeide op in een doorzonwoning. Zo'n woning is bedoeld om het licht door te laten, maar je kunt er ook dwars doorheen *kijken*. Bewoners hebben dan ook de neiging om in de woning hun eigen eiland te creëren en de wereld buiten te sluiten. Hietbrink stelt zich voor wat er dan zou gebeuren als de natuur met veel geweld het huis binnenkomt, in dit geval in de gedaante van een boom. Welk gevoel levert dat bij de toeschouwer op? Dit concept gaf Hietbrink vorm in een videofilm, die door een filmteam technisch perfect werd voorbereid en uitgevoerd. Alles was tot in de puntjes uitgedacht, en toch wist Hietbrink niet wat er zou gebeuren als de boom door het huis getrokken zou worden. Het resultaat bleef onvoorspelbaar.

Soms maakt Hietbrink ook videowerk dat minder grondig is voorbereid. Hij begint dan op te nemen op een experimentele manier. Pas wanneer hij het

⁷ *Eerste hulp bij videokunst*, Stedelijk Museum Amsterdam, 2007.

materiaal terugkijkt, neemt hij echte beslissingen, een werkwijze vergelijkbaar met de performance *Cloud Cooekoo Land*. Daarbij vraagt hij zich steeds weer af: wat wil ik zeggen? Welke vraag wil ik stellen? Stapsgewijs komt alles dan uiteindelijk bij elkaar.

Techniek en beeldende aspecten

Roderick Hietbrink combineert diverse technieken, waaronder video, fotografie, performance en installatie*. De foto's of video's waarmee hij zijn performances documenteert kunnen op hun beurt autonome werken worden, bijvoorbeeld in de vorm van een installatie. Er is een groot verschil tussen een op video geregistreerde* performance (toevalfactor, onvoorspelbare reactie van publiek) en een autonome, al dan niet geësceneerde* videofilm. Met film kun je vooraf, achteraf én tijdens de opnamen keuzes maken en zo de manier waarop de toeschouwer kijkt, manipuleren.

Voor het maken van een autonome videofilm zijn veel voorbereidingen nodig. Soms wordt eerst een *storyboard** gemaakt, dat de structuur van de film bepaalt. In het *storyboard* worden ook de variabelen van de cameravoering* en de tijdsduur van elk shot* vastgelegd. Door de keuzes die hij hierin maakt, vestigt Hietbrink de aandacht op zaken die hij belangrijk vindt en die de toeschouwer anders misschien niet opvallen. Zo kiest hij voor inzoomen (close-up*) om de toeschouwer te betrekken bij de gebeurtenis, of filmt hij van onderaf ('kikkerperspectief') om een onderwerp imposanter in beeld te brengen. Door de lengte van de shots (tijd) te variëren, zowel tijdens het filmen als bij de montage* achteraf, kun je spanning opbouwen of spelen met de verwachtingen van de toeschouwer. Het tijdsverloop is sterk bepalend in Hietbrinks films. Zo bouwt hij in *The Living Room* spanning op door lange beginshots. Maar ook geluid heeft invloed op de betekenis. Geluiden, zoals het gekraak van de boom en de meubels, benadrukken de gebeurtenissen. .

Ook de presentatie van het werk kiest Hietbrink zorgvuldig met het oog op de betekenis. Soms leidt dit tot een presentatie op een enkel scherm, soms tot een installatie met verschillende schermen. Roderick Hietbrink wil zijn films namelijk zowel in een bioscoop als in een galerie of museum kunnen vertonen. Van *The Living Room* maakte hij daarom ook een versie met drie schermen, die hetzelfde moment steeds vanuit drie standpunten laten zien. De toeschouwer, onderdeel van de driedimensionale installatie, kan zelf bepalen vanuit welk standpunt hij of zij kijkt en het werk op een ruimtelijke manier ervaren..

BEGRIPPEN*Abstract*

Non-figuratief, zonder herkenbare voorstelling.

Artist in residence

Een kunstenaar krijgt tijd en middelen om een periode op een internationale locatie te werken, vaak in een speciaal gereserveerde studio.

Autonoom

Zelfstandig. Een autonome video is de verfilming van een concept. Tegenhanger van Registratie.

Cameravoering

Bij de cameravoering combineert de cameraman vijf variabelen om betekenis toe te kennen aan het beeld: het camerastandpunt, het kader, de scherpte en scherptediepte, de camerabeweging en de nabewerking van de film.

Close-up

Filmopname van heel dichtbij.

Concept

Idee, plan.

Crossmedia

Werkt met een mix van verschillende media (term afkomstig uit de marketing).

Dadaïsme (1916-1922)

De kunst van het absurde: de grens tussen alle kunstvormen en het gewone leven vervaagt. Dada ontstond in Zürich, als reactie op het geweld van de Tweede Wereldoorlog.

Editie (redigeren)

Filmmateriaal achteraf in de gewenste volgorde plaatsen door knippen, plakken en inkorten.

Ensceneren

In scène zetten, voor toneel of film inrichten, als schijnvertoning opvoeren.

Film

Een verhaal wordt verteld in bewegende beelden van personen en objecten in al dan niet geënceneerde situaties. Dit kan zijn opgenomen met een filmcamera (fotografisch, op film) of een videocamera (op lichtgevoelige chip).

Fluxus (vanaf 1960)

Internationaal collectief, dat kunst en het dagelijks leven bij elkaar wilde brengen en anti-kunst propageerde. Ook in Nederland (Schippers, De Ridder).

Happening

Openbare, spontaan lijkende maar vooraf bedachte gebeurtenis, bedoeld om te choqueren en de

traditionele openbare orde op een ludieke manier te verstoren.

Installatie

Kunstwerk dat bestaat uit een samenhangende opstelling van verschillende media.

Kader

Beelduitsnede, geeft de omtrek aan van wat in beeld komt en wat daarbuiten blijft.

Loop

Doorlopende videobeelden, zonder (duidelijk) begin of einde.

Montage

Gefilmde scènes in de gewenste volgorde plaatsen.

Non-lineair monteren

Digitale videobeelden monteren en bewerken op de computer.

Registratie

Werk waarin video is gebruikt om een handeling of proces vast te leggen, zoals een performance. De camera beweegt vaak minimaal. Tegenhanger van autonome videofilm, zie Autonoom.

Scripten

Van te voren vastleggen in tekst, bijvoorbeeld de dialogen in een film.

Setting

De (film)omgeving, decor.

Shot

De beelden die in zijn opgenomen tussen het aan- en uitzetten van de camera.

Storyboard

Overzicht van de te filmen scènes.

Video

Bij video worden beeld en geluid tegelijk opgenomen op een videocamera. Dit kan analoog op tape (vroeger) en digitaal (nu).

Videokunst

Kunstvorm die gebruik maakt van video.

VRAGEN & OPDRACHTENRODERICK HIETBRINK*Algemene vragen*

- Wat voor soort werk maakt Roderick Hietbrink?
- Waar zou Roderick Hietbrink zijn inspiratie kunnen vinden?
- Wat voor gevoel krijg je als je Hietbrinks werk bekijkt?
- Denk je dat zijn werk altijd tot in de puntjes voorbereid is? Speelt toeval ook een rol? Op welke manier?
- Vind je zijn werk realistisch, fictief, of allebei?

Opdracht 1

Opdracht in tweetallen. De ene leerling stelt zich voor dat hij/zij de kunstenaar Roderick Hietbrink is, de ander interviewt hem en stelt vragen n.a.v. het filmpje. Bijvoorbeeld:

- Wat vind je zelf je beste werk?
- Is je werk verhalend?
- Waarom gebruik je verschillende soorten media?
- Wanneer kies je voor performance in je werk en wanneer voor video?
- Wat is voor jou belangrijk om te laten zien?
- Hoe verwerk je jouw visie op realiteit en fictie in je werk?

Daarna worden de antwoorden met de klas gedeeld.

Opdracht 2

Roderick Hietbrink maakt naast performances en videowerk ook installaties van objecten. Hieronder zie je twee voorbeelden.



Roderick Hietbrink, *Theater*, 2010, Beijing, China. C-print on Dibond, 132 x 90 cm.



Roderick Hietbrink, Objecten uit *Cloud Cooekoo Land*, 2012.

Kun je in deze installaties van objecten iets herkennen van wat je gelezen hebt over de visie van Roderick Hietbrink? Zo ja, hoe?

Opdracht 3

In de uitzending zie je hoe Blikopeners de vogelmaskers opdoen om de performance *Cloud Cooekoo Land* uit te voeren. Deze performance begint normaal gesproken anders: zes mimespelers verrichten dagelijkse handelingen in een afgesloten ruimte. De toeschouwers – die niet weten of de handelingen van de spelers zijn gescript* of niet – bekijken hen door een raam; zelf kunnen de mimespelers de toeschouwers niet zien. De spelers beginnen een van hun groepje te pesten. Ze doen hun maskers op en stappen de ruimte uit: opeens staan ze tussen de toeschouwers, in de werkelijkheid. Daar gaan ze door met pesten, bedreigen en slaan met stokken. Het publiek staat erbij en kijkt toe.

Aernout Mik

Kijk nu naar het volgende filmpje over de tentoonstelling van Aernout Mik in het Stedelijk: http://www.arttube.nl/en/Stedelijk/Aernout_Mik#.Uj8u1xwWWEM.

Vragen

- Wat voor overeenkomsten en verschillen kun je vinden tussen werk van Arnout Mik en *Cloud Cooekoo Land* van Roderick Hietbrink?
- Hoe gaan de twee kunstenaars om met de ruimte?
- Hoe gaan beide kunstenaars om met de combinatie tussen werkelijkheid en fictie?
- Wat zou er moeten gebeuren als Hietbrink van *Cloud Cooekoo Land* een autonome videofilm zou maken? Hoe zou hij dat het beste kunnen aanpakken, volgens jou?

PERFORMANCE EN VIDEOKUNST*Opdracht 4*

Marina Abramovic is een van de beroemdste performancekunstenaars ooit. In 1974 voerde zij in Napels de performance *Rythm 0* uit, waarin zij lange tijd naast een tafel vol objecten staat: zowel aangename, een warme jas, als destructieve objecten; een roos met doorns, een pistool en een kogel. Het publiek mocht de objecten pakken en alles met Abramovic doen wat ze wilden.

Bekijk het filmpje over deze performance:
<http://vimeo.com/71952791>.

Vragen

- Waarover denk je dat deze performance gaat? Leg uit waarom.
- Had je hier zelf bij willen zijn? Wat denk je dat jij gedaan zou hebben?
- Waarom zou Abramovic gekozen hebben voor een performance met publiek en niet voor een film?
- Is dit een onderzoek, of een vastomlijnd idee?
- Welke rol speelt Abramovic zelf?
- Kun je overeenkomsten vinden met het werk van Roderick Hietbrink? Zo ja, welke? En verschillen? Zo ja, welke?

Guido van der Werve

De Nederlandse kunstenaar Guido van der Werve maakt van zijn performances genummerde videowerken. Daarin begeeft hij zich op het raakvlak van film en beeldende kunst. Wat begon met registraties van performances, waarin Van der Werve zichzelf opvoert als romantische mislukkeling, is uitgroeid tot een oeuvre van korte films, waarin hij nog altijd zelf de hoofdrol speelt.

Van der Werve werd bekend met zijn film *Nummer Acht*. Hierin loopt hij op de Noordpool voor een ijsbreker uit. Kijk een stuk van *Nummer Acht*:
<http://vimeo.com/16387871>.

Vragen

- Waarom zou Guido van der Werve dit concept hebben vormgegeven in een film en niet als performance met publiek?
- Is er nog een rol voor toeval in deze film?
- Is dit een onderzoek of een vastomlijnd idee?
- Welke rol speelt Van der Werve zelf?
- Heeft deze film een verhaal?
- Hoe gaat Van der Werve met tijd om?
- Is het professioneel gefilmd of juist slordig?
- Kun je overeenkomsten vinden met het werk van Roderick Hietbrink? Zo ja, welke? En verschillen? Zo ja, welke?

Opdracht 5

Bekijk de trailer van *The Living Room*, de film die de Blikopeners in de uitzending bekijken, op <http://vimeo.com/33105614>.

Vragen

- Waarom denk je dat Roderick Hietbrink bij dit onderwerp niet voor performance koos?
- Welk gevoel krijg je bij het bekijken van deze film?
- Wie is slachtoffer in de film, de boom of het huis?
- Waarvoor is de boom een symbool, denk je?
- Had jij deze gebeurtenissen 'live' willen zien? Denk je dat ze hetzelfde effect op je hadden gehad? Waarom wel/niet?
- Welke rol speelt het tijdsverloop in deze film?
- Kun je aan het begin van de film al voorspellen wat er gaat gebeuren? Wat had je verwacht?
- Waarom zit Hietbrink zo dicht met zijn camera op het onderwerp, denk je?
- Waar staat de camera?
- Welke rol speelt het geluid?
- Zou je dit werk anders ervaren wanneer je het ziet het op drie schermen (hetzelfde moment drie keer vanuit een ander camerastandpunt) en jij er middenin staat?



Roderick Hietbrink, *The Living Room*, 2011, 3-kanaals videoinstallatie / 1-kanaals screening versie, Bonnefantenmuseum, Maastricht.



Roderick Hietbrink, *The Living Room*, 2011.

HIETBRINKS WERKPROCES

Opdracht 6

Bekijk de video *Vivarium* (13 minuten) op <https://vimeo.com/69646896>.

Vivarium maakte Hietbrink als *artist in residence** in Sydney. De video wordt in een *loop** afgespeeld.

Vragen

- Waarover gaat deze video? Waarom denk je dat?
- Hoe heeft Hietbrink de video gemaakt?
- Wat voor gevoel roepen de beelden op?
- Is er een hoofdpersoon? Zo ja, wie/wat?
- Vertellen de beelden een verhaal? Zo ja, welk?
- Wat zou Roderick Hietbrink willen laten zien?
- Welke keuzes heeft Hietbrink gemaakt als het gaat om kader, standpunt, tijd, licht? Waarom heeft hij deze keuzes gemaakt, denk je?
- Welke rol speelt geluid?
- Waarom zou Hietbrink de video in een *loop* gezet hebben?

Opdracht 7

Bepaal samen in de klas de criteria van een goed videowerk.

Iedereen schrijft op maximaal drie post-it's wat hij/zij een kenmerk vindt van een goed videowerk. Er wordt klassikaal een selectie gemaakt. De docent verdeelt een muur in de klas in kolommen met verschillende aspecten, bijvoorbeeld: vorm, presentatie, gebruik van tijd, geluid, kader, standpunt, concept, verhaal ja/nee, de rol van toeval, montage.

De beschreven post-it's worden op de juiste plek op de muur geplakt en blijven hangen voor het beoordelen van de eindopdracht.

EINDOPDRACHT

Onze relatie met de natuur verschilt per persoon, maar veel mensen voelen zich meer op hun gemak in een omgeving met straten en huizen. Van het bos gaat vaak iets dreigends uit, maar wat is dat precies? En waaróm voelen we ons minder op ons gemak in een natuurlijke omgeving?

Zoek de natuur op in je eigen omgeving. Misschien heb je planten of huisdieren: een parkiet of een hamster in een kooitje, maar het mag ook een opgezette tijger zijn! Als eindopdracht vraagt Roderick Hietbrink jou om met je telefoon of fotocamera een filmpje te maken, waarin een plant of dier de hoofdrol speelt. Probeer je daarbij te verplaatsen in deze hoofdrolspeler, dus kijk door de ogen van die plant, je tamme kraai of de mieren bij de voordeur. Probeer vooral het contrast te laten zien tussen je hoofdonderwerp en de omgeving.

Suggesties voor de uitvoering

- Het filmen van het onderwerp kan op school worden uitgevoerd, maar het kan ook een thuisopdracht zijn. De opdracht kan in een aantal lessen plaatsvinden:
 - De voorbereiding op een *storyboard*;
 - Het filmen zelf;
 - Editen*: het materiaal wordt bekeken, geselecteerd en zo mogelijk gemonteerd. Mocht montage niet kunnen, dan kan de video ook in één shot worden uitgevoerd.
- Het is belangrijk van tevoren het concept goed uit te werken in een tekst en eventueel *storyboard*.
- Een simpel montageprogramma is Moviemaker, dat je eenvoudig kunt downloaden van internet.
- De opdracht kan individueel of in groepjes worden uitgevoerd. In het geval van groepjes kan één persoon de camera hanteren, een ander de regie doen en weer een ander zorg dragen voor de details, zoals licht, geluid, setting* of de eventuele omgang met een dier. Geluid kan ook los worden opgenomen met een mp3- speler.
- Beperk de lengte van het filmpje (minimaal 1 minuut, maximaal 3 minuten). Dit maakt het voorbereiden, filmen en nabespreken praktischer. Als je het hele idee in enkele minuten moet vertellen, kun je niet anders dan duidelijke keuzes maken.

Materiaal

- Een papier, potlood en een liniaal (voor het *storyboard*);
- Een mobiele telefoon of fotocamera die kan filmen;
- Een USB-kabeltje om het materiaal in de computer in te voeren;

- Zo mogelijk een (simpel) montageprogramma.

TIPS & TRICKS

Zorg dat je, vóórdat je begint met filmen, al duidelijk weet waar je film over gaat. Het scheelt veel tijd en werkt veel beter. Wat is het hoofdonderwerp, en met welke beeldende keuzes kun je je boodschap overbrengen?

Zit er een verhalend element in je film, of niet? Laat je ruimte voor toeval of spontane gebeurtenis?

Maak een duidelijke keuze voor een locatie. Bedenk of deze locatie goed past bij wat je wilt laten zien en of het een handige plek is. Hoe zit het met licht en geluid?

Zorg voor voldoende licht en/of speel met licht door op bepaalde plekken spotjes toe te voegen. Licht speelt een belangrijke rol in het gevoel dat je je publiek wilt geven. Je kunt door middel van licht of schaduw spanning toevoegen aan je onderwerp. Denk dus goed na of je daglicht kiest of kunstlicht. Let ook op hoe fel bepaalde gedeeltes zijn of hoe schaduwrijk. Wil je dit juist wel of juist niet? Let ook op kleurverschillen die kunnen ontstaan als je op verschillende locaties filmt.

Geluid kan allerlei bronnen hebben: een stem die je opneemt, een vraag die je aan de kijker stelt, later toegevoegde muziek of omgevingsgeluid. Welke geluiden zijn te horen op de gekozen locatie? Test het geluid vooraf. Bedenk wel dat deze geluiden anders opgenomen worden dan jij ze live ervaart. Wil je muziek bij je beeld? Dit kun je later monteren of je zet gewoon je mp3-speler op de microfoon.

Wat is je camerastandpunt, wat is je kader? Waarop moet de nadruk liggen en wat kan beter buiten beeld blijven? Welke afstand neem je tot je onderwerp? Welke compositie maak je?

Hoe wordt je camerabeweging? Probeer je camera zo rustig mogelijk te bewegen. Een statief helpt enorm tegen schokken. Beweeg je de camera horizontaal ('pan'), of verticaal ('tilt')? En beweeg je je camerastandpunt horizontaal ('dolly') of verticaal ('crane')? In een eerste shot kun je de kijker bijvoorbeeld een beeld van de omgeving geven ('establishing shot'). Maar dit hoeft niet.

Zoom zo weinig mogelijk, zorg voor stilte in het beeld. Let ook op de achtergrond. Is deze rustig genoeg? Wil je rustig bewegen? Neem een rolstoel, trek je skates aan of film vanaf een skateboard!

Denk goed na tijdens het filmen over hoe je het wil gaan monteren. De lengte van je shots bepaalt de

structuur van je film, en dus wat je wil zeggen. Dit kun je ook in het *storyboard* aangeven.

NABESPREKEN

Vragen

- Wat valt op, welke keuzes zijn gemaakt?
- Welke video valt het meest op? Waarom? Welke is origineel?
- Ben je iets op een andere manier gaan bekijken door de video?
- Is het gelukt om een contrast aan te brengen tussen het hoofdonderwerp en de omgeving?
- Welke video is grappig/opvallend /sterk /spannend/vreemd?
- Hoe is gebruik gemaakt van beeldende aspecten zoals cameravoering, tijd, licht, verhalend element, toeval/spontane gebeurtenis, montage?
- Als je overnieuw mocht beginnen, wat zou je dan veranderen?

Werkvormen

- Verdeel de klas in twee groepen. Eén groep mag alleen complimenten geven, en de andere alleen verbeterpunten.
- Iedereen moet een Tip en een Top geven.
- Beoordeel elkaars video aan de hand van de beoordelingspunten op de post-it's uit opdracht 7.
- Organiseer een klein filmfestival waarop alle films getoond worden. Er zijn een eerste, tweede en derde prijs te winnen. De meeste vingers omhoog bepalen de winnaars. De winnaars komen op de Pinterest-pagina van What The Art?!

Foto's uploaden

De beste fotoresultaten van de les(sen) zijn te uploaden naar de *What The Art!?* Pinterest-pagina. Hier zijn ook resultaten van andere scholen te zien.

Ga naar www.pinterest.com en klik op 'nu inloggen'. Gebruik de volgende gegevens:

- E-mailadres: v.dejong@stedelijk.nl
- Wachtwoord: whattheart

Nu opent de welkomspagina. Klik rechts bovenin op 'What The Art' en vervolgens op 'Jouw borden'. Ga nu naar 'Aflevering 6 Roderick Hietbrink'. Om een foto te uploaden klik je aan de linkerkant van de pagina op 'een pin toevoegen'. Kies het juiste bestand én bord (Aflevering 6 Roderick Hietbrink) en geef de pin een korte beschrijving. Door op 'Pin it' te klikken, verschijnt het bestand in het overzicht.

WHAT THE ART?! EXTRA

Kunstenaar Roderick Hietbrink

<http://www.roderickhietbrink.nl>

<https://vimeo.com/roderickhietbrink>

<http://metropolism.com/features/boom-door-huis>.

<http://www.rijksakademie.nl/ENG/resident/roderick-hietbrink/texts>

Performance

<http://www.artizontaal.nl/dossiers/vivianerose/vr.artikel1.htm>

<http://www.youtube.com/watch?v=FcyYnuloGY>

<http://www.youtube.com/watch?v=qQ8ZiqBJn58>

<http://www.youtube.com/watch?v=xMG2oNqBy-Y>

<http://www.youtube.com/watch?v=qQ8ZiqBJn58>

Videokunst

<http://nimk.nl/>

<http://nimk.nl/nl/wat-is-mediakunst>

<http://www.ubu.com/film/>

http://www.arttube.nl/nl/Stedelijk/Aernout_Mik#.Uj8ovhwWWEM

<http://preview.instantcinema.org/>

<http://vimeo.com/56562197>