

MUSEUM



AMSTERDAM

WHAT
THE
ART?!
BLIK
OPEN
ERS

STEDELIIJK

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 elke aflevering bezoeken de Blikopeners een door henzelf geselecteerde, toonaangevende kunstenaar of vormgever. 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)
- Marlene Dumas (beeldende kunst)
- Tromarama (video en animatie)
- ZERO/Zoro (beeldende kunst)

De redactie van *What the Art?!* bestaat uit Blikopeners die de serie niet alleen vormgeven, maar ook presenteren. De afleveringen worden telkens door andere Blikopeners gepresenteerd. In de aflevering over Tromarama zien we Luna en Damy.

AFLEVERINGEN

De afleveringen zijn te bekijken op ARTtube.nl en via www.stedelijk.nl/whattheart, inclusief docenthandleiding en videoboodschappen van de kunstenaars aan de leerlingen.

STEDELIIK MUSEUM AMSTERDAM

Het Stedelijk 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, Twitter en Instagram.

MET DE KLAS NAAR HET STEDELIIK

De meeste jongeren bezoeken het Stedelijk via school. Leerlingen benaderen kunst door te kijken, te vergelijken, vragen te 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 VO op www.stedelijk.nl/voortgezetonderwijs

BLIKOPENERTOUR

Blikopeners laten leerlingen in het Stedelijk graag hun favorieten zien en gaan er nog liever met hen over in gesprek.

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

TIP

Onderwijsprogramma's speciaal over videokunst kunnen in overleg met de afdeling Publiek & Educatie op maat aangeboden worden.

Door op de titel van de video's te klikken kom je op een preview van de video op de website van Tromarama.

Afbeelding voorpagina
[Unbelievable Beliefs](#), 2012, stop motion animation with fabric,
2 min 57 sec, 2012, sound by Bintang Manira
© TROMARAMA

INHOUD DOCENTENHANDLEIDING

Beschrijving voor docent
p. 3

Informatie p. 4

Uitdeelvel met informatie
p. 4

- Tromarama
- De techniek achter Tromarama
- Werkproces en Wereldwijde problemen
- Begrippen

Werkvormen p. 8

Eindopdracht p. 9

- Eindopdracht
- Voorbereidende vragen (uitdeelvel)

BESCHRIJVING VOOR DOCENT

Met deze docentenhandleiding kun je één of meerdere lessen vormgeven waarin het werk van Tromarama centraal staat.

Centrale lesdoelen

De leerling kan de belangrijkste kenmerken van de kunstwerken en het werkproces van Tromarama benoemen en begrijpt hoe zij stop-motion animatie technieken gebruiken om video's te maken. Daarnaast reflecteert de leerling op zijn of haar eigen interpretatieproces en voert de leerling een beeldende opdracht uit waarin hij of zij experimenteert met het maken van stop-motion animatie video's.

Deze handleiding sluit aan bij de examenprogramma van HAVO en VWO Kunst (Algemeen), beeldende vormgeving en TEHATEX:

Examenstof Kunst (Algemeen)

- De kandidaat kan de belangrijkste termen en begrippen hanteren uit de kunstdisciplines beeldende vormgeving (...) die voorwaardelijk zijn voor adequate receptie en reflectie, en noodzakelijk voor begrip van verbanden tussen kunst en cultuur.
- De kandidaat kan informatie over kunst en cultuur herkennen, benoemen en toepassen om verbanden aan te geven.
- De kandidaat kan bij het reflecteren bronnenmateriaal op een adequate wijze hanteren

Examenstof beeldende vormgeving

- De kandidaat kan het beeldend werk van kunstenaars en vormgevers beschrijven, onderzoeken en interpreteren (...).
- De kandidaat kan beeldend werk van kunstenaars en vormgevers onderzoeken in relatie tot het eigen beeldend werk.

- De kandidaat kan van het eigen beeldend werk het werkproces beschrijven en beargumenteerd evalueren.

Kijken

Bekijk met de leerlingen *What The Art?!* aflevering over Tromarama. In een aparte videoboodschap geeft Tromarama zelf een lesopdracht. In deze docentenhandleiding zijn aanvullende activiteiten voor in de klas te vinden. Let op! Er is ook een werkvorm die je voorafgaand aan de *What the Art?!* kan uitvoeren.

Informatie

Op pagina 4 t/m 7 kun je verdiepende achtergrondinformatie vinden en een korte verklarende begrippenlijst. Deze informatie kunnen de leerlingen zelfstandig lezen. Er is een werkvorm die op de informatiebladen aansluit.

Werkvormen

Hier vind je verschillende werkvormen waarmee je het werk van Tromarama kunt introduceren en waarmee de leerlingen direct actief aan de slag kunnen.

Vorbereidende vragen

Hier vind je vragen die leerlingen zelfstandig kunnen maken. Deze vragen zijn ter voorbereiding van de eindopdracht.

Eindopdracht

De beeldende lesopdracht wordt in de videoboodschap van Tromarama uitgelegd. In deze handleiding vind je aanvullende tips en suggesties voor de uitvoering van de opdracht.

Bekijk alle *What the Art?!*-afleveringen, videoboodschappen en docentenhandleidingen via www.stedelijk.nl/whattheart.



Stedelijk Museum Amsterdam. Foto: John Lewis Marshall.

¹ Bron: Examenblad.nl

TROMARAMA

Zodra koffers als basketballers op een veld staan, als hotelgasten aan tafel schuiven en als stadsbewoners door de straten bewegen, kun je ervan uitgaan dat het Indonesische *kunstenarscollectief* (schuingedrukte termen worden uitgelegd in de begrippenlijst achteraan) Tromarama erachter zit. In hun video's geven ze vaak gebruiksvoorwerpen menselijke eigenschappen. Negen jaar geleden kende niemand ze nog, nu zijn ze razend populair en reizen de wereld over met hun *stop-motion animatie* video's.



Herbert Hans, Febie Babyrose, Ruddy Hatumena
©TROMARAMA 2015

Tromarama bestaat uit drie *hedendaagse kunstenaars*: Febie Babyrose (1985, Jakarta) Hebert Kad (1984, Jakarta) en Rudy Hetteema (1984, Bahrain). Sinds hun eerste gezamenlijke muziekvideo *Serigala Militia*, die het trio in 2006 aan het Bandung Institute of Technologie in Indonesië creëerde, experimenteren ze met *stop-motion animatie* technieken en *digitale beeld technologieën*.

Tijdens het maken van *Serigala Militia* ontstond ook meteen de naam Tromarama, omdat ze honderden houten multiplex platen moesten snijden. Dit was zo arbeidsintensief dat de kunstenaars het als traumatisch ervoeren. Ze besloten de naam van hun nieuwe *kunstenarscollectief* aan deze ervaring te wijden. Vanaf dat moment noemden ze zichzelf Tromarama; *troma* is Indonesisch voor trauma.



Serigala Militia, stopmotion animatie video met houten multiplex platen, 4 min 22 sec, 2006, muziek door Seringai
© TROMARAMA

Dat deze kunstenaars *stop-motion animatie* technieken en *digitale beeld technologieën* gebruiken, betekent niet dat ze 24 uur per dag achter de computer zitten. Opgeleid in een land als Indonesië waar *ambacht* traditie is, beginnen ze elke video met pen, papier en gebruiksvoorwerpen als theeservies, lampen en koffers. Door middel van *stop-motion animatie* brengt Tromarama bureaulampen tot leven of creëren ze bandleden uit een grote hoeveelheid gekleurde knopen. Wanneer je het *oeuvre* van dit *kunstenarscollectief* bekijkt, zul je dagelijkse gebruiksvoorwerpen op een nieuwe manier gaan bekijken. Ze zeggen zelf ook dat ze 'dagelijkse dingen een tweede kans willen geven'. Zoals het theekopje waar je elke dag uit drinkt of de schoenen die iedereen op straat draagt.

Waarschijnlijk kijk je vaak niet langer dan een minuut naar een theekopje of de schoenen van voorbijgangers. Stel dat je een theekopje een half uur gaat observeren, dan kan het zomaar zijn dat er Tromarama-achtige gedachten opkomen. Zij kunnen uren met een theekopje bezig zijn. Net zoals je vroeger als kind kon fantaseren over dingen die 's nachts tot leven komen laat Tromarama servies dansen.

Alles in het dagelijks leven van de kunstenaars van Tromarama kan hen aanzetten tot het maken van nieuwe video's. Ze laten zich inspireren door kindertelevisie series als Sesamstraat en Japanse populaire cultuur zoals *anime*. En ook door hun directe omgeving; thuis, op bezoek bij vrienden, in een hotel of op straat. Zelfs wanneer ze afreizen naar een ander land voor een tentoonstelling, werken ze aan een nieuwe video.



*Ting**, stop-motion animatie met porselein servies, 2 min. 47 sec., 2008, geluid Bagus Pandega. © TROMARAMA

Anders dan een traditionele schilder kan Tromarama ook buiten de *studio* werken; *stop-motion animatie* video's kan je immers overal maken, mits je een computer, camera of andere

digitale technologie bij je hebt. En met de online kanalen zoals YouTube zijn ze niet afhankelijk van een tentoonstellingsruimte en kunnen ze hun werk aan een breed publiek laten zien. De kunstenaars van Tromarama groeiden op toen het internet opkwam en maken gebruik van alles wat de *digitale technologie* brengt.

Opvallend is dat Tromarama geen perfecte videobeelden laat zien; het mag schokken, je mag zien dat het handgemaakt is en vooral ook hoe het gemaakt is. Ze hebben geen technische geheimen voor de *toeschouwer*.



The Charade, 2014, stop motion animation with suitcases, 3 min. 54 sec. © TROMARAMA

Tromarama is begonnen met het maken van muziekvideo's in opdracht. Ze besloten hiermee te stoppen omdat ze weinig vrijheid hadden; ze moesten zich als *opdrachtnemer* aan de eisen van de *opdrachtgever* houden. Er zitten ook negatieve kanten aan de vrijheid die ze nu hebben: de *opdrachtgever* leverde vaak muziek aan. Nu moeten ze voor elke video op zoek naar mensen die muziek voor hen kunnen maken, want volgens henzelf 'zijn ze niet zo muzikaal'.

Door hun grote populariteit reist Tromarama de hele wereld over van China tot Mexico. In de zomer van 2015 hadden ze hun eerste solotentoonstelling in Europa, in het Stedelijk Museum Amsterdam. Het Stedelijk Museum wil hiermee extra aandacht geven aan kunstenaars die niet uit Westerse landen komen.

DE TECHNIEK ACHTER TROMARAMA

Net als internet, smartphones en wi-fi bestonden *digitale beeldtechnieken* en *stop-motion animaties* honderd jaar geleden nog niet. Alhoewel onderzoekers grotschilderingen uit de prehistorie hebben ontdekt waarbij dieren lijken te rennen doordat ze werden afgebeeld met acht poten in plaats van vier, zijn het ingenieuze uitvindingen geweest waardoor de *stop-motion animatie* is ontstaan. Zoals de zoopraxiscope. Dit is een *cilindervormig* apparaat, waar een lang blad papier in hangt. Op het blad staan allerlei tekeningen of foto's. Aan de zijkant van de zoopraxiscope zitten gaten, waardoor je de

beelden kan zien bewegen. Dit was het begin van de modernere animatie.

Deze en andere uitvindingen zijn gebaseerd op de ontdekking dat onze ogen en ons brein van aparte beelden een beweging maken. Stel je voor: je staat in een weiland en ziet een beeld, bijvoorbeeld een paard midden in de wei. Dit beeld blijft altijd nog een tijdje op je netvlies staan. Zodra je een seconde later een tweede beeld ziet, bijvoorbeeld hetzelfde paard in de wei maar dan een paar meter naar rechts, dan komt dit over het eerste beeld heen op je netvlies. Feitelijk gezien is de beweging die we van deze aparte beelden maken een illusie. Zo werkt het menselijk oog.



Animal Locomotion, Plate 99, 1887, Eadward Muybridge

De Amerikaanse fotograaf Eadward Muybridge (1830-1904) gebruikte in 1878 dit voor zijn onderzoek naar beweging. Zonder dat dit zijn bedoeling was, heeft hij de *stop-motion animatie* verder gebracht. Hij zette bijvoorbeeld 24 camera's op een rij om bewegingen van mensen en dieren te observeren.

Dit deed hij bijvoorbeeld door een paard langs de rij camera's te laten galopperen, of een vrouw langs te laten lopen. Met elke camera nam hij een foto. Op de foto's kun je duidelijk het bewegingspatroon zien. Om een volledig vloeiende beweging te maken hebben we, toevallig genoeg, minimaal 24 beelden (ook wel frames genoemd) per seconde nodig.



Unbelievable Believes, 2012, stop motion animation with fabric, 2 min 57 sec, sound by Bintang Manira © TROMARAMA

Opvallend is dat Tromarama *medium stop-motion animatie video's* juist niet gebruikt om perfect vloeiende beelden te laten zien; het mag schokken, je mag zien dat het handgemaakt is en vooral ook hoe het gemaakt is. Hiermee maakt Tromarama je als toeschouwer bewust van het feit dat je ogen en brein van een opeenvolging aparte beelden een beweging maken. Het geluid onder de video's is echter altijd ritmisch en loopt

vloeiend mee met de beelden. Wanneer je naar de video's van Tromarama kijkt, zal je zien en horen dat geluid het beeld beïnvloedt en andersom. Een voorbeeld hiervan is de video *Unbelievable Believes* (2012). We zien hierop een groen doek in de lucht hangen, op verschillende plekken. Tromarama heeft voor elke foto van de *stop-motion animatie* een *green screen* in de lucht gegooit. Wanneer je een doek in de lucht gooit neemt het verschillende vormen aan; de ene keer is het doek klein en gekreukeld, de andere keer groot en uitgevouwen. Doordat Tromarama de verschillende houdingen van het *green screen* in de lucht achter elkaar heeft gezet, geeft het de suggestie van een dans. Zodra het *green screen* in het beeld verschijnt is er een ritmisch geluid te horen, waardoor het *green screen* lijkt te break-dancen in de lucht.



Making-off *Unbelievable Believes*, 2012, stop motion animation with fabric, 2 min 57 sec, sound by Bintang Manira © TROMARAMA

Een voorbeeld van een andere filmmaker die speelt met de combinatie van beeld en geluid is Michel Gondry (1963). Gondry is een grote inspiratiebron voor Tromarama, vooral door de manier waarop hij *stop-motion animatie technieken* gebruikt. Naast dat hij speelfilms, reclames en illustraties maakt, gebruikt hij *stop-motion animatie technieken* in muziekvideo's. Gondry heeft [video's](#) gemaakt voor The White Stripes, The Rolling Stones, Daft Punk, Massive Attack, Kylie Minogue en Beck.

De manier waarop Michel Gondry werkt is vergelijkbaar met Tromarama's werkwijze. Gondry poetst niets weg met technische middelen, waardoor de films en video's juist 'echter' aanvoelen. Zowel Tromarama als Gondry hebben geen geheimen voor hun publiek: Gondry laat dat wat niet 'echt' is overduidelijk als fantasie zien en Tromarama is niet bang voor haperende beelden.

WERKPROCES EN WERELDWIJDE PROBLEMEN

Elke video heeft een ander thema, terwijl het werkproces vaak dezelfde volgorde heeft. Iedereen heeft een andere specialiteit: Febie doet

de animatie, Rudy de fotografie en Herbert edit de films. Dit neemt niet weg dat ze af en toe van rol wisselen. Door boeken en kranten te lezen komen ze op onderwerpen. Vervolgens gaan ze kijken hoe voorwerpen uit het dagelijkse leven deze ideeën kunnen verbeelden. Met deze voorwerpen experimenteren ze, totdat hun idee goed overkomt. Tegelijkertijd experimenteren ze met geluid, dat inspeelt op de beelden, of andersom.

Het lijkt wel alsof Tromarama met zoveel mogelijk mensen samenwerkt: ze vragen vaak vrienden, collega's of anderen om mee te denken over het geluid. Een vriend van Tromarama kijkt in opdracht pornovideo's om de geluiden te zoeken voor hun nieuwste video. Ook de locatie wordt vaak gevonden bij vrienden, familie of collega's. Wanneer ze op bezoek zijn bij vrienden scannen ze het huis, zoekend naar verrassend en inspirerende voorwerpen. Ze maken video's in hun *studio*, maar ook als ze op reis zijn.

Vanaf het begin besloot het kunstenaarstrio Tromarama met hun video's wereldwijde veranderingen met betrekking tot globalisering aan te snijden, in plaats van een puur persoonlijke verhaal te vertellen. Aan ieder video gaat een concept vooraf, dat wil zeggen: wanneer ze starten met het maken van een video bedenken ze eerst wat ze willen vertellen aan en over de wereld.

Een goed voorbeeld is de video *Happy Hour* (2010). Deze video laat een *stop-motion animatie* zien van echte Indonesische bankbiljetten, roepia's, met portretten van nationale helden of leiders. Op het eerste gezicht ogen de biljetten normaal. Wanneer je langer kijkt zie je dat de monden van de portretten op de biljetten zingen over een gelukkig leven met heel veel geld. Dit werk is een reactie op financiële schandalen. Zonder dat Tromarama het de toeschouwer overduidelijk vertelt in de video's, communiceren zij via beeld en geluid hun ideologieën en reacties op wereldwijde problemen. Dit doen ze vaak met veel humor. Ze gebruiken de kracht van humor om moeilijke onderwerpen bespreekbaar kan maken.



First wave, 2015, 3 channel video installation with chairs, loop © TROMARAMA

BEGRIPPEN*Ambacht*

Handwerk waarmee je een beroep uitoefent.
Denk aan: edelsmid, schoenmaker etc.

Anime

Buiten Japan wordt dit woord gebruikt voor Japanse teken- en animatiefilms. Opvallend is dat ze dit woord in Japan voor binnen- en buitenlandse teken- en animatiefilms gebruiken.

Cilindervormig

Vorm van een cilinder. Een blikje cola heeft de vorm van een cilinder; is cilindervormig.

Digitale beeld technologieën

Digitale beeld technologieën kunnen bijvoorbeeld computerprogramma's zijn waarmee je digitale beelden kunt bewerken. Deze computerprogramma's verwerken deze beelden in getallen. We gebruiken tegenwoordig veel digitale informatie omdat je het kan opslaan of kopiëren zonder dat het zijn kwaliteit verliest.

Green screen

Een speciaal projectiescherm, waarmee je een persoon of een voorwerp in allerlei achtergronden kan zetten. Hiervoor moet je eerst een persoon of voorwerp voor het groene scherm filmen, om vervolgens de groene achtergrond doorschijnend te maken. Nu blijft het gefilmde voorwerp hetzelfde en kun je de achtergrond veranderen.

Hedendaagse kunstenaars

Beeldende kunstenaars die nu kunst maken.

Kunstenaarscollectief

Samenwerkingsverband tussen kunstenaars

Medium

In de kunst is dit een term dat gebruikt wordt voor het middel, materiaal of de grondstoffen waarmee de kunstenaar een kunstwerk maakt.

Oeuvre

De complete verzameling van werken die een kunstenaar heeft vorgebracht.

Opdrachtgever

De persoon of het bedrijf die de opdracht aan de opdrachtnemer geeft.

Opdrachtnemer

Iemand die tegen een vergoeding een opdracht uit voert.

Stop-motion animatie

Stop-motion is een techniek waarmee je frame voor frame (beeld voor beeld) een video maakt; die ook wel een animatie heet.

Studio

Een werkruimte. Voor kunstenaars noem je dit ook wel een atelier.

Toeschouwer

Iemand die naar iets kijkt, zoals kunst.

WERKVORMEN

Hieronder is een aantal werkvormen te vinden. Met (een keuze uit) deze reeks werkvormen kun je een introductieles samenstellen waarin de leerlingen actief aan de slag gaan met het werk van Tromarama voordat zij de beeldende lesopdracht van het kunstenaarscollectief uitvoeren.

VOORAFGAAND AAN DE VIDEO
WIE OF WAT IS TROMARAMA?

Leerdoel: leerling kan eigenschappen van een kunstenaar formuleren en raakt bekend met het kunstenaarscollectief Tromarama.

Laat de [video](#) *Nothing is What it Seems* zien: en vraag de leerlingen te bedenken wie de makers van de video zijn. Waar zouden ze vandaan komen? Zijn het mannen of vrouwen? Hoe oud zouden we zijn?

Besprek na het kijken van de video of je aan een kunstwerk zien wie de maker is, en welke indruk de leerlingen hebben gekregen naar aanleiding van de video. Laat vervolgens een foto van Tromarama zien en geef een korte introductie, focus hierbij op het begrip *kunstenaarscollectief*. Laat nu de What the Art?! video van Tromarama zien.

NA HET KIJKEN VAN DE VIDEO
TROMARAMA HEDENDAAGS?

Leerdoel: leerlingen leren eigen mening te formuleren naar aanleiding van een tekst en deze mening te gebruiken in een debat.

We gaan straks debatteren! Weet iedereen wat een debat inhoudt?

Verdeel de klas in drietallen. Vertel dat we ons eerst gaan voorbereiden. Deel de informatie bladen (zie pagina 4 t/m 7) over Tromarama uit. Geef de leerlingen de tijd om in drietallen de informatiebladen te lezen. Tijdens het lezen gaan ze in drietallen argumenten opschrijven voor of tegen de stelling:

Het werk van Tromarama is helemaal van deze tijd.

Geef tijdens het uitdelen aan welk drietal voor is en welke tegen. Het debat kan beginnen! Als docent ben je gespreksleider. Laat een leerling beginnen die het eens is met de stelling. Laat een leerling die oneens is reageren met zijn/haar argumenten. Laat ze met elkaar in discussie gaan. Daag de leerlingen uit om kritische vragen te stellen of juist extra argumenten te geven voor degene met wie ze het eens zijn. Vermijd vriendjespolitiek. Vat het eind op een positieve manier samen en herhaal eventueel goede argumenten.

ZIE, DENK, WATTT?!

Leerdoel: leerlingen maken gedetailleerde observaties en interpretaties. Ze ervaren dat de interpretatie van een kunstwerk niet per se voor iedereen hetzelfde is.

Maak drietallen. Elke leerling krijgt een zin die hij of zij af moet maken aan het hand van het bekijken van de [video](#) *Wattt?!* van Tromarama

Ik zie..

Ik denk aan..

Ik vraag me af..

Projecteer een deel van de video en geef leerlingen tijd om de zinnen individueel af te maken. Nu lezen de drietallen om de beurt klassikaal hun zinnen voor. Laat een gesprek ontstaan over manieren van kijken en interpreteren. Sluit de werkvorm door hetgeen besproken kort samen te vatten.

MAKE SENSE!

Leerdoel: leerlingen ervaren en bespreken de invloed van geluid en titels en brengen hun eigen ervaring onder woorden.

Vertel dat ze een zintuigelijk experiment gaan uitvoeren. Deel aan de helft van de klas briefjes uit met de titel van de video. Laat een deel van de [video](#) *Everyone is Everybody* zonder geluid zien (zorg ervoor dat de video op 0:04 start, zodat niemand de titel ziet)

Zodra de video is afgespeeld laat je de leerlingen individueel hun indruk opschrijven. Inventariseer klassikaal de verschillende indrukken. Kijken de leerlingen die de titel al kenden anders naar de versie zonder geluid?

Vervolgens laat je dezelfde video met geluid zien en start je een klassikaal gesprek over de invloed van geluid en hoe geluid in deze video een rol speelt.

RITMISCHE BEELDEN

Leerdoel: leerlingen worden zich bewust van de invloed van geluid op beeld.

Verdeel de klas in drietallen. Laat de [video](#) *Ting* (2012) van Tromarama zien zonder geluid en op repeat.

Terwijl de video op repeat staat maakt elk drietal de soundtrack van de video die past bij het ritme van de beelden. De leerlingen hebben één beperking: ze moeten op hun plek blijven zitten, maar mogen trommelen, voorwerpen gebruiken, beatboxen etc..

Kies een aantal drietallen uit die het geluid live en klassikaal laten horen tijdens het afspelen van de

video. Speel vervolgens de video met het 'echte' geluid af. Wat zijn de grote verschillen met hun gemaakte soundtrack en wat is de invloed van het geluid op het beeld? .

WERKPROCES TROMARAMA

Leerdoel: leerlingen raken bekend met de denken en werkwijze van Tromarama en leren op een creatieve manier om zich heen kijken.

Laat de [video](#) *The Charade* (2014) zien. De koffers zijn in deze video veranderd in mensen. Hoe moeilijk is het eigenlijk om een gebruiksvoorwerp te veranderen?

Verdeel de klas in tweetallen. Laat de tweetallen in een minuut een willekeurig voorwerp kiezen. (Dit voorwerp hoeven ze niet in de hand te kunnen nemen, want ze gaan het vanaf een afstand beschrijven.)

Een van de tweetallen beeldt zich in dat hij of zij van Mars komt en dit voorwerp nog nooit heeft gezien. Vervolgens geeft diegene het voorwerp een nieuwe functie en beschrijft de functie en het gebruik gedetailleerd aan zijn of haar klasgenoot.

EINDOPDRACHT

Leerdoel: de leerling gaat aan de slag met voorwerpen en stop-motion animatie technieken, kan zijn of haar gemaakte keuzes toelichten en door middel van samenwerken tot een eindproduct komen.

BENODIGDE MATERIALEN

- Per drietal een Smartphone met camera of Ipad/computers van school
- Kies in overleg met de klas voor een [stopmotion app](#) (leerlingen hebben vaak al een dergelijke app of zijn op de hoogte van de nieuwste app's!)
- Kabel van smartphone naar computer/digibord of wi-fi: leerlingen zetten video's op Youtube zodat je ze klassikaal kan laten zien
- Pen, papier, voorbereidende vragen (bijlage 1.)
- Voorwerpen uit de klas

DE LESOPDRACHT VAN TROMARAMA

Bekijk met de klas de beeldende lesopdracht van Tromarama (achteraan de video):

Animeer je klaslokaal! Welke voorwerpen in het klaslokaal kun jij animeren zodat zij menselijke trekjes krijgen? Bedenk in drietallen eerst een verhaallijn, zoek daar de perfecte voorwerpen bij en maak foto's voor je stop-motionanimatie met behulp van je telefoon of een andere camera. Hou ook alvast rekening met de achtergrondgeluiden die je gaat maken.

VOORBEREIDING

Stap 1. Verdeel de klas in drietallen. Deel pen,

papier en vragen uit. Laat de drietallen de vragen ter voorbereiding op stap. 1 en 2. samen maken (zie bijlage 1.)

Stap 2. Animatie voorbereiden: materialen bij elkaar zoeken

Stap 3. De animatie video bestaat uit minimaal tien foto's. Hoe ga je de verhaallijn opdelen in deze (tien of meer) foto's? Hoe laat je de voorwerpen bewegen? Bedenk houdingen en bewegingen die bij de verhaallijn passen.

PRODUCEREN VAN STOPMOTION ANIMATIE VIDEO'S

Leerlingen maken een eigen *stop-motion animatie* video. Het is niet de bedoeling om een video van Tromarama na te maken, het gaat er juist om een eigen versie te maken.

Onderstaande stappen ondersteunen de leerlingen om een video te maken:

Stap. 1. Leerlingen gebruiken de stop-motion App of Imovie en maken hiermee minimaal tien foto's van de gekozen voorwerpen.

Stap. 2. Leerlingen gaan op het ritme van het gemaakte beeld een soundtrack maken. Ze mogen op allerlei manieren live muziek te maken bij het beeld, denk aan: beatboxen, trommelen, zingen. Let op: leerlingen moeten het ritme onthouden, straks gaan ze de soundtrack live laten horen. Mochten de leerlingen met de computer werken dan kunnen ze de soundtrack toevoegen aan de video.

NABESPREKEN

Laat de video's van de leerlingen zien. Tijdens de presentatie laten ze live hun soundtrack horen. Bespreek klassikaal wat de makers met de video bedoelen:

- Wat zouden ze ons willen vertellen? Laat de klas een titel verzinnen. Klopt de titel met de intenties van de makers?
- Wat valt op, welke keuzes zijn er gemaakt?
- Wat denk je dat de maker ermee bedoelt?
- Wat is de invloed van het geluid op het beeld en vice versa?
- Wat hebben ze anders/hetzelfde gedaan dan Tromarama?

WHAT THE ART?! EXTRA

De website van Tromarama:

<http://tromarama.com/site/p/works/>

Het werk dat deels gemaakt is tijdens de opnames van What the Art?!

<http://tromarama.com/site/on-and-on/>

VOORBEREIDENDE VRAGEN EINDOPDRACHT

VRAAG 1.

Welke sterke punten uit het werk van Tromarama neem je mee tijdens het maken van je eigen animatie?

VRAAG 2.

Hebben jullie een idee voor een kort verhaal dat je kunt gebruiken voor je animatie? Een boodschap die je over wil brengen? Een nieuwsbericht dat je bezig houdt? Schrijf kort op wat de stappen in jullie verhaal zijn.

VRAAG 3.

Kijk eens rond in je klaslokaal, welk voorwerp vind je hier het meest menselijk? Of waar valt iets menselijks van te maken? Hoeveel personages hebben jullie nodig voor je verhaal?

VRAAG 4.

Ga naar het voorwerp toe en bekijk het van alle kanten. Vanuit welke hoek is het het meest menselijk?

VRAAG 5.

Geef een persoonsomschrijving van dit voorwerp. Is het een man of vrouw? Welke eigenschappen heeft hij of zij? Opvliegerig, sexy, verstandig, saai? Hoe beweegt het? Snel, langzaam, ritmisch, lomp?