

DIGITAL PLAYGROUND READER



2005 – 2006

INHOUDSOPGAVE

	Pagina
1. INLEIDING	4
1.1 Wat is Digital Playground	4
1.2 Wat doet Digital Playground	5
1.3 Kwalitatieve doelstelling	5
1.4 De pijlers van Digital Playground	6
1.5 De doelgroep van Digital Playground	6
1.5.1 Niveau	6
2. THEORIE	7
2.1 Beschrijving van de doelgroep	7
2.1.1 Thema's die spelen bij pubers/adolescenten	8
2.2 Leerdoelen CKV	10
2.2.1 Leerdoelen CKV VMBO	10
2.2.2 Leerdoelen CKV HAVO/VWO	11
2.3 De rol van de workshopleider	12
2.4 De invulling van de rol van de workshopleider	13
2.4.1 Opbouw van de workshop	13
2.4.2 Middelen bij coaching	16
2.5 Reflectie	17
3. PRAKTIJK	19
3.1. Draaiboek DP workshop	19
3.2 Draaiboek DP+ workshop	20
3.3. Opnamen maken	21
3.3.1 Inhoudelijk	21
3.3.2 Technisch	22
3.4 Software / DPTutorials	23
3.4.1 DPTutorials	24
3.4.1 Schematische weergave DPTutorials	24
3.5 Huisregels	27
3.5.1 Rooster / planning en betaling	27
4. INHOUD	28
4.1 DP	28
4.2 DP+	29
4.2.1 Museum Boijmans van Beuningen	29
4.2.2 Centrum voor Beeldende Kunst	30
4.2.2.1 TENT.	31
4.2.3 Historisch Museum Rotterdam	32
4.2.4 Kunsthal Rottedam	33
4.2.5 Nederlands Architectuur Instituut	34
4.2.6 Nederlands Fotomuseum	35
4.2.7 Roodkapje	36
4.2.8 Showroom Mama	37
4.2.9 V2_ (SMS_ity route)	38
4.2.10 Witte de With	39
5. CONTACTINFO	40
BIJLAGEN: Docentenhandleiding	41
Leerlingen lesbrief Global	56
Leerlingen lesbrief Moving	61
Leerlingen lesbrief Sound	67
Leerlingen lesbrief Still	71

1. INLEIDING

In de wereld om ons heen is haast geen beeld meer te vinden dat niet met gebruikmaking van computers en multimedia programma's is gemaakt. Je leert er mee omgaan, omdat je er dagelijks mee wordt geconfronteerd en je er al van jongs af aan mee te maken hebt. Wie kijkt er nog op van alle fantastische effecten die je ziet in reclames, videoclipen en films? Maar ook: wie ziet al die fantastische effecten in reclames, videoclipen en films? Kijken, herkennen en begrijpen waar het over gaat is al moeilijk, hoe worden deze beelden gemaakt?

Digital Playground geeft leerlingen een kijkje achter de schermen van multimedia. Niet door te vertellen hoe het werkt, maar door de leerling zelf aan het werk te zetten. Pak een digitale camera en maak foto's en filmpjes, neem interviews en geluiden op en kruip vervolgens achter de computer om deze beelden en geluiden te knippen en plakken tot je eigen digitale werkstuk.

Deze reader beschrijft Digital Playground 2005 - 2006 en is bedoeld als handreiking voor de DPworkshopleiders. De uitgangspunten zijn gebaseerd op de door de Stichting Leerplan Ontwikkeling (SLO) ontwikkelde methodiek voor het vak CKV (VMBO). Daarbij staan eigen keuzes maken, de beleving van de jongeren en het uiten (verwoorden, presenteren) van die beleving, door middel van reflectie centraal. Deze uitgangspunten zijn aangevuld met inzichten en informatie verkregen uit de cursus vakdidactiek CKV van het ICLON (april - mei 2005).

1.1 WAT IS DIGITAL PLAYGROUND

Digital Playground verzorgt multimediale workshops voor jongeren in de leeftijd van 14-19 jaar. Ten behoeve daarvan heeft Digital Playground de beschikking over een vaste workshoplocatie in het centrum van Rotterdam. Op deze vaste locatie kunnen elke schooldag van het jaar workshops worden gegeven, voor maximaal 40 leerlingen tegelijkertijd. Per dag is er de mogelijkheid 2 workshops te verzorgen. Voor de culturele invulling van de workshops in Rotterdam werkt Digital Playground samen met diverse kunstinstellingen in Rotterdam.

Naast de vaste locatie werkt Digital Playground samen met diverse partners in het land. Bij *Digital Playground On Tour* wordt contact gezocht met een lokale partner die Digital Playground inkoop, huisvest en verantwoordelijk is voor de contacten met plaatselijke scholen. Met een On Tour programma stond Digital Playground het afgelopen seizoen bijvoorbeeld in: Arnhem, Leiden en Zoetermeer.

De samenwerking kan ook de vorm hebben van een *Digital Playground Special*; met een lokale partner wordt een project opgezet dat qua vorm, inhoud en uitvoering afwijkt van de korte workshops zoals die doorgaans in Rotterdam worden georganiseerd. DP Specials stonden het afgelopen seizoen in: Den Haag (Filmhuis Den Haag), Rotterdam (International Film Festival Rotterdam), Museum Boijmans van Beuningen (Dalí tentoonstelling) en Witte de With), Amsterdam (International Documentary Festival Rotterdam) en Utrecht (Nederlands Film Festival).

1.2 WAT DOET DIGITAL PLAYGROUND

Digital Playground laat jongeren in de leeftijd van 14 tot en met 19 jaar kennis maken met de creatieve kanten van de computer en met hedendaagse (beeld)cultuur. Het doel is jongeren op een leuke en aansprekende manier in aanraking te brengen met beeldcultuur en hen inzicht te geven in de rol en de werking van beeld, door middel van workshops. Het programma bestaat uit twee onderdelen: het maken van beeld- en geluidsopnamen met een digitale camera of memorecorder en een computerworkshop waarin het opgenomen materiaal wordt verwerkt tot een digitaal werkstuk met (bewegend) beeld en geluid. De deelnemers kunnen kiezen uit vier multimedia workshops: foto-, geluid- of videobewerking en het maken van een website (respectievelijk Still, Sound, Moving, Global).

De opnamen worden gemaakt bij een bezoek aan een culturele instelling of buiten tijdens het lopen van een route in de stad. Het maken van eigen opnamen leert de jongeren keuzes te maken, kritisch te zijn en op een andere manier te kijken naar beelden. Door hen vervolgens de (digitale) technieken waarmee die beelden worden gemaakt en samengesteld te laten ervaren, toepassen en begrijpen, leren ze hoe ze met beelden kunnen verleiden, manipuleren en beïnvloeden. De leerling wordt gemotiveerd om zelf te spelen met betekenissen en artistieke basisprincipes als vorm, kleur, compositie en ritme.

1.3 KWALITATIEVE DOELSTELLING

Juist omdat de beelden en geluiden die gebruikt worden in videoclip, reclame en zelfs bij journalistieke uitingen vaak bewerkt zijn, is het van belang dat de consument van nu en de toekomst kritisch leert kijken en luisteren. Zelfs door de Nederlandse regering wordt de nadruk gelegd op het belang van die kritische opvoeding van de consument. Daarbij worden termen als mediacompetentie, Visual Literacy en mediawijsheid gebruikt.

Mediacompetentie kan je het best vertalen als de *kennis van en vaardigheid in het omgaan met media*. Daarbij gaat het in eerste instantie niet zozeer om de leerling als producent, maar juist om de leerling als consument. Ook de jonge leerling komt op veel verschillende manieren met media in aanraking (tv kijken, radio luisteren, bewerkte muziek luisteren, chatten, e-mailen, informatie opzoeken op internet, spelletjes spelen, wellicht wel eens een krant openslaan). Dat die informatie altijd een bewerking van de werkelijkheid is, samengesteld door mensen is iets waarbij je niet altijd stil staat. Hoe meer middelen je aangereikt krijgt om dat te beseffen des te beter kan je de betreffende media uiting met die kennis en vaardigheden op waarde schatten.

Visual Literacy is een onderdeel van mediacompetentie. Visual Literacy kan vertaald worden als *visuele geletterdheid* en komt uiteindelijk dus neer op mediacompetentie. Visual Literacy richt zich meer op de omgang met beeld en de manieren waarop beelden worden opgebouwd en gebruikt. Omdat niet alle media zich bedienen van (bewegend) beeld, is deze term iets nauwer dan de implicatie van mediacompetentie.

Mediawijsheid is een term gelanceerd door de Raad voor Cultuur in haar advies "Mediawijsheid, de ontwikkeling van nieuw burgerschap" uit juli 2005. *Mediawijsheid is het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe veranderlijke en fundamenteel gemedialiseerde wereld*. De nadruk ligt hierbij op actieve mediaproductie door burger. Deze definitie geldt dus niet alleen voor de doelgroep van Digital Playground, maar heeft een breder maatschappelijk bereik.

1.4 DE PIJLERS VAN DIGITAL PLAYGROUND

Bovenstaande termen geven het belang en de noodzaak aan van bewustwording op het gebied van media. Digital Playground bewerkstelligt dat door de leerling zelf actief media te laten maken. Om daartoe te komen heeft Digital Playground 3 uitgangspunten:

LEARNING BY DOING: door zelf en op zelfstandige wijze een digitaal werkstuk te maken, ontdekken de deelnemers aan de workshops de werking van media.

PEER-EDUCATION: de deelnemers worden begeleid/gecoacht door jonge mensen die dichterbij de belevingswereld van de jongeren staan dan de docent. De workshopleiders zijn allemaal afkomstig uit het veld van de kunsten en/of media en zijn veelal jonge zelfstandigen op dat gebied.

DPTUTORIAL: is een softwareapplicatie die samen met een bewerkingsprogramma (*Photoshop, Magix MusicMaker, Magix VideoDeLuxe of Frontpage*) wordt gebruikt. De applicatie leert de leerlingen door middel van vragen en opdrachten zelfstandig om te gaan met het bewerkingsprogramma. Met behulp van de DPTutorial kunnen de deelnemers zelf aan de slag met hun eigen opnamen. Dit bevordert de zelfwerkzaamheid en geeft de tweetallen de gelegenheid in hun eigen tempo verder te werken aan hun eigen werkstuk.

1.5 DE DOELGROEP VAN DIGITAL PLAYGROUND

De doelgroep die Digital Playground wil bereiken met haar producten zijn middelbare scholieren in de leeftijd tussen 14 en 19 jaar. Dat betekent dat vanaf ongeveer klas 2 leerlingen kunnen deelnemen aan de workshops. Ook schoolverlaters en beginnende studenten vallen binnen de doelgroep. De DPTutorials zijn geschreven voor alle leerniveaus, vanaf klas 2. Een DPworkshop wordt door docenten vaak klassikaal geboekt, als invulling van een culturele activiteit voor het vak CKV (meer informatie over scholieren en CKV wordt gegeven in hoofdstuk 2). Een keer per maand is het mogelijk voor individuen of tweetallen zich in te schrijven voor een workshop naar keuze (vrije inschrijving).

1.5.1 NIVEAU

Dat een VMBO-leerling op een andere manier deelneemt aan een workshop dan een VWO-leerling en dat ook de resultaten wat betreft invulling en creativiteit kunnen verschillen per leerling, spreekt voor zich. De leerlingen hebben gemeen dat ze allemaal op hun eigen niveau aangesproken willen worden door zowel de DPTutorial als de workshopleider.

In de praktijk komt het wel eens voor dat leerlingen van klas 1, bijvoorbeeld van het laagste niveau VMBO, willen meedoen aan de workshops. Dat vereist meer van de workshopleider dan een reguliere groep. Omdat de DPTutorials niet specifiek zijn toegesneden op die doelgroep, zullen deze leerlingen extra begeleid moeten worden. In hoofdstuk 2 van deze reader wordt daar extra aandacht aan besteed.

2. THEORIE

Een workshop volgen bij Digital Playground is iets anders dan een klassikale les volgen op school. En dat is goed, dat moet ook! Als workshopleider ben je geen docent. Het karakter van een workshop moet ook juist niet-schools zijn. Toch is het van belang dat je als workshopleider iets weet van didactiek, van manieren waarop je de deelnemers kan stimuleren om, soms spelenderwijs, iets te leren.

In dit hoofdstuk vind je didactische uitgangspunten en tips om met leerlingen om te gaan tijdens een workshop. Vanuit je eigen ervaring kan je daaraan waarschijnlijk nog het een en ander aan toevoegen. Het is de bedoeling in het nieuwe seizoen dieper in te gaan op didactiek, dan is er ook ruimte voor discussie en het uitwisselen van nog meer tips en trucs. Aanvullende informatie daarover volgt!

2.1 BESCHRIJVING VAN DE DOELGROEP

De deelnemers aan de workshops van Digital Playground zijn jongeren tussen de 14 en 19 jaar. Deze jongeren bevinden zich in een ontwikkelingsfase die *puberteit* heet. Een fase die je vooral kent van termen als emotionele en fysieke ontwikkeling, een fase die voorafgaat aan volwassenwording (adolescentie). In de psychologie wordt gesteld dat de puberteit in de leeftijd van 12 tot 25 jaar kan voorkomen. Je hebt te maken met een groep jonge mensen die erg bezig is met de positionering van zichzelf ten opzichte van anderen, de maatschappij etc. Ze zijn zich aan het losmaken en een eigen plekje aan het verwerven. Ze vinden zichzelf capabel genoeg om hun eigen beslissingen te nemen, maar 'moeten' ondertussen nog een heleboel van de groepen waarvan ze zich losmaken (bijvoorbeeld gezin en school).

Fase	Leeftijd	Basisconflict	Centrale gebeurtenis	Beschrijving
1: zintuigen	0-1 jaar	basisvertrouwen tegenover wantrouwen	voeding	het kind ontwikkelt de eerste relatie met verzorgers, basisvertrouwen
2: spieren	1-3 jaar	autonomie tegenover schaamte en twijfel	zindelijkheid	het kind leert niet alleen de sluitspieren beheersen, maar ook een aantal vaardigheden, zoals grijpen en lopen
3: motoriek	3-6 jaar	initiatief tegenover schuld	onafhankelijke bewegingen	het kind leert meer initiatieven nemen en dingen maken
4: latentie	6-12 jaar	handvaardigheid tegenover minderwaardigheid	onderwijs	het kind verwerft schoolkennis en vaardigheden, maar kan te maken krijgen met leerproblemen
5: adolescentie	12-18 jaar	identiteit tegenover rolverwarring	relaties met leeftijdgenoten	de adolescent ontwikkelt de eigen identiteit
6: vroege volwassenheid	18-40 jaar	intimiteit tegenover isolement	liefdesrelatie	de jongvolwassene gaat intieme en duurzame relaties aan
7: volwassenheid	40-65 jaar	generativiteit tegenover stagnatie	ouderschap	de volwassene verwekt nakomelingen en draagt zorg voor het behoud van de mensheid
8: rijpheid	vanaf 65 jaar	Integriteit tegenover wanhoop	zin- en betekenisgeving aan het leven	voltooiing van het leven door er zin aan te geven en het eigen einde te aanvaarden

Hieronder een kort overzicht van de activiteiten, grofweg ingedeeld naar leeftijd.

13-15 jaar

2^e of 3^e klas van het voortgezet onderwijs: elke dag 8 uur verplicht naar school

TV: Zappelin, Jetix, TMF, MTV, The Box, films, series, commerciële zenders.

16-17 jaar

3^e, 4^e en 5^e klas van het voortgezet onderwijs, voor sommigen al: eindexamen

TV: BNN, commerciële zenders, TMF, MTV, The Box, films, series.

Bezigheden: Uitgaan, de meeste jongeren in deze leeftijd consumeren alcohol.

18-19 jaar

4^e, 5^e of 6^e klas, voor sommigen: beroepsopleiding.

(let op: deze leeftijdscategorie valt in de ontwikkelingspsychologie dus al in een andere fase dan de andere leeftijden)

2.1.1 THEMA'S DIE SPELEN BIJ PUBERS/ADOLESCENTEN:

Uiterlijk

Lichamelijke veranderingen

Seksualiteit

- *Wereldwijd hebben mensen voor het eerst seks op 18-jarige leeftijd.*
- *In Nederland ligt de gemiddelde leeftijd voor 'de eerste keer' officieel op 17,2 jaar.*
- *Jongens en meisjes zijn lichamelijk vroeger rijp dan enige tijd geleden. Zo vindt de seksuele rijping bij meisjes nu plaats tussen 9 en 14 jaar, bij jongens tussen 10 en 15 jaar. Het is overigens niet ondenkbaar dat een 15-jarige al seksueel actief is.*

Alcohol, drugs

Onder 16 jaar is het verboden aan jongeren alcohol te schenken en/of sigaretten te verkopen, dat neemt niet weg dat jongeren thuis, ver voor die leeftijd, al alcohol consumeren en aan rookwaar kunnen komen.

Geld

Vanaf 6 jaar krijgen de meeste Nederlandse kinderen zakgeld. Scholieren in het voortgezet onderwijs hebben gemiddeld € 114 per maand te besteden (inkomsten uit zakgeld en bijbaan).

Jongens hebben iets vaker een baantje dan meisjes. Zij hebben ook meer te besteden dan meisjes, dat komt vooral doordat ze meer verdienen. Meisjes werken weliswaar evenveel uren als jongens (gemiddeld 7 uur per week), maar hebben baantjes die minder opleveren. Jongens hebben vaker een krantenwijk, werken bij een boer of tuinder en wassen auto's. Meisjes zijn vaker babysitter en werken meer in de horeca en in winkels. Scholieren geven vooral geld uit aan leuke dingen; kleding, alcohol, snoep, snacks en mobiele telefoon.

VRIJETIJSBESTEDING

muziek, mobiele telefoon, uitgaan, mode, daten, celebs, gamen, sport

Favoriete Tv-programma's:

Newlyweds (MTV)

Rich Girls (MTV)

Pimp my Ride (MTV)

MTV Cribs

Lama's (BNN)

Etc....

COMMUNITIES

Jongeren zijn druk bezig hun identiteit vast te stellen en vast te leggen. Daarbij is zien en gezien worden een must, om inspiratie op te doen, maar ook om je te meten aan anderen. Communities zijn daarvoor goed geschikt. Communities kunnen over een onderwerp gaan, maar vaker vind je verschillende fora die mensen met een gelijke achtergrond met elkaar verbinden, zoals op Marokko Community (over liefde en seksualiteit, maar ook over koken, geloof, etc), de chatbox van TMF, MTV of gewoon via MSN. De digitale school heeft fora over verschillende onderwerpen die samenhangen met school(vakken) en tot voor kort had het jeugdjournaal een chatroom (voordat daar pedo's aanpaptten met onschuldige kindertjes).

Een coole community is www.partypeeps2000.com vinden veel jongeren, maar ook bijvoorbeeld: ikku.nl, cu2.nl, kinderlines.nl (speciaal voor kinderen). Televisiezenders proberen jongeren aan zich te binden door naast productinformatie ook de gelegenheid tot uitwisseling te bieden, zie bijvoorbeeld: www.bnn.nl, www.tmf.nl en www.mtv.nl. Hieronder een site voor en door pubers, de bezoekers vinden deze suite goed, informatief en geeft accurate informatie: <http://proto5.thinkquest.nl/~jre0146/index2.htm>

OVERZICHT JONGERENCULTUUR

Een beknopt en globaal overzicht van veelvoorkomende subculturen onder jongeren. Er is natuurlijk veel meer, maar dit geeft een aantal veelvoorkomende stijlen. Deze uitingen van jeugd- of jongerencultuur hangen samen met muziekstijlen en lifestyle.

Groep	Uiterlijk	Muziek	Gedrag / ideeën	Subgroepen	Schooltype
Skaters	Wijde broeken, vaak petten of mutsen, grove skateschoenen.	Commerciële hiphop, rock, hardcore/punk.	Leven om te skaten en zich verder nergens iets van aantrekken.	Skateboarders, snowboarders, in line skaters, BMXers, skaters die niet zelf skaten, maar de lifestyle aantrekkelijk vinden.	Meestal HAVO/ VWO.
Hiphoppers	Baggy clothes, dure Amerikaanse merken, heel ijdel, kleding is zeer belangrijk.	Hiphop, vooral underground. Soms een beetje motown-achtige muziek of r&b.	Chillen, fuck everything. Zo rustig mogelijk.	Verskil tussen commercieel, underground hiphop, nederhop.	Alles, zo'n beetje. MAVO/ HAVO/ VWO.
Dance	Dure merkleding, zeer modieus en zeer ijdel. Beetje strakke kleertjes en dure schoenen eronder.	Dance: trance, hardhouse, hardcore, acid house, drum 'n' bass. Nog veel meer kleine afwijkingen.	Doorsnee gedrag. Typische populaire mensen. Geen rebels of afwijkend gedrag.	Alle verschillende dance muziek stromingen.	Alles.
Alternatief	Zeer donker. Donkere, kapotte kleding. Donkere make-up voor zowel jongens als meisjes. Opvallende haarstijlen. Schoeisel vaak kisten.	Punk, metal, alles wat alternatief is.	Erg opstandig, veel protesten tegen alles wat er is. Zijn erg gesteld op het milieu.	Gothies, hippies, hardrockers, punkers.	Soms HAVO, maar vooral VWO en gymnasium.

Bron: Gemeente Amsterdam 2002

2.2 LEERDOELEN CKV

De workshops van Digital Playground worden vaak door een docent klassikaal geboekt ter invulling van een culturele activiteit voor het vak CKV (Culturele en Kunstzinnige Vorming). Dat houdt in dat in eerste instantie de docent verwachtingen heeft van het product van Digital Playground. Dat werkt weer door in de verwachtingen die de docent heeft van het werkstuk van de leerling. Om die reden is het verstandig eens te kijken naar de leerdoelen voor CKV van leerlingen van de verschillende niveaus.

2.2.1 LEERDOELEN CKV VMBO

De afkorting VMBO staat voor Voorbereidend Middelbaar Beroeps Onderwijs. Het vmbo kent vier sectoren: techniek, zorg en welzijn, economie en landbouw. Binnen hun sector kunnen de leerlingen uit vier leerwegen kiezen. Leerwegen zijn routes naar het middelbaar beroepsonderwijs (mbo). Een keuze voor een leerweg is een keuze voor een manier van leren. Per leerweg en per sector worden vakkenpakketten vastgesteld. Een vakkenpakket bestaat uit een gemeenschappelijk deel, een sectorgebonden deel en een vrij deel. Het gemeenschappelijk deel is verplicht voor alle leerlingen en bestaat uit Nederlands, Engels, Maatschappijleer, Lichamelijke opvoeding en Kunstvakken.

De vier leerwegen zijn:

De theoretische leerweg; Deze leerweg wordt verzorgd door scholengemeenschappen met mavo en bereidt de leerlingen voor op de middenkader- en vakopleidingen in het mbo of op het havo;

De kaderberoepsgerichte leerweg wordt verzorgd door scholengemeenschappen met vbo die de leerlingen voorbereidt op de middenkader- en vakopleidingen in het mbo;

De basisberoepsgerichte leerweg waarna leerlingen door kunnen stromen naar de basisberoepsopleidingen in het mbo;

De gemengde leerweg wordt verzorgd door scholengemeenschappen met mavo en vbo die leerlingen voorbereidt op middenkader- en vakopleidingen in het mbo.

Naast de vier leerwegen is er leerwegondersteunend onderwijs (LWOO). Dit onderwijs is bestemd voor leerlingen met achterstanden of gedragsproblemen, maar met voldoende capaciteiten om een vmbo-diploma te kunnen halen. Per 1 augustus 1998 is het individueel vbo (ivbo) omgezet in afdelingen voor leerwegondersteunend onderwijs voor leerlingen in de beroepsgerichte leerwegen.

Als aanvulling op de leerwegen is er praktijkonderwijs (PRO), gericht op een beperkte groep leerlingen voor wie het niet mogelijk is een vmbo-diploma te halen. In tegenstelling tot de leerwegen is dit geen voorbereiding op het mbo, maar rechtstreeks op de arbeidsmarkt.

Voor leerlingen van het vmbo is CKV een verplicht vak. Toch zijn veel van deze leerlingen niet gewend om buitenschoolse activiteiten te ondernemen en zeker niet als het gaat om museumbezoek. Bij een DP+ is het dus handig even van te voren kort met de leerlingen te overleggen wat de gedragsregels zijn in een museum (bijvoorbeeld: niet eten en drinken, niet rennen en gillen, kunstwerken niet aanraken en er een paar stappen vandaan blijven). Hieronder zie je aan welke criteria zowel de leerlingen als de activiteiten moeten voldoen binnen het vmbo-curriculum.

Hieronder staan puntsgewijs de aandachtgebieden aangegeven die deel uitmaken van de leerdoelen van CKV in het VMBO.

Loopbaanoriëntatie

- Opleidingen waarbij kunst en cultuur een rol spelen
- Beroepen waarbij kunst en cultuur een rol spelen
- Kunst en cultuur in eigen woonplaats / leefomgeving
- Gevolgen van ontwikkelingen in ICT mbt kunst en cultuur

- Eigen mogelijkheden tav kunst en cultuur in relatie tot vervolgstudie
- Eigen mogelijkheden tav kunst en cultuur in relatie tot maatschappelijk leven

Basisvaardigheden

- Bronnen raadplegen
- Gebruik maken instrumenten en apparaten
- Leer- en werkplanning
- Leer- en werkproces bewaken
- Product- procesevaluatie
- Onderhandelen in samenwerkingsprojecten
- In samenwerking: rekening houden met anderen (in achtergrond etc)
- Beargumenteerde kritiek geven, met inachtneming van gevoelens anderen
- Kritiek accepteren en gebruiken voor verbetering van het product
- Presentatie verzorgen

Culturele activiteiten

- 4 verschillende culturele activiteiten
- Beeldende kunst / foto / video
- Concert / dans / theater / film
- Interdisciplinair
- Excursies
- Ateliers / werkplaatsen
- Actieve participatie
- De leerling wordt gestimuleerd om een eigen keuze te maken uit het cultureel aanbod.

Reflectie en kunstdossier

- Kunstdossier in woord, beeld, beweging en/of geluid eventueel met gebruikmaking van ICT.
- Als toelichting op interpretaties en waardering ondernomen activiteiten.
- Aan de hand van het kunstdossier moet de leerling in staat zijn te reflecteren op de eigen ervaringen in de vorm van een gesprek, verslag, werkstuk of presentatie.

2.2.2 LEERDOELEN CKV HAVO/VWO

CKV is een verplicht vak in het curriculum van de HAVO/ VWO leerlingen, het telt (zelfs) mee voor hun rapport/overgang. HAVO staat voor Hoger Algemeen Vormend Onderwijs en duurt 5 jaar. VWO staat voor Voorbereidend Wetenschappelijk Onderwijs en duurt 6 jaar. Hoewel wat intellectueel niveau betreft HAVO en VWO niet erg veel van elkaar verschillen, valt het aantal activiteiten dat de leerlingen moeten volbrengen bij de verschillende niveaus wel meteen op. Een ander verschil is dat VWO-leerlingen weinig praktische activiteiten doen en het om die reden vaak heel leuk vinden nu eens echt iets te doen en een iets te maken.

1. Culturele activiteiten ondernemen

havo: 6 activiteiten; vwo: 10 activiteiten

2. Kennis van kunst en cultuur

Relaties tussen kunstdisciplines aangeven
Onderling beïnvloeden versch. culturen
Vorm, inhoud, functie en historie kunstvorm

3. Praktische activiteiten

Eigen werkstuk binnen een of meer disciplines

4. Reflectie en kunstdossier

Verslag doen van 1 en 2, resultaat van 3.

O.a. dmv gebruik van ICT toepassingen:

Raadplegen teksten, gegevens, beeld en geluid uit gegevensbanken, gebruik van geautomatiseerde zoeksystemen, telecommunicatie, tekstverwerking en de verwerking en beheer gegevens.

Je merkt dat de uitgangspunten per leerniveau heel sterk verschillen. Bij VMBO gaat het er meer om dat de leerling leert keuzes te maken en te verantwoorden. Daarbij is de beroepskeuze sterk vertegenwoordigd in de benadering van kunst en cultuur. Kunst en cultuur worden ingezet als middel om te leren over zichzelf, sociale aangelegenheden en beroepen. Van de HAVO/VWO leerling wordt verwacht dat deze de betekenis (in kunstzinnig en sociaal opzicht) van kunst en cultuur leren inzien en verwoorden.

Je merkt ook dat nauwelijks sprake is van het zelf maken van kunst. Dat is een van de sterke punten van Digital Playground, leerlingen van alle niveaus vinden het leuk zelf iets te maken (op de computer) waar ze trots op kunnen zijn.

2.3 DE ROL VAN DE WORKSHOPLEIDER

Zoals eerder aangegeven zijn de didactische uitgangspunten van Digital Playground: *Peer-education* en *learning-by-doing* in een *niet-schoolse omgeving*, daarbij geholpen door de *DPTutorial*. Dat houdt in dat de workshopleiders bij voorkeur jonge enthousiaste mensen zijn, die dicht bij de belevingswereld van de deelnemers staan. Om die reden vinden de meeste workshopleiders het ook fijner als leerlingen hen bij de naam noemen, dan dat ze 'juf, meester of meneer' genoemd worden. *Learning-by-doing*, de term zegt het al: in plaats van een schoolse, frontale confrontatie met het lesmateriaal, worden leerlingen aangezet om al doende te leren om te gaan met de materie. De *DPTutorial* is daar een goed voorbeeld van, door de oefeningetjes uit te voeren leren de deelnemers hoe de software werkt waarmee ze hun eigen opnamen gaan bewerken. De niet-schoolse omgeving is belangrijk om de leerlingen de vrijheid te geven zich op een andere manier te uiten dan ze normaal gesproken in het klas doen. Nu mogen ze creatief en actief zijn, een houding die tijdens de gemiddelde les op school veelal niet wordt getolereerd en/of gestimuleerd.

Deze uitgangspunten vergen veel van de workshopleider om het gebied van de begeleiding. Het is niet de bedoeling dat je als workshopleider klassikaal gaat lesgeven, maar een één-op-één begeleiding gaat ook te ver. De uitgangspunten die hieronder beschreven worden, geven je aanknopingspunten daarin een balans te vinden.

Let er op dat je tak als workshopleider op z'n minst tweeledig is:

1: Je draagt het gedachtegoed van Digital Playground uit aan de deelnemers en de begeleidende docenten (bij DP On Tour, maar ook in Rotterdam is de workshopleider vaak

de meest zichtbare DPmedewerker en fungeer je dus als visitekaartje van DP voor de partner op locatie en deelnemende docenten).

2: Je begeleidt de (jonge) deelnemers tijdens het maken van de opnamen en de computerworkshop die onderdeel uitmaken van de DPworkshop. Tijdens de workshops laat je jongeren op een enthousiaste manier kennismaken met kunst, cultuur en digitale media, op een voor hen begrijpelijke en inspirerende manier.

Deze reader geeft je daarbij houvast en tips en dient als naslagwerk voor de verschillende programma's. Informatie, vragen en opdrachten die horen bij de kunst- en architectuurroutes die plaatsvinden in Rotterdam vind je in hoofdstuk 4 van deze reader.

De vragen zijn bedoeld om een brug te slaan tussen de kunstconfrontatie, het maken van de opnamen en de verwerking tijdens de computerworkshop.

2.4 DE INVULLING VAN DE ROL VAN DE WORKSHOPLEIDER: COACHING

Bij coachen ga je uit van de ervaringen, kennis en ideeën van de jongeren zelf. Jouw rol is helpen deze helder te krijgen, aan te scherpen en eventueel aan te vullen met nieuwe ideeën. Het verwoorden van die ideeën tot een doel en de uiteindelijke verwerking tot een werkstuk is daar onderdeel van. Een techniek die je daarvoor kunt aanwenden is het stellen van open vragen, vragen waarin je niet kunt volstaan met "ja" of "nee".

In principe doen de jongeren de opdrachten zelfstandig en geven ze zelf een invulling aan de manier waarop zij – gestuurd door de opdracht - opnamen maken. De begeleiding bestaat uit motiveren en activeren met behulp van vragen als: *"Wat heb je gezien en gehoord; wat heb je gedaan, waarom ben je nog niet begonnen, wat vind je moeilijk, wat vind je leuk, hoe ga je dit aanpakken, wat is volgens jou de oplossing?"* Die vragen kunnen ook meer specifiek betrekking hebben op een bezoek aan een kunstinstelling: *"Heb je al eens kunst gezien? Wat denk je dat hier te zien is? Wie weet iets van kunst af? Doe je zelf iets met kunst en cultuur? Wat vind je van kunst? Is er kunst te vinden in je eigen omgeving? Wat vind je daar over het algemeen van? Of komt kunst alleen voor in een museum? Heb je al ervaring met een digitale camera?"*

Als je dergelijke vragen stelt, noemen ze dat in een museum een *interactieve kunstconfrontatie*. Dat houdt in dat je vragen stelt waarover de leerlingen moeten gaan nadenken over wat ze zien en doen, in relatie tot hun eigen belevingswereld. Door open vragen te stellen stimuleer je de deelnemers na te denken over hun eigen positie ten opzichte van de opdracht, een camera of kunst.

Coachen kan individueel, maar je kunt ook een groepje coachen. In een groep neemt de coach de rol van moderator of gespreksleider op zich. Overleg met de groep kun je inzetten op momenten dat jij de koppen even bij elkaar wilt, de neuzen dezelfde kant op, of als je wilt polsen hoe het gaat, wilt bijsturen of uitleggen. Juist als het hectisch is kan je een plenair (groepsgewijs) moment gebruiken. In de plenaire afsluiting na afloop van de workshop is het belangrijk erachter te komen hoe de deelnemers de workshop beleefd hebben en wat hun eigen rol daarin was. Zijn ze tevreden over zichzelf? Zijn ze tevreden met de opgenomen beelden en geluiden? Zijn ze tevreden met het werkstuk?

2.4.1 OPBOUW VAN DE WORKSHOP

De coachende aanpak komt in het hele programma terug. Hoe meer interactie, des te beter de workshop wordt ervaren en de resultaten van de werkstukken zijn. Ga in op de verwachtingen, ervaringen en de kennis van de jongeren zelf. Hun belevingswereld en

DP READER THEORIE

fantasie staan centraal! Probeer te achterhalen welke deze zijn en wie je tegenover je hebt. Hieronder worden de verschillende fasen van de workshop beschreven, met de bijbehorende aandachtspunten. Elke fase kent een plenair moment.

OPENING:

De opening is volledig plenair. Meestal wordt een workshop geopend door de floormanager van de locatie. Bij projecten in het land is er niet altijd een aparte floormanager aanwezig, dan wordt één van de workshopleiders gevraagd die rol te vervullen. Bij de opening van een workshop is het van belang dat de leerlingen anders worden aangesproken dan normaal op school. Ze mogen best weten dat ze nu iets anders gaan doen dan passief onderwijs consumeren! De DP openingsfilm zet meteen de toon: de film laat zien wat de verschillende workshops (still, moving, sound en global) inhouden.

Meteen na de openingsfilm worden de groepen leerlingen verdeeld over de workshopleiders voor de discipline waarbij zij zijn ingedeeld. Maak duidelijk wie je bent en wat je met de leerlingen gaat doen. Vertel de leerlingen dat creativiteit een belangrijke rol speelt en dat het ook de bedoeling is dat ze plezier hebben.

Aandachtspunten DP+:

- De tentoonstelling(en) waarbij jij bent ingeroosterd heb je al gezien en eventueel de opening ervan meegemaakt. De buitenroutes moet je al gelopen hebben!!!
- Je kent de kunstinstelling en bent op de hoogte van de afspraken en de huisregels. Aanvullend materiaal over de tentoonstelling kan je vinden op het workshopleiders-gedeelte van de website van Digital Playground.

OPNAMEN:

Zodra je als workshopleider je groepje bij elkaar hebt bespreek je wat je gaat doen. Niet alleen de duur van de opnamefase wordt besproken, maar ook welke invulling de tweetallen daaraan willen geven. Dit is het moment de inhoud van de werkstukken bij te sturen. Leerlingen die echt geen idee hebben wat ze moeten/kunnen doen kan je helpen met suggesties uit hoofdstuk 4.

Als duidelijk wat iedereen gaat doen krijgen de deelnemers plenair uitleg over de werking van de opnameapparatuur. Daarbij leg je niet alleen uit hoe de camera of memorecorder werkt, maar ook wat je ermee kunt doen. Herhaal nog even de camerastandpunten en kadrering en de tips hoe je het beste geluid kunt opnemen. De lesbrief die de leerlingen op school hebben ingevuld kan je hiervoor als leidraad gebruiken, zo komt de theorie weer een stap dichterbij de praktijk.

Na de introductie gaan de deelnemers twee aan twee zelfstandig aan de slag met de opdracht. Je vertelt hoeveel tijd ze hebben voor de opnamen (heeft iedereen een horloge?) en dat ze om precies zo laat (...) weer hier (...) terugkomen, of ergens anders verwacht worden. Ook vertel je dat na afloop van de opnamen iedereen genoeg materiaal moet hebben om te verwerken, en dat de resultaten samen besproken worden. De jongeren werken vervolgens al kijkend en rondlopend aan de opnamen aan de hand van hun vraag, jij bent stand-by, geeft toelichtingen, motiveert, helpt (vraagt even naar hoe zij de opdracht zien en denken uit te werken). Controleer of iedereen de opdracht snapt, stel open vragen en geef eventueel aanvullende uitleg.

Tijdens de opnamen blijf je bij je groepje, alleen zo kan je ook controleren wat voor opnamen de deelnemers maken en kan je tijdens het opnameproces al bijsturen, motiveren en coachen. Door de deelnemers te laten motiveren waarom ze bepaalde opnamen op die

DP READER THEORIE

manier hebben gemaakt, werden ze zelf vaak op het idee gebracht aanvullende opnamen te maken.

Aandachtpunten:

- Wees jezelf en kies een aanpak die bij jou past.
- Houd de tijd in de gaten, volg een tijdschema (zie ook hoofdstuk 3).
- Houd een totaaloverzicht, laat geen jongeren 'zwemmen', benader iedereen op zijn minst eenmaal.
- Houd in de gaten of alle jongeren voldoende opnamen maken om straks te bewerken.
- Houd in de gaten op de gemaakt opnamen aansluiten bij het werkstuk dat de deelnemers willen maken.
- Betrek - indien aanwezig - de eigen docent erbij, laat hem of haar actief meedoen.
- Maak afspraken met de jongeren over welke ruimten ze wel en niet in mogen. Tijdens de buitenroutes: verlies de leerlingen niet uit het oog!
- Streef naar een fijne sfeer. Als jij de sfeer fijn vindt, vinden de jongeren dit ook en andersom. Geef veel en welgemeende complimenten.
- Wissel zelfstandig werken af met plenaire intermezzo's.
- Sluit altijd af met een positief punt, bijvoorbeeld: we gaan nog meer mooie opnamen maken, of: we gaan de beste website van het jaar maken, dit filmpje sturen we in naar het 8 uur journaal, etc.

COMPUTERWORKSHOP:

De computerworkshop begint met een klein rondje plenair: leg de leerlingen uit dat het computerprogramma hen eerst uitlegt hoe de software gebruikt kan worden, waarna ze al snel met hun eigen opnamen aan de slag gaan. Leg uit dat ze hun voornamen moeten invullen in de DPtutorial en de opdrachten moeten volgen. Het is gebleken dat leerlingen van een laag leerniveau de link tussen de DPtutorial en het bewerkingsprogramma niet altijd begrijpen, het kan daarbij helpen de tekst van de tutorial langzaam voor te lezen en ze een stapje verder helpen. Eventueel kunnen ze om beurten de opdrachten aan elkaar voorlezen en zo elkaar verder helpen door de tutorial heen.

Als leerlingen (zich) gaan zitten vervelen, zich omdraaien, met anderen gaan bemoeien is dat vaak een teken dat ze met hun eigen werkstuk vastlopen. Dat kan een probleem van technische aard zijn, maar vaak hebben ze dan gewoon even een nieuwe verse blik nodig. De workshopleider kan die bieden, soms alleen al door te vragen wat de leerling nog wil maken of een inhoudelijk idee aan te dragen. Leerlingen die juist de hele tijd NIETS vragen, hebben vaak ook een probleem. Ze zijn vastgelopen en kunnen niet verder of zijn juist nog helemaal niet begonnen. Check welke stappen van de DPtutorial ze doorlopen hebben.

Tip:

Soms komt het voor dat leerlingen zelf al heel actief zijn in het maken van websites, filmpjes etc. Dan kan een reden zijn dat ze niet echt gemotiveerd zijn om wat te doen. Als je erachter komt dat dát de reden is, probeer dan een volgend niveau voor ze te ontsluiten, laat ze innovatieve buttons ontwerpen voor op hun site of de plaatjes voor op hun site bewerken in photoshop, tijdens de workshop nog wat opnamen maken in de blue-screen studio en die verwerken in hun film, etc. Hou ze geïnteresseerd en blijf ze uitdagen!

AFSLUITING:

Tegen het einde van de computer workshop is het handig als workshopleider stuk voor stuk de groepjes langs te gaan. Check hoe ver ze zijn, of hoeveel tijd de leerlingen eventueel nog nodig hebben. Controleer ook of ze hun werk juist en op de juiste plaats hebben opgeslagen. Vertel dat jij de tutorial straks afsluit, dus dat ze de computer nog niet moeten

uitschakelen! Vertel dat de hele groep nog even met z'n allen de resultaten bespreekt op het grote scherm.

De afsluiting is plenair en wordt meestal door de floormanager gedaan. Deze zegt dat de leerlingen goed gewerkt hebben, of dat er mooie werkstukken gemaakt zijn (als dat het geval is). De floormanager legt uit dat de werkstukken over een paar uur op internet staan en laat (via de beamer) zien waar op de website de werkstukken van de leerlingen te vinden zijn en op welke manieren een leerling zijn/ haar werkstuk kan terugvinden. Ook wordt het forum getoond, waarbij gestimuleerd wordt dat leerlingen nog even laten weten wat ze er van hebben gevonden.

Tip:

- Geef (als dat het geval is) de leerlingen een compliment dat ze hard gewerkt hebben, dat de werkstukken er zo mooi uitzien etc.... Veel leerlingen (met name van een lager opleidingsniveau) krijgen doorgaans te horen dat ze iets niet goed doen. Als zij een compliment krijgen over iets waar ze ook nog trots op zijn (hun eigen digitale werkstuk!), dan motiveert en stimuleert dat enorm!
- Neem na elke DPworkshop even de tijd om samen met collega's ervaringen door te nemen. Vraag actief feedback aan je collega's, de floormanager of Eveline. Pas eventueel je manier van begeleiden aan, experimenteer en leer van elkaar.

2.4.2 MIDDELEN BIJ COACHING

Als workshopleider zijn er een paar dingen die erg belangrijk zijn in je benadering van de deelnemers aan een workshop:

- Sluit aan bij de **belevingswereld** van de leerling. Elke opdracht, route en kunstinstelling heeft wel iets (of een benadering) die de leerling aanspreekt. Pik die punten eruit en stimuleer de interesse van de leerling daarmee. Dit betekent niet alleen dat je als workshopleider de deelnemers iets leert, maar dat ze ook van elkaar kunnen leren. Dat houdt weer in dat het belangrijk is dat er tijdens de workshop een sfeer ontstaat waarbij samenwerking vanzelfsprekend is. Daarbij moet je de leerlingen stimuleren om zelf, of in samenwerking met anderen een oplossing zoeken voor de problemen waar ze tegen aan lopen tijdens de workshop.
- Schat de leerlingen op **niveau** in: een VMBO-leerling vereist meer actieve begeleiding dan een VWO-er. Varieer dus je aanpak per niveau, dat kan per school, klas of zelfs leerling verschillen. Hoe meer je je verdiept in je groepje, hoe meer je te weten komt en hoe beter je hen kan begeleiden.
- **Respect**: Als je respect hebt voor de ideeën van de leerlingen, dan krijg je dat respect meestal ook terug, dan wordt er geluisterd naar jouw opmerkingen.
- **Stimuleer** de leerling om meer uit zichzelf te halen dan íe zelf in eerste instantie had vermoed. Je hoeft ze vaak niet letterlijk te helpen, maar meedenken, een klein eindje op weg helpen of over een 'dood' punt heen helpen is vaak alles wat even nodig is als het (creatieve) proces stukt.
- **Reageer** op het gedrag van de leerling: als ze iets doen wat je niet goed vindt moet je daar wat van zeggen. Maar: als ze goed werk doen, mooie opnamen hebben gemaakt, fijn samengewerkt etc, geef ze dan een compliment!
- **Toon interesse in de leerling**
Wees geïnteresseerd in alles wat je hoort en ziet.
Stel de leerling centraal tijdens het gesprek.
Luister scherp en actief.
Verplaats je zoveel mogelijk in de leerling.

- **Stel open vragen (wie, wat, waar, hoe, welke, waarom)**
Wat vond je het leukste?
Waarom heb je dit werk gekozen?
Hoe reageerde het publiek om je heen?
Wie zou je volgende keer mee willen nemen, wie nooit? Waarom?
Waar ben je tevreden over?
Wat zou je volgende keer anders doen?
Hoe ging de samenwerking?
- **Positieve instelling** Als je in een gesprek zowel positieve als negatieve dingen hoort, probeer dan in te gaan op het positieve dat de ander vertelt of laat zien/uitstraalt. Maak de positieve opmerking door vragen concreet (waarom was dat onderdeelje toch nog leuk, waarom viel dat onderdeel mee).
Let ook op verborgen positieve elementen (bijv. harmonieuze samenwerking, elkaar goed geholpen). Geef veel en welgemeende complimenten, zowel op individueel niveau als op het niveau van de groep.
- **Omgaan met bezwaren** Het uiten van een bezwaar (negatief) geeft uitdrukking aan behoefte. Vraag wat er is! Bijvoorbeeld: 'Ik heb geen zin om van deze vraag opnamen / een bewerking te maken' kan wijzen op een behoefte aan voorbeelden of begeleiding (bij de vorm van de opnamen of de vorm van de bewerking: foto, video, website, etc.).
- **Luister begripvol** Accepteer bevindingen van de ander, niet alles is leuk. Maak van iets negatiefs iets positiefs, gebruik de ervaring bij het helpen zoeken van een leuke of passende vervolgoopdracht of -activiteit.
Stel toekomstgerichte vragen (blijf niet hangen in negatieve sfeer):
Wat kun je hieraan doen?
Hoe kun je het bij het volgende werk aanpakken?
Hoe denk je dat je wel verder kunt?
Waar moet je nu op letten bij het kiezen van een volgende werk/stap?
- **Vertrouwen krijgen** Vertrouwen krijg je door vertrouwen te geven. Ook dit klinkt als een open deur, maar in een hiërarchische opstelling (als je jezelf hoog boven de deelnemers plaatst) krijg je niet die vertrouwelijke sfeer die de creativiteit van de leerlingen zo kan stimuleren. Vertrouwen maakt dat de leerlingen het ook een beetje voor jou doen, het mooiste cadeau dat je als workshopleider kan krijgen!
- **Sfeer** Zorg voor een goede sfeer, wees enthousiast, dat zie je terug in de resultaten! Als ze je meneer of mevrouw noemen kom je niet tot die ongedwongen sfeer die maakt dat de deelnemer net wat meer van zichzelf geeft dan dat hij of zij denkt dat erin zit.

Bovenstaande lijkt een open deur, maar je zult merken dat het helpt. Elke workshop die je begeleidt is weer anders. Dat betekent dat je elke groep moet inschatten en daarbij een benadering kiezen om met die leerlingen te kunnen samenwerken. Wat dat betreft sta je niet zozeer boven de leerling, maar moet je met deze deelnemers een basis zien te creëren waarmee je met elkaar tot een mooi en goed resultaat komt, waarop niet alleen de leerling trots is, maar waarin jij jouw inspanningen terug ziet komen.

2.5 REFLECTIE

Binnen het voortraject (de lesbrieven) of tijdens de workshop biedt Digital Playground niet de mogelijkheid tot reflectie op het leerproces en de gemaakte werkstukken. Dat komt omdat de fase van reflectie (evenals de voorbereiding) niet plaatsvindt bij Digital Playground, maar op school.

Tijdens de verschillende fasen (opname, computerworkshop en afsluiting) kan reflectie ingebouwd worden door de workshopleider (of de floormanager). Tijdens de opnamefase

DP READER THEORIE

kan de workshopleider reflecteren op de opnamen die de leerlingen gemaakt hebben, hoe die aansluiten bij hun plan, wat ze er mee van plan zijn, etc. Tijdens de computerworkshop zullen veel leerlingen zich een beetje laten meeslepen door de opnamen die zij gemaakt hebben. Het is van belang dat workshop dat enthousiasme kanaliseert in de richting van een coherent werkstuk. Vraag dus vaak op welke manier ze die opname kunnen gebruiken in hun werkstuk, waar ze aanvullende informatie, beelden en/of geluiden vandaan gaan halen etc. Bij de afsluiting van de workshop kan de floormanager vragen hoe de leerlingen de workshop hebben ervaren. Dat kan inzicht geven op het verloop van de workshop en geeft reflectie op het proces (en in mindere mate op de inhoud). Eventueel kan de floormanager besluiten nog een paar werkstukken te laten zien voor de hele groep (via de beamer). Sommige leerlingen vinden dat heel erg leuk, andere zijn er wat huiverig voor. Er moet dus altijd overleg zijn tussen de workshopleider en de floormanager welke werkstukken eventueel nog (plenair) vertoond worden. Als er tijd en ruimte is kan je eventueel aan de leerlingen van het betreffende werkstuk vragen hoe en waarom zij tot dit werkstuk zijn gekomen.

De docent wordt altijd aangeraden na afloop van het project op school een moment in te bouwen om te reflecteren op de workshops en de gemaakte werkstukken. Deze kan dit doen door bijvoorbeeld de werkbladen die de leerlingen hebben gemaakt ter voorbereiding op de workshop te vergelijken met de gemaakte werkstukken. Daarbij kunnen de leerlingen aangeven welke onderdelen zij gebruikt hebben bij het tot stand brengen van hun werkstuk. Dit gedeelte van de reflectie valt volledig buiten het gezichtsveld van Digital Playground en de workshopleiders.

3. PRAKTIJK

In de praktijk blijkt het voor beginnende begeleiders soms lastig om een inschatting te maken hoeveel tijd er nodig (en beschikbaar) is voor de verschillende onderdelen van een workshop. Dit draaiboek geeft daar (globaal) inzicht in. Het draaiboek is gebaseerd op praktijkervaringen in voorgaande jaren. Je kunt dit draaiboek gebruiken als vertrekpunt en er (min of meer) je eigen invulling aan geven.

3.1 DRAAIBOEK DP WORKSHOP

Tijdens de DPworkshop begeleid je jongeren (max. 10) in en om de workshopruimte. De jongeren maken buiten digitale opnamen aan de hand van een opdracht. Daarna begeleid je ze met het bewerken van deze opnamen tijdens de computerworkshop. Een DP workshop duurt in totaal 3 uur.

- 8.45 uur Workshopleider in DP Rotterdam aanwezig, melden bij floormanagement. Als je te laat dreigt te komen of plotseling verhinderd bent: meld dit zo snel mogelijk aan de floormanagement! Zorg dat zijn/haar nummer in je telefoon staat.
- 9.00 uur Aankomst school. Plenair welkom door floormanagement en introfilm DP. (Indeling in groepjes is al op school gebeurd). Toewijzing workshopleider aan workshop.
- 9.10 uur Kennismaking met je groepje (maximaal 10) en intro geven op de workshop. Probeer te achterhalen wie je voor je hebt, VWO is anders dan VMBO. Vertel beknopt wat ze gaan doen, waarbij je zoveel mogelijk probeert aan te sluiten bij de verwachtingen/kennis van de jongeren.
- 9.15 uur Tweetallen maken. Als het goed is is dit op school al gebeurd. Bespreek de opdracht die de tweetallen gaan doen. Wat voor werkstuk gaan ze maken, welke opnamen moeten ze daarvoor verzamelen? Grijp terug op de lesbrief die de leerlingen op school hebben behandeld (standpunten, tips om geluid op te nemen). Uitleg apparatuur en mogelijkheden. Laat jongeren zoveel mogelijk zelf de apparatuur vasthouden en prutsen/oefenen bij deze uitleg, je ziet dan ook meteen wat moeilijk is. Leg in elk geval uit: aan/uit, opnemen/terugkijken, zoomen. Leg voornamelijk de basis uit, de rest volgt en kan je eventueel tijdens het werken, individueel, uitleggen.
- 9.20 uur Vraag of iedereen het snapt en stuur ze op pad. Je hebt hiervoor 45 minuten! Ga of eerst naar buiten (ca 30 minuten) en daarna naar de bluescreen studio (ca. 15 minuten) of andersom. Spreek duidelijk een eindtijd af, waarschuw ze een minuut of 5 daarvoor (afronden). Begeleid actief in deze fase, loop rond en benader elk duo. Verlies je groepje niet uit het oog en geef feedback op de opnamen die ze al gemaakt hebben. Motiveer de deelnemers om extra of aanvullende opnamen te maken.
- 10.00 uur De computerworkshop begint met een korte plenaire opening. Zorg dat je groepje bij elkaar zit achter de computers en vertel wat de DPtutorial doet, hoe deze werkt en wat er van ze verwacht wordt. Lardeer dit met een beetje peptalk. Zorg dat je voldoende contact houdt met je groepje, ook tijdens de oefeningen met de tutorial, controleer de voortgang (hebben ze genoeg tijd hun eigen opnamen te bewerken?).
- 11.45 uur Afsluiting: nog tien minuten! Loop rond en geef de deelnemers aanwijzingen over hoe de leerlingen afsluiten / de computer achterlaten.
- 11.50 uur De afronding gebeurt plenair. De floormanagement leg uit hoe de website te gebruiken, waar de werkstukken terug te vinden zijn en waar deelnemers een bericht kunnen achterlaten in het forum.

DP READER PRAKTIJK

- 12.00 uur Einde, eventueel nog wat werkstukken opslaan/redden en tutorials afsluiten.
12.05 uur Nabespreken met elkaar en floormanagement. Ging alles goed? Zijn er opvallend goede werkstukken gemaakt voor de Hall of Fame?

Op één dag is het mogelijk twee workshops te organiseren in de workshopruimte. De ochtend workshop begint om 09.00 uur (workshopleiders zijn aanwezig om 08.45 uur), de middagworkshop is meestal een DP+ en begint om 12.30 uur. Er wordt zoveel mogelijk geprobeerd workshopleiders die 's ochtends werken ook in de middag in te roosteren. Als je eerste workshop in de middag begint dien je je uiterlijk 12.15 uur te melden bij de floormanagement.

DP On Tour en DP Special volgen doorgaans (tenzij anders aangegeven) het draaiboek voor een DP workshop

3.2 DRAAIBOEK DP+ WORKSHOP

Naast de korte workshopvariant, is er ook een langere variant: de DP+ workshop. Een DP+ workshop verschilt van een DP workshop in duur en locatie van opnamen. Tijdens een DP+ workshop bezoek je met je groepje een kunstinstelling en maak je daar je opnamen. Een DP+ workshop duurt 3 ½ uur.

Het draaiboek van een DP+ workshop kan er als volgt uitzien:

- 12.15 uur Workshopleiders melden zich bij floormanagement (mits zij niet al aanwezig waren bij een workshop in de ochtend).
- 12.30 uur Aankomst leerlingen bij Digital Playground + introductiefilm.
12.35 uur De leerlingen zijn al onderverdeeld over de workshops en worden toegewezen aan een workshopleider. Kennismaking met je groepje (maximaal 10) en intro geven op de workshop. Probeer te achterhalen wie je voor je hebt, VWO is anders dan VMBO. Vertel beknopt wat ze gaan doen, waarbij je zoveel mogelijk probeert aan te sluiten bij de verwachtingen/kennis van de jongeren.
- 12.40 uur Tweetallen maken. Als het goed is is dit op school al gebeurd. Bespreek de opdracht die de tweetallen gaan doen. Wat voor werkstuk gaan ze maken, welke opnamen moeten ze daarvoor verzamelen? Grijp terug op de lesbrieven die de leerlingen op school hebben behandeld (standpunten, tips om geluid op te nemen). Uitleg apparatuur en mogelijkheden. Laat jongeren zoveel mogelijk zelf de apparatuur vasthouden en prutsen/oefenen bij deze uitleg, je ziet dan ook meteen wat moeilijk is. Leg in elk geval uit: aan/uit, opnemen/terugkijken, zoomen. Leg voornamelijk de basis uit, de rest volgt en kan je eventueel tijdens het werken, individueel, uitleggen.
Aansluitend: vertrek naar kunstinstelling met je groepje (melden bij de balie of medewerker educatie).
- 12.45 uur Start rondleiding door museummedewerker. Duur: tussen 45 en 55 minuten. Tijdens de rondleiding maken de leerlingen opnamen in de tentoonstelling (later staat ook de blue-screen ruimte van DP tot hun beschikking, voor het maken van extra beeldopnamen). LET OP: in musea mag vaak wel gefotografeerd of gefilmd worden, maar NIET geflitst!
- 13.45 uur De leerlingen gaan naar de Digital Playground locatie (DPkelder bioscoop Cinerama), waar de computerworkshop plaats vindt.
- 13.50 uur Start DPTutorials door alle leerlingen.
- 14.30 uur Alle leerlingen moeten ondertussen bezig zijn met het bewerken van hun eigen opnamen.

DP READER PRAKTIJK

- 15.45 uur De workshop loopt ten einde, waarschuw de leerlingen dat ze moeten stoppen en zich bij het scherm verzamelen.
- 15.55 uur Plenaire afronding. De floormanager leg uit hoe de website te gebruiken, waar de werkstukken terug te vinden zijn en waar deelnemers een bericht kunnen achterlaten in het forum. De resultaten van de workshop staan binnen enkele uren online op: www.digitalplayground.nl.
- 16.00 uur Einde, eventueel nog wat werkstukken opslaan/redden en tutorials afsluiten.
- 16.05 uur Nabespreken met elkaar en floormanager. Ging alles goed? Zijn er opvallend goede werkstukken gemaakt voor de Hall of Fame?

Met name bij een DP+ workshop kan het draaiboek nog wel eens veranderen. Per kunstinstelling vind je extra informatie in hoofdstuk 4 van deze reader. Als er speciale programma's worden uitgevoerd met afwijkende tijden dan wordt bij het project een apart draaiboek geleverd, dat je kan vinden op het workshopleiders-gedeelte van de website. Daar vind je ook de praktische opdrachten voor elke discipline bij elke kunstinstelling. In principe vindt een DP+ workshop alleen plaats in de middag, aanvangstijd is 12.30 uur, de eindtijd is ongeveer 16.00 uur.

3.3 OPNAMEN MAKEN

Voor elke discipline wordt de deelnemers gevraagd zelf (digitale) opnamen te maken. Veelal zal je merken dat leerlingen daarin actief gestimuleerd moeten worden. Niet zozeer om opnamen te maken, maar wel om relevante opnamen te maken. Bij de instructie van de opnameapparatuur is het handig om altijd de opdracht en de intentie van de leerlingen nog even door te nemen. Het is de bedoeling dat zij zo veel mogelijk zelf oplossingen aandragen, maar sturing daarin is belangrijk!

3.3.1 INHOUDELIJK

De mogelijkheden om opnamen te maken buiten of juist naar aanleiding van een tentoonstelling zijn legio. Het uitgangspunt (learning-by-doing) is wel dat de deelnemers zoveel mogelijk zelf een oplossing vinden voor de opdracht die ze mee krijgen. De workshopleider wordt daarin geholpen omdat er voor een DP workshop een aantal thema's en opdrachten zijn bedacht waarmee gewerkt kan worden (zie hoofdstuk 4 van deze reader). Bij een DP+ zijn de opdrachten specifiek en vind je daarover meer informatie in de factsheet van de betreffende instelling die je gaat bezoeken.

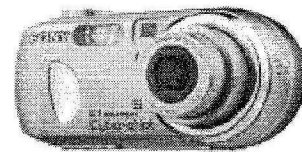
In de opdrachten wordt gevraagd opnamen te maken van kunstwerken, objecten, gebouwen, plekken in de stad en van elkaar. Hierbij kan het geheel worden gefotografeerd, maar ook juist details. Voor een aantal opdrachten zijn details van belang in de verwerking van de opdracht: in dat geval staat het er specifiek bij. Voor sommige jongeren zal het maken van meerdere opnamen al een hele klus zal zijn. Maar er zijn veel meer dingen mogelijk rondom de opdrachten en het maken van opnamen. Als workshopleider moet je in deze fase de mogelijkheden van de opnamen voor de latere verwerking in het achterhoofd houden en de deelnemers eventueel helpen met experimenteren en eigen, aanvullende, ideeën. Laat ze variëren met de telelens en groothoeklens, met close-ups, medium shots en totaalshots. Zie hiervoor ook de lesbrieven van Digital Playground.

DP READER PRAKTIJK

Met alle soorten opnameapparatuur (foto-, video-, geluidsapparatuur) is het mogelijk te registreren, in de vorm van een verslag/reportage in beeld en/of geluid. Dit kan worden aangevuld met interviews of gesprekken. Laat de deelnemers dramatiseren: acteren, gekke stemmetjes, rollenspel. Gebruik hun fantasie om tot originele beelden te komen! Leerlingen kunnen elkaar interviewen en filmen, maar ook andere bezoekers (of mensen op straat). Selecteer met de leerlingen de beste opnamen: zo leren ze keuzes te maken. De rest mag dan gewist worden (blijf daar als workshopleider altijd bij!). Als het goed gaat met het maken van opnamen en er is voldoende tijd, kun je wat meer eisen gaan stellen aan de kwaliteit, in technische maar ook 'inhoudelijke' en creatieve zin.

3.3.2 TECHNISCH

Voor **Moving**, **Global** en **Still** wordt gebruik gemaakt van Sony Cybershot camera's. De camera's hebben voldoende geheugen voor tientallen foto's als je de resolutie instelt op 640x480 pixels. Ook bij filmen moeten de camera's op resolutie 640x480 staan. Het geheugen van de camera is toereikend voor 42 seconden film. Zet de camera niet lager (de email stand) want dan is de kwaliteit van de opnamen ontoereikend om te gebruiken voor een goed filmpje. *(Een voorbeeld is het filmpje van een leerling die vorig jaar minister Verdonk voor de lens kreeg en haar interviewde maar er later achter kwam dat de camera verkeerd was ingesteld. Verdonk was nauwelijks herkenbaar.)*



CAMERA: OPNEMEN

De camera's hebben een functie om zowel foto's als film op te nemen, zorg dus dat je het juiste groepje de juiste functionaliteit uitlegt. Niet alle camera's kunnen geluid opnemen, er is dus weldegelijk verschil tussen de camera's die gebruikt worden voor Global en Still en de moving-camera's. Ook kan het maken van foto's met de moving-camera's invloed hebben op het in de computer laden van de opnamen. Bij een aantal camera's moeten de foto's dan handmatig worden ingevoerd in de computer.

CAMERA: TERUGKIJKEN

Alle camera's hebben een terugkijk-functie, waarmee de gemaakte opnamen op het LCD-schermje verschijnen. Veelvuldig terugkijken, met name van filmpjes, kost enorm veel energie. De batterijen zijn toereikend om opnamen te maken, maar het vele malen terugkijken van de opnamen kunnen de deelnemers beter doen op de computer, als de opnamen ingeladen zijn. Bovendien zijn ze ook daarna nog nodig en is er weinig tijd om de batterijen weer op te laden voor de 2^e workshop!

CAMERA: WISSEN

Alle camera's hebben een wis- of delete-functie. Leg deze uit, maar zeg ook dat als een opname eenmaal gewist is, deze niet meer teruggehaald kan worden(!). Met name bij het maken van foto's hoeft er nauwelijks door de leerlingen gewist te worden, ze zullen niet snel zoveel foto's maken dat het geheugen vol raakt.

Bij filmen is het van belang dat de leerlingen van te voren wordt verteld dat ze erg selectief moeten filmen. Weliswaar kan je in de computer fragmentjes uit een scène halen, maar bij het opnemen kan je alleen een hele scène behouden of weggooien (editen in de camera is niet mogelijk). Het geheugen raakt bij filmen snel vol, filmen op een lagere resolutie is geen optie!

CAMERA: ZOOMEN

De camera's zijn allemaal uitgerust met een zoomfunctie. Door middel van de knopjes W (wide) en T (tele) is het mogelijk om in en uit te zoomen. Bij fotografie is het leuk om verschillende foto's te hebben met verschillende shotmaten, dat maakt een reportage leuker en vergroot de mogelijkheden voor fotobewerking. Leg het verschil tussen optische en digitale zoom uit. Liever dichterbij gaan staan dan van een afstand inzoomen op iets. Zeker bij moving (anders komt het geluid er niet goed op!).

Sound maakt gebruik van Sony memorecorders. De memorecorder heeft voldoende geheugen voor uren aan geluidsopnamen. Als de batterijen half of meer vol zijn moet het ruimschoots mogelijk zijn gedurende de hele opnamefase opnamen te maken.



MEMORECORDER: OPNEMEN

Met een druk op de opnameknop starten de opnamen. Nog een keer op dezelfde knop of stop drukken beëindigt de opname.

MEMORECORDER: BELUISTEREN

Terugluisteren kan met het wielje in het midden. Door het fragment te kiezen (met datzelfde wielje) dat je wilt terugluisteren en dan hetzelfde wielje kort indrukken, kan je het fragment beluisteren.

MEMORECORDER: WISSEN

Het wissen van een opname doe je door het stuk af te spelen en twee keer achter elkaar op 'erase' te drukken.

MEMORECORDER: BLOKKEREN

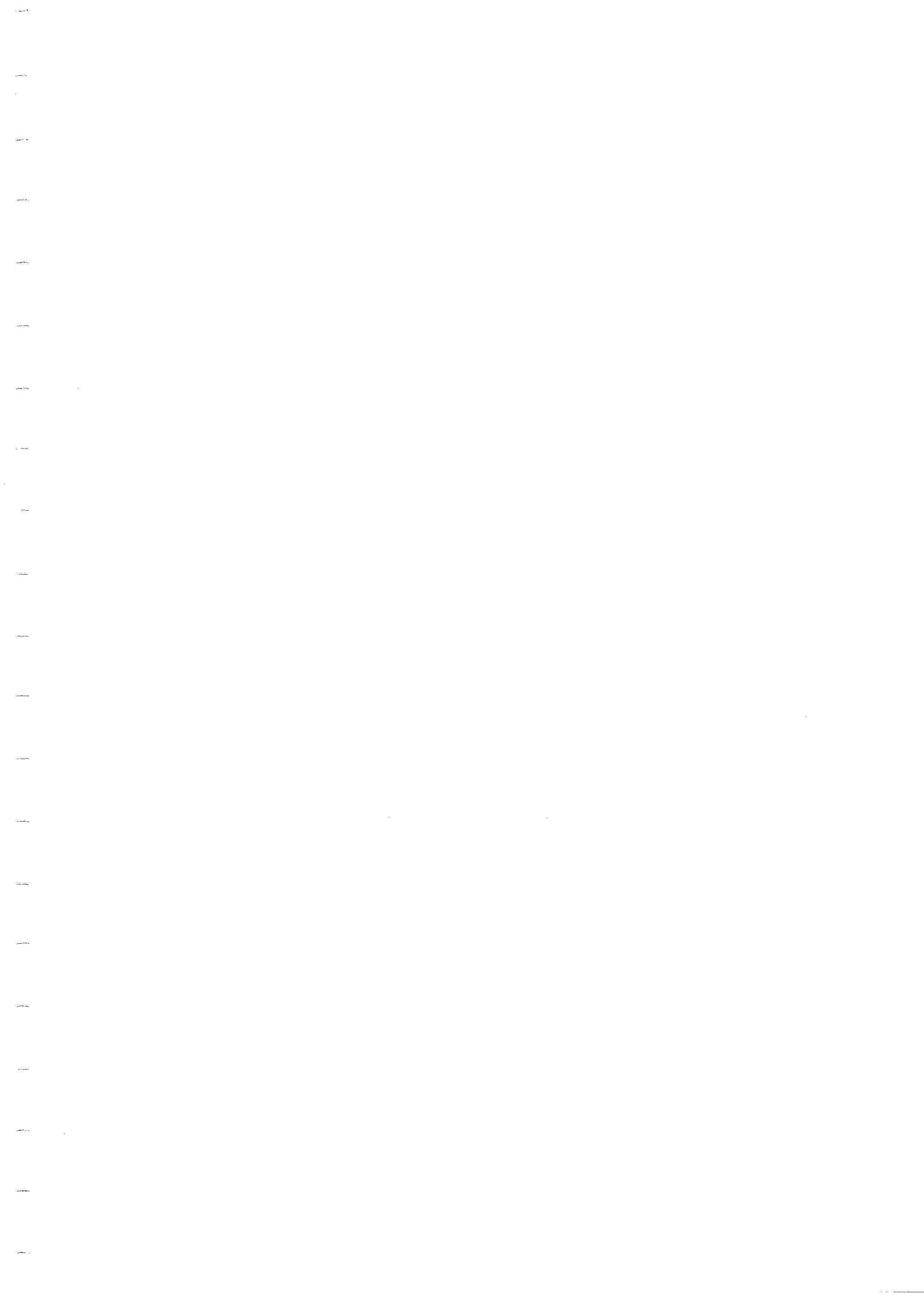
Het is mogelijk de memorecorder te blokkeren, zodat deze in je jaszak niet ineens opnamen maakt of fragmenten wist. De schuifknop (hold) aan de rechterzijde in het midden zet deze functie aan en uit.

3.4 SOFTWARE / DPTUTORIALS

Één van de sterke punten van Digital Playground is dat de leerlingen direct aan de slag gaan zodra ze achter de computers kruipen. Door de speciaal voor Digital Playground ontwikkelde hulp-software, de DPtutorials, wordt het mogelijk om in een paar uur een digitaal werkstuk te maken met programma's als Magix VideoDeLuxe, Photoshop, Frontpage en Magix MusicMaker.

Dig-E, de digitale mascotte, leidt de deelnemers op een toegankelijke, speelse manier door de softwareprogramma's voor de bewerking van de digitale opnamen heen. Ook zorgen de DPtutorials er voor dat alle werkstukken na afloop van de workshop automatisch op de website komen te staan.

Tijdens de computerworkshop worden de opnamen bewerkt. Ook hier geldt dat het uitgangspunt is dat jongeren zoveel mogelijk zelf aan de slag gaan. Wel is het belangrijk de relatie met de tentoonstelling of route te benadrukken. Workshopleiders helpen de deelnemers bij het vinden van creatieve, persoonlijke oplossingen, antwoorden en opnamen. Belangrijk in deze fase is dat (nogmaals) duidelijk wordt uitgelegd dat wat de jongeren gaan maken, 'iets' te maken moet hebben met de tentoonstelling die ze hebben gezien. Hoe en wat mogen ze zelf weten. Dus: een radioreportage heeft op de een of andere manier iets te maken met de tentoonstelling, een werk uit de tentoonstelling, de



8. Afsluiten
(eigen werkstuk)
9. Het echte werk!
10. Aan de slag!

(optioneel)

11. Link naar website
12. Link naar e-mailadres maken
13. Terug/volgende links
14. Mouse-over plaatje

15. Opslaan en afsluiten
(password: tralala)

LET OP:

- Let er op dat de eerste pagina die de deelnemers maken *index.htm* heet. Anders werkt het werkstuk niet op de server.
- Alle html pagina's en foto's die ze gebruiken in het werkstuk moeten in Finals staan (niet in Finals 1, Finals 2 etc, die maakt hij automatisch aan, maar die moet je niet hebben! Controleer dit op tijd bij de leerlingen) en niet in onderliggende mappen. Maak dus geen map images aan voor de plaatjes, dat werkt niet. Via de tutorial wordt uitgelegd hoe je van finals de map maakt waar Frontpage standaard in werkt. Volg dus gewoon de aanwijzingen.

STILL (Photoshop Elements)

Welkom

Namen deelnemers

Eigen opnamen inladen

(oefening)

1. Photoshop Elements
2. Aan de slag
3. Gereedschappen
4. Lagen
5. Knippen en plakken
6. schilderen

(eigen werkstuk)

7. Eigen materiaal
8. Tekst invoeren
9. Filters
10. Exporteren

(afsluiten)

(password: tralala)

LET OP:

- De uitvoer is een jpg van 640 x 480. Niets anders werkt online!

MOVING (Magix Video DeLuxe)

Welkom

Namen deelnemers

Eigen opnamen inladen

(oefening)

1. Aan de slag
2. Slepen
3. Knippen
4. Verplaatsen
5. Overgangen
6. Effecten
7. Geluid

(eigen werkstuk)

8. Maak je eigen film
9. Opslaan
10. Stock-materiaal
11. Effecten
12. Special Effects
13. Tekst in film
14. Exporteren

(afsluiten)

(password: tralala)

LET OP:

- De uitvoer is Windows Media Video 8 for LAN, Cable Modem, or xDSL (100 to 768 Kbps, de vierde optie van onderen).
- Zorg dat er regelmatig tussentijds wordt opgeslagen (arrangement opslaan) om te voorkomen dat ze werk kwijtraken als de computer vastloopt.
- Sla het arrangement op in de werkmap/eigen materiaal, **niet in finals**, daar hoort alleen het eindwerkstuk.

SOUND (MusicMaker)

Inladen en converteren eigen opnamen

Welkom

Namen deelnemers

(oefening)

1. Aan de slag
2. Timeline
3. Slepen
4. Een 'loop' maken
5. Samples verkorten
6. Verplaatsen
7. Muziek toevoegen
8. Volume aanpassen
9. Geluidseffecten

(eigen werkstuk)

10. Je eigen materiaal
11. opslaan
12. Stock-materiaal

13. Exporteren

(afsluiten)
(password: tralala)

LET OP:

- De opnamen moeten door de workshopleider worden overgezet in de computer met het programma Digital Voice Editor 2.
 - Kies het type memorecorder dat je hebt gebruikt, dit staat op de recorder.
 - Sla de opnamen op als WAV File (44.1kHz 16 bit stereo). Dit kan door de bestanden links in het scherm allemaal te selecteren en ze naar het rechter scherm te slepen.
 - Zorg dat ze in de map werkmap/eigen materiaal komen te staan.
- De uitvoer van het werkstuk is een mp3 (bitrate 128)! Niets anders werkt online op onze site. Werkstukken groter dan 3 mb worden geweigerd door de server. Voor een normaal DP werkstuk is dat ruim voldoende.
- In Music Maker zit de optie OPTIMALISEREN. Zorg dat alle eigen opnamen die door de deelnemers worden gebruikt worden geoptimaliseerd. Dit vergroot de kwaliteit van het werkstuk aanzienlijk. **LET OP: Deze uitleg zit niet in de tutorial!**

3.5 HUISREGELS

Wat er van de workshopleiders wordt verwacht staat in het contract vermeld. Lees dit goed door en bewaar het bij deze reader. Daarnaast zijn er nog enkele zaken die meer met de locatie te maken hebben (Cinerama) en die je wel even moet weten. We willen een goede verstandhouding houden met de burens, dus moeten we rekening met elkaar houden. Zo mogen er nooit leerlingen zonder begeleiding boven in de foyer rondlopen. Zeker niet voor 13.00 uur. Na het maken van opnamen komen de leerlingen weer binnen via de achteringang.

Het is niet de bedoeling dat fietsen mee de kelder in worden genomen. Mocht je dit per se willen omdat je een dure fiets hebt, dan moet deze uit het zicht worden gezet.

Eten en drinken is bij de computers niet toegestaan. Geef het goede voorbeeld.

De workshopleiders helpen na de workshop met het opruimen van de ruimte en zorgen dat de floormanager weet of er nog twijfelgevallen zijn wat het uploaden van de werkstukken betreft.

3.5.1 ROOSTER / PLANNING

Elke maand wordt op het workshopleiders gedeelte van de website (www.digitalplayground.nl/workshopleiders) het rooster van de daaropvolgende maand bekend gemaakt. De workshopleider ontvangt via email bericht wanneer het rooster voor de komende maand online beschikbaar is. Check dit zo snel mogelijk. Als je bent ingeroosterd, maar je kunt niet werken, geef dit dan door aan de floormanager. Het is niet toegestaan onderling te ruilen. Ruilen van diensten gaat alleen in overleg met de floormanager.

Het is menselijk je een keertje te verslapen, maar als je drie keer te laat of in het geheel niet komt opdagen zonder tijdig bericht zullen we je niet meer inroosteren. Een goed verloop van de workshops is niet mogelijk als mensen te laat komen of wegblijven. Daarom moeten we daar streng in zijn.

4. INHOUD

De inhoud van de werkstukken geeft voor een groot deel aan in welke mate de workshops succesvol is geweest. Ook de inbreng en het succes van de aanpak van de workshopleider kan je aflezen aan het werkstuk. Hieronder vind je informatie over de inhoud die je kunt meegeven aan de werkstukken van de leerlingen.

4.1 DP

De DP workshops duren minder lang en hebben een minder duidelijke kunstinhoud dan de DP+ workshops. Om de kwaliteit en inhoud van de workshops te waarborgen is het handig onderstaande thema's en opdrachten door te nemen, om leerlingen, die aangeven geen duidelijk inhoud aan hun werkstuk te kunnen geven, te motiveren.

Thema: KUNST LIGT OP STRAAT

Op en rond de Westblaak en de Witte de Withstraat is genoeg kunst te vinden. Echte kunst, maar ook andere (vormgevings)uitingen die mooi zijn, bedoeld ter versiering, of die juist een duidelijke boodschap uitdragen. Op de Westblaak zijn een aantal permanente kunstwerken geplaatst, bijvoorbeeld: Westblaak / Eendrachtsplein, Westblaak (middenberm), Westblaak skatepark, Schiedamse Vest aan de muur van de Nederlandse Overzeebank, Zadkine op plein 1940, beelden langs het water van de Mauritsweg.

Meer en specifieke informatie over deze beelden vind je op de beeldensite van het CBK: http://www.cbk.rotterdam.nl/openbarekunst/01/fr_krtg.htm

Deze beelden kunnen de leerlingen inspireren, waarbij je de volgende vragen kunt stellen:
Wat is kunst? Wat is mooi? Wat vind je zelf mooi? Wat vinden Rotterdammers/ voorbijgangers van het kunstwerk? Welke plek zou je zelf voor dit kunstwerk kiezen? Welke plek in Rotterdam heeft een kunstwerk nodig? Welk of wat voor kunstwerk zou je daar plaatsen? Wat zegt het kunstwerk? Hoe zou jij dat in een kunstwerk verwoorden? Wat vind je zelf mooi in de omgeving, dat niet perse een kunstwerk is? Wat weet je over dat object? Komt het ergens anders ook voor?

Thema: B E W E G I N G

Individueen: fietsen, lopen, skaten, stappen, vliegen, reizen, stilstaan
Groepen: mensen, dieren, kuddegedrag of juist tegen de richting in
Dingen: bus, tram, trein, auto's, fietsen, maar ook: blikje, papiertje, bal
Plek: station, garage, sportveld, skatepark, lucht
Natuur: vogels, dieren, bomen, mensen, wolken
Beelden: vormen, lijnen die bewegen of beweging simuleren
Geluiden: stadsgeluid, tempo, vraaggesprek

Thema: T E G E N S T E L L I N G E N

Oud - nieuw
Snel - langzaam
Vol - leeg
Groot - klein
Jongen - meisje
Hout - steen
Water - lucht
Links - rechts
Boven - onder
Ja - nee
Natuur - stad

ACTUALITEIT

Vraag wat de leerlingen bezighoudt, of bekijk de voorpagina van de krant van die dag, of de journaaluitzending van de dag ervoor en laat de leerlingen een geluidsreportage, krant, fotoreportage, website, journaalitem etc. maken over dat onderwerp. Dit vereist van de workshopleider inlevingsvermogen in de thematiek, maar vertelt ook veel over de wetmatigheden van het medium en de verschillende manieren van verslaglegging per medium.

OVERIGE THEMA'S

Kleur, Vorm, Toon(hoogte), Eén woord bijvoorbeeld: ja, nee, cool etc, Merken, Collage

4.2 DP+

Bij de DP+ workshops is altijd extra informatie over de inhoud van de workshops. De meest actuele informatie staat altijd op het (voor andere bezoekers afgeschermd gedeelte) van de website van Digital Playground. De exacte locatie, gebruikersnaam en het password krijg je als DP workshopleider per e-mail toegestuurd.

4.2.1 MUSEUM BOIJMANS VAN BEUNINGEN

CONTACTINFORMATIE:

Museum Boijmans van Beuningen
Museumpark 18 – 20
3015 CX Rotterdam
tel.: +31 (0)10 4419400
Fax.: +31 (0)10 4360500
www.boijmans.rotterdam.nl

OPENINGSTIJDEN MUSEUM:

dinsdag t/m zondag 11- 18 uur

CONTACTPERSOON:

Liesbeth Slats
010-441 94 73
slats@boijmans.rotterdam.nl

WORKSHOP INHOUD:

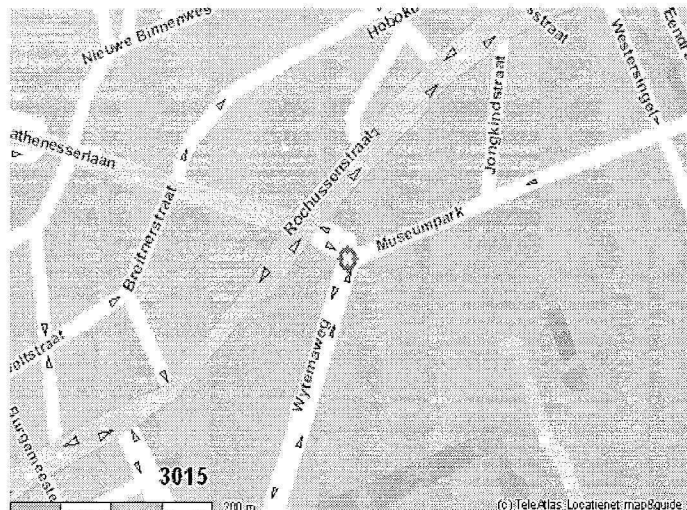
De ontvangst bij Boijmans is in de hal van het museum. Liesbeth ontvangt van de leerlingen en geeft ze een 30 – 45 minuten durende in- en rondleiding. Thema is "Geen Kunst Aan".

Insteek: Wat is kunst, of waar is geen kunst aan?

- Mooi – niet mooi
- Oefenen in het formuleren en verwoorden van hun mening.
- Leren kijken (en daaraan conclusies verbinden)
- Beeld van het museum doorbreken

In het museum mogen WEL opnamen gemaakt worden (foto's, film en geluid), maar mag niet geflitst worden!

Veel plezier!



4.2.2 CENTRUM VOOR BEELDENDE KUNST

CONTACTINFORMATIE:

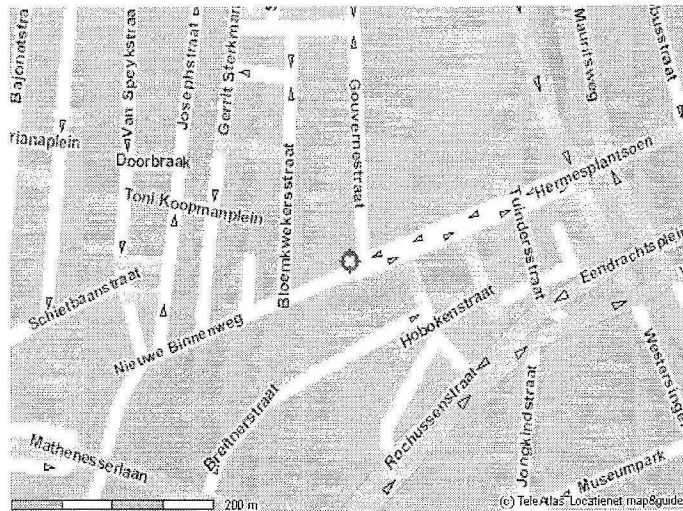
Artotheek Rotterdam
Nieuwe Binnenweg 75
3014 GE Rotterdam
tel 010 436 0288
fax 010 436 7446
www.cbk.rotterdam.nl

OPENINGSTIJDEN:

dinsdag – vrijdag 12-17 uur

CONTACTPERSOON:

Fianne Konings
010-436 02 88
f.konings@cbk.rotterdam.nl



WORKSHOP INHOUD:

Met de artotheek bestaan twee vormen van samenwerking:

1. de route: kunst in de openbare ruimte

Van deze route staat een omschrijving op de website onder workshopleiders. Een groep leerlingen loopt een gedeelte van de route "Beeldende Kunst in de Openbare Ruimte", die o.a. voert langs de Mauritsweg, waarbij de beelden uit de Internationale Beelden Collectie deel uit maken. De rondleiding wordt door de workshopleider zelf gegeven, zorg dus dat je goed ingelezen bent en weet waar je naar toe moet en wat er te vertellen is. Aanvullende informatie over beelden in de buurt van de Westblaak en de rest van het centrum vind je op: http://www.cbk.rotterdam.nl/openbarekunst/01/fr_krtg.htm

2. De Slecht-weer variant in de artotheek: vindt plaats in de artotheek, waarbij een groepje leerlingen een rondleiding krijgt en zelf een tentoonstelling samenstelt uit 'kunst-uit-de-rekken'. Deze variant kost ons per keer een bijdrage aan het CBK en heeft om die reden niet onze voorkeur.

Veel plezier!

4.2.2.1 TENT.

CONTACTINFORMATIE:

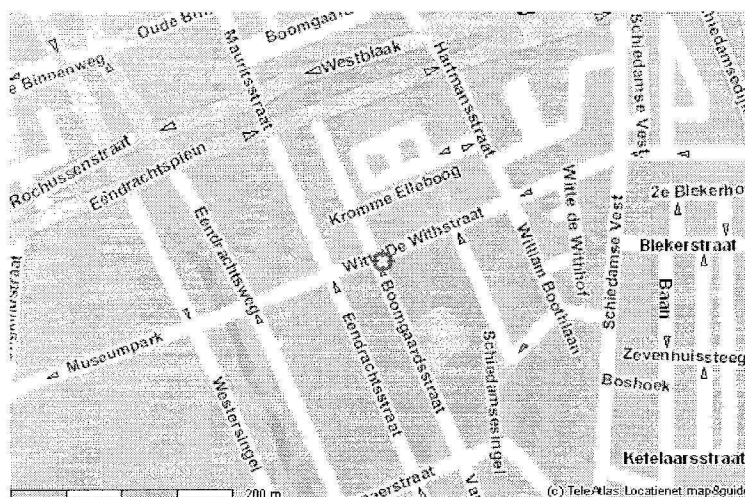
TENT.
Centrum voor Beeldende Kunst
Witte de Withstraat 50
3012 BR Rotterdam
Tel: 010-413 54 98
Fax: 010-413 55 21
www.tentplaza.nl

OPENINGSTIJDEN:

Dinsdag – zondag 11-18 uur

CONTACTPERSOON:

Anton Hoeksema
Tel: 010-413 54 98
ah.tent@cbk.rotterdam.nl



WORKSHOP INHOUD:

TENT. is een onderdeel van het Centrum voor Beeldende Kunst en heeft een eigen locatie op de benedenverdieping van Witte de With. TENT. heeft per tentoonstelling een groot aantal onderdelen die deel uitmaken van die tentoonstelling. Zo is er een gebogen muur, genaamd *de kromme*, waarop maandelijks een wisselende tentoonstelling te zien is en hebben de verschillende zalen vaak een andere expositie. Om die reden is het nauwelijks mogelijk via de website voor de workshopleiders aanvullende informatie aan te leveren.

Anton Hoeksema heet de groep leerlingen en de workshopleider vaak persoonlijk welkom in TENT. Meld je wel altijd even bij de balie, mocht Anton er nog niet zijn.

De rondleiding door de expositie wordt gedaan door een kunststudent, ingehuurd door TENT. Als workshopleider kun je er (vanwege de grote snelheid waarmee tentoonstellingen wisselen) niet zo heel veel aan voorbereiden, dus doe actief mee tijdens de rondleiding!

In de tentoonstelling van TENT. mogen geluids- en beeldopnamen gemaakt worden.

Veel plezier!

4.2.3 HISTORISCH MUSEUM ROTTERDAM

CONTACTINFORMATIE:

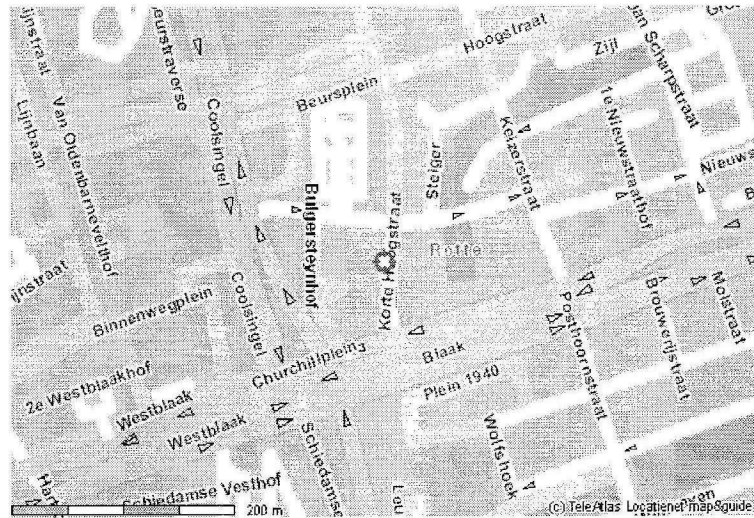
Historisch Museum Rotterdam
Locatie Schielandshuis
Korte Hoogstraat 31
3011 GK Rotterdam
Tel: 010 217 67 67
Fax: +31 10 433 44 99
www.hmr.rotterdam.nl

OPENINGSTIJDEN MUSEUM:

dinsdag t/m vrijdag 11- 17 uur

CONTACTPERSOON:

Liesbeth Smit
010-2176738
l.smit@hmr.rotterdam.nl



WORKSHOP INHOUD:

Het Historisch Museum Rotterdam en Digital Playground werken jaarlijks samen met een grote tentoonstelling, die het hele jaar blijft staan. Het Historisch Museum levert geen museummedewerker die een rondleiding geeft, als workshopleider ben je dus zelf verantwoordelijk voor de inhoud die je geeft aan het museumbezoek.

Het museum is al op de hoogte van je bezoek, maar meld je altijd even bij de ingang van het museum.

Schooljaar 2005 – 2006 gaat de tentoonstelling over winkelen. Aan het begin van het schooljaar krijg je de kans de tentoonstelling te zien. Tegen die tijd staat er ook aanvullend lesmateriaal op het workshopleiders gedeelte van de website.

In het museum mogen zowel beeld- als geluidsopnamen gemaakt worden. Als onderdeel van de tentoonstelling hebben ze vaak geluidsfragmenten, dus dat is wel extra leuk voor sound! Als de tentoonstelling ook open is voor betalende bezoekers: zorg dat je groepje deze bezoeker niet nodeloos ophoudt met het maken van de opnamen.

Op de website staat aanvullende informatie over de inhoud van de tentoonstelling.

Veel plezier!

4.2.4 KUNSTHAL ROTTERDAM

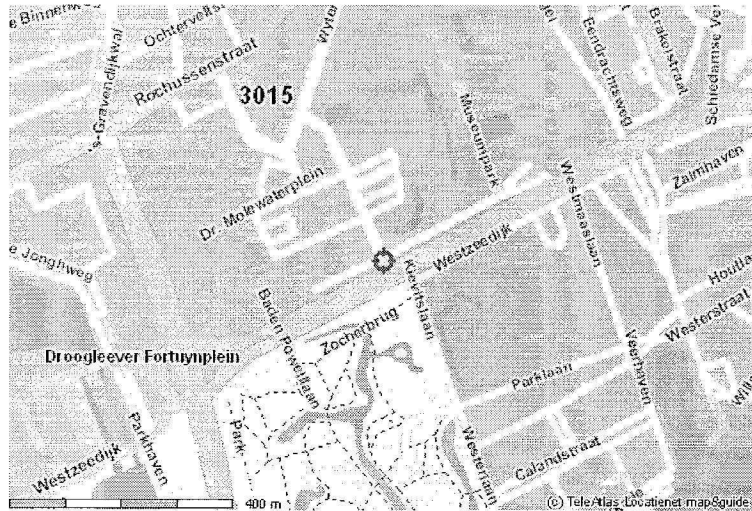
CONTACTINFORMATIE:

Kunsthall Rotterdam
Museumpark, Westzeedijk 341
3015 AA Rotterdam
tel. 010 - 4400300
www.kunsthall.nl

OPENINGSTIJDEN MUSEUM:
dinsdag t/m zondag 10- 17 uur

CONTACTPERSOON:

Femke Hameetman
010-440 03 02
hameetman@kunsthall.nl
communicatie@kunsthall.nl



WORKSHOP INHOUD:

Kunsthall Rotterdam en Digital Playground werken samen bij grotere tentoonstellingen. Alleen als er een 'gat' in de programmering zit, komt er wel eens een wat kleinere tentoonstelling tussen door. Als dat het geval is vind je informatie op de website van Digital Playground. Bij de grotere tentoonstellingen organiseert Kunsthall een rondleiding voor de DP workshopleiders. Het is de bedoeling dat zoveel mogelijk mensen dan kunnen, als je de rondleiding hebt meegemaakt wordt je (sneller) ingeroosterd bij de Kunsthall. Tijdens de workshop is er niemand bij van de Kunsthall, je zorgt dus zelf voor de inhoud van de rondleiding door het museum.

De kunsthall weet dat er een groep leerlingen aankomt. De groep (en de workshopleider natuurlijk) krijgen gratis toegang. Meld je bij aankomst bij de balie/kassa.

In het museum mogen WEL opnamen gemaakt worden (foto's, film en geluid), maar **niet geflitst!** Mocht een suppoost iets zeggen oer het maken van opnamen, meld dan de naam van Femke Hameetman en zeg dat zij er van weet en goedkeuring heeft verleend.

Op het workshopleiders gedeelte van de website staat aanvullende informatie over de inhoud van de tentoonstelling.

Veel plezier!

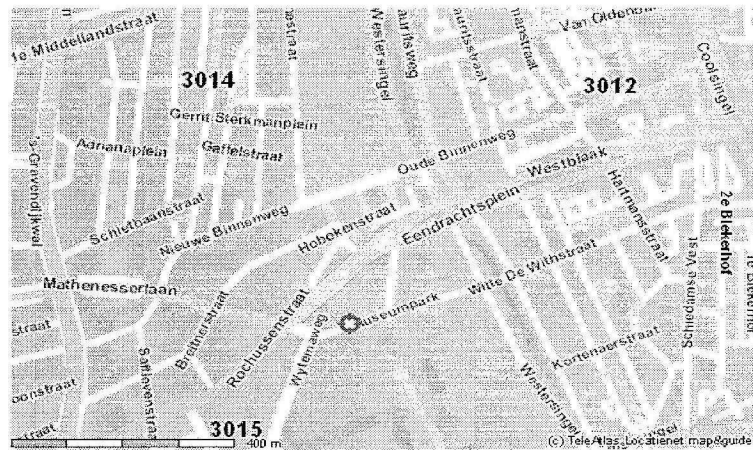
4.2.5 NEDERLANDS ARCHITECTUUR INSTITUUT

CONTACTINFORMATIE:

Nederlands
Architectuurinstituut
Museumpark 25
3015 CB Rotterdam
tel. 010-4401200
fax 010-4366975
www.nai.nl

CONTACTPERSOON:

Wendy van Krieken
010-440 12 00
w.vankrieken@nai.nl



WORKSHOP INHOUD:

Het NAI heeft een architectuurroute samengesteld. Deze route loopt langs een aantal specifieke en kenmerkende Rotterdamse locaties in de stad. De opdracht die de leerlingen meekrijgen is dat zijn **locatiescout** zijn. Dat houdt in dat zij de verschillende locaties moeten kunnen benoemen op sferische kwaliteiten (een locatie kan bijvoorbeeld eng, romantisch, of mysterieus zijn). Daarvan kunnen ze ook gebruik maken bij het maken van hun eigen opnamen.

De architectuurroute wordt alleen gedaan in combinatie met STILL of MOVING. Tijdens het lopen van de route maken de leerlingen hun opnamen.

Geef de leerlingen die opdracht ook actief mee. Je kan de leerlingen bijvoorbeeld van te voren laten kiezen voor een *mood*, romantisch, eng, of een actie: zoenen achtervolging, moordscène etc, waarbij zij de passende locatie moeten zoeken voor hun opnamen.

De route loopt door het NAI heen. De leerlingen worden bij de balie geregistreerd. Het is dus zaak dat je als workshopleider de groep even aanmeldt bij de balie. De groep staat daar (als het goed is) al aangemeld, anders even zeggen dat je van DP bent en door het gebouw loopt.

Tips:

- Zorg voor goede schoenen, het is een aardige wandeling!
- Deel je tijd goed in: het is zonde als je het einde van de route moet afraffelen omdat de leerlingen in het begin heel veel tijd hebben gebruikt om opnamen te maken.
- Hou liever wat tijd over, zodat leerlingen rond de workshoplocatie, of in de bluescreen studio nog wat opnamen kunnen maken.

Zorg dat je van te voren de beschrijving van de route het gelezen, die staat op de website onder *workshopleiders*. Het geeft je een houvast in wat je kan vertellen. In de kast op de locatie liggen geplastificeerde voorbeelden die je kan gebruiken ter illustratie van je verhaal (vanaf het nieuwe schooljaar). Het thema van de rondleiding is dus locatiescout, verwerk dat in de foto-opdrachten.

Wat te doen als het regent:

Op de locatie liggen paraplu's. Het kan wel maar is niet ideaal. Als van te voren al bekend is dat het gaat regenen, zorgt de floormanager voor een binnen-alternatief.

Veel plezier!

4.2.6 NEDERLANDS FOTOMUSEUM

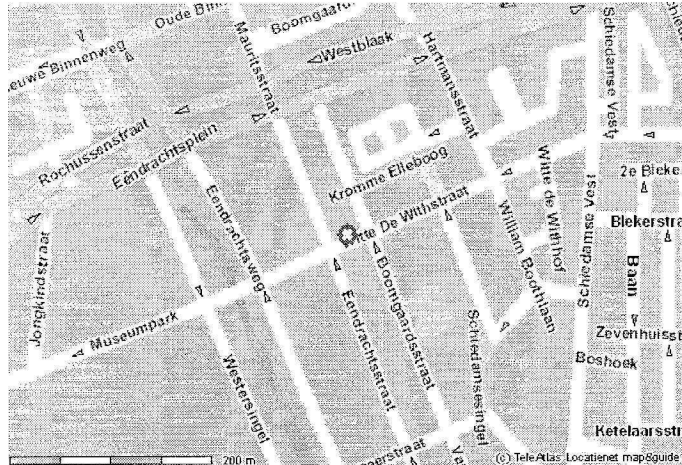
CONTACTINFORMATIE:

Nederlands Fotomuseum
Witte de Withstraat 63
3012 BN Rotterdam
tel. 010-2132011
fax 010-4143465
www.nederlandsfotomuseum.nl

OPENINGSTIJDEN MUSEUM:
dinsdag t/m zondag 11 - 17 uur

CONTACTPERSOON:

Naomi Boas
010-2132011
nboas@nederlandsfotomuseum.nl



WORKSHOP INHOUD:

Het Nederlands Fotomuseum heeft een kleine en een grote zaal. Vaak doe je beide zalen tijdens een DP+. Het Nederlands Fotomuseum geeft zelf een rondleiding. Het is als workshopleider wel handig als je al wat weet over wat je met de leerlingen gaat zien (om ze bij de praktische opdracht te kunnen sturen, inspireren en helpen). De inhoud wordt dus (volledig) door het Nederlands Fotomuseum geleverd. Vaak zal Naomi Boas zelf, of haar medewerker Kim Fransen de rondleiding verzorgen.

De rondleider staat vaak al klaar om je te ontvangen. Als dat niet zo is: meld je even bij de balie.

In het Nederlands Fotomuseum is het **NIET** toegestaan te filmen of te fotograferen. Als je met een workshop SOUND naar het Fotomuseum gaat, mag je wel binnen opnamen maken. Voor de andere workshops (MOVING, GLOBAL en STILL) moet je er rekening mee houden dat je groepje nog tijd nodig heeft om (buiten het museum) opnamen te maken.

Op het workshopleiders gedeelte van de website staat aanvullende informatie over de inhoud van de tentoonstelling.

Veel plezier!

4.2.7 ROODKAPJE

CONTACTINFORMATIE:

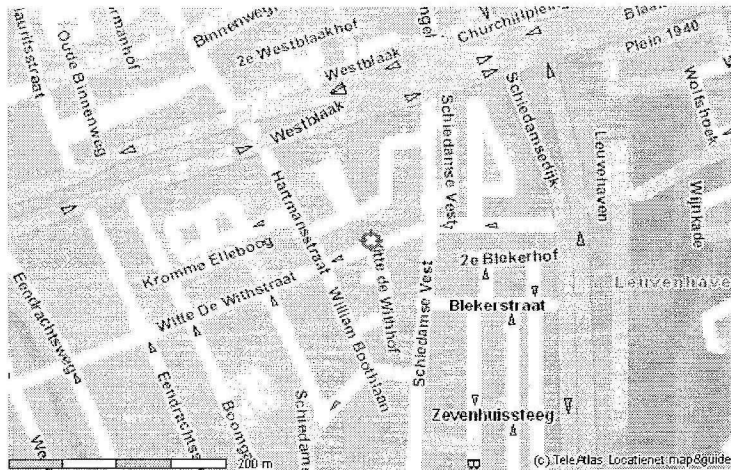
ROODKAPJE
Witte de Withstraat 13
3012 BK Rotterdam
tel: 010-2439800
www.roodkapje.org

OPENINGSTIJDEN:

Dinsdag t/m zaterdag
11.00 - 19.00 uur

CONTACTPERSOON:

Eric den Hartigh
010-2439800
roodkapje@roodkapje.org



Met Roodkapje is nog geen inhoudelijk programma besproken. Momenteel zijn ze zelf erg hard bezig te professionaliseren. Eric is wel enthousiast over DP en ziet zeker mogelijkheden veel te vertellen over styling. De DPdeelnemers kunnen daar helemaal los gaan. Zodra meer (inhoudelijk) nieuws bekend is, verschijnt dit op de website van DP. Tot die tijd zullen er geen DP+workshops plaatsvinden bij Roodkapje.

4.2.8 SHOWROOM MAMA

CONTACTINFORMATIE:

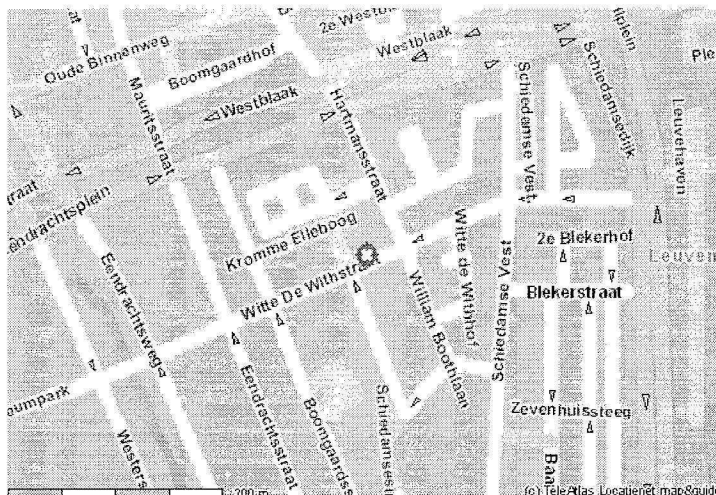
MAMA showroom for media and moving art
Witte de Withstraat 29-31
3012 BL Rotterdam
tel. 010 4110144
fax 010 4117924
www.showroommama.nl

OPENINGSTIJDEN:

woensdag - zondag 13-18 uur

CONTACTPERSOON:

Joost ten Bruggencate
010-433 06 95
jftbc@showroommama.nl



WORKSHOP INHOUD:

Showroom MAMA is een project van stichting Public Art Squad. MAMA is een gesubsidieerde beeldende kunst en culturele instelling met als thuisbasis Rotterdam. Naast het programmeren van tentoonstellingen en projecten in haar eigen tentoonstellingsruimte op Rotterdams culturele as de Witte de Withstraat organiseert MAMA een rijk programma met educatieve en additionele projecten, doet MAMA onderzoek en ontwikkelt zij nieuwe manieren om met een breed publiek en bevolkingsgroepen te bereiken door beeldende kunst en cultuur.

Mama richt zich met name op wat hoger opgeleide leerlingen (havo/vwo niveau). Een medewerker van Mama doet een klein inleidend praatje. Verder kunnen de leerlingen redelijk 'los' gaan in de tentoonstelling.

Omdat Showroom Mama is uitgebreid (eens zo groot geworden) eerst maar proberen of Mama voldoende inhoud biedt om de leerlingen bezig te houden, Anders moeten we kijken of Mama toch weer gecombineerd wordt met Roodkapje. Daarover meer nieuws in de loop van het seizoen.

Showroom Mama doet niet aan educatieve teksten en lesbrieven. Een selectie van de website zal op <http://www.digital-playground.nl/workshopleiders/> staan. Als je meer wilt weten kan je zelf op de website van Mama kijken, maar ook via Eveline extra input vragen aan Joost ten Bruggencate.

Veel plezier!

4.2.9 V2_ SMS_ITY

CONTACTINFORMATIE:

V2_ Organsatie
Eendrachtsstraat 10
3012 XL Rotterdam
Tel: 010-206 72 72
Fax: 010-206 72 71
www.v2.nl

CONTACTPERSOON:

Stephen Kovats
010-2067272
kovats@v2.nl



WORKSHOP INHOUD:

De Samenwerking met V2_ bestaat uit de SMS_ity route die is uitgezet. In principe wordt deze route uitgevoerd zonder verdere 'bemoeienis' van V2_Organistie of Stephen Kovats. Stephen vindt het wel altijd leuk om te weten dat ie weer gelopen wordt, is geïnteresseerd in de resultaten en wil 'm soms wel eens meelopen.

Twee groepen (een still en een moving groep) doen deze route: blauw en rood (in niet willekeurige volgorde). Rood krijgt kaartjes mee met aanwijzingen voor blauw en de blauwe groep krijgt aanwijzingen mee voor groep rood.

De groepen geven elkaar aanwijzingen voor de route, maar ook voor de te vinden opnamen. De aanwijzingen staan op kaartjes en moeten per SMS worden door gegeven aan de andere groep. Het is de bedoeling dat ze daarbij heel creatief zijn met (SMS)taal. Probeer zoveel mogelijk aanwijzingen te laten geven per SMS, anders vliegt het beltegoed er doorheen!

De floormanager zorgt ervoor dat de telefoons zijn opgeladen en dat er voldoende beltegoed is. In het geheugen van de telefoons staat maar één nummer: het nummer van de andere telefoon.

Op <http://www.digital-playground.nl/workshopleiders/> staat uitgebreide aanvullende informatie over de inhoud van de route.

LET OP: Je kunt deze route niet begeleiden als je 'm niet al een keer gelopen hebt! Krijg je een groep toegewezen en weet je er niets van: neem dan even contact op met Eveline (010 4126031 / eveline@hal4.nl) en/ of maak een afspraak met een workshopleider die de route al kent en je even op sleeptouw kan nemen.

Veel plezier!

4.2.10 WITTE DE WITH

CONTACTINFORMATIE:

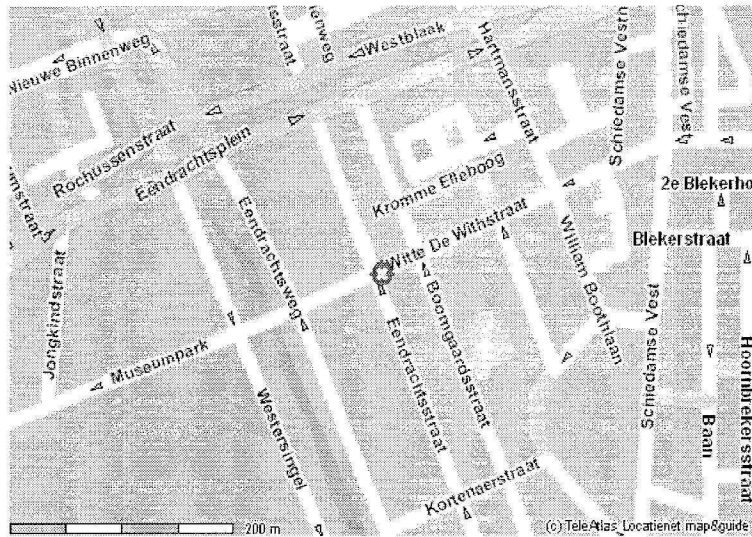
Witte de With
center for contemporary art
Witte de Withstraat 50
3012 BR Rotterdam
tel: 010 4110144
fax: 010 4117924
www.wdw.nl

OPENINGSTIJDEN:

Dinsdag t/m zondag
11.00 – 18.00 uur

CONTACTPERSOON:

Belinda Hak
Tel: 010 4110144
belinda@wdw.nl
www.educatie.wdw.nl



Met Witte de With werkt Digital Playground niet standaard samen. De inhoud en thematiek van de tentoonstellingen zijn vaak redelijk zwaar en met name voor de vmbo-doelgroep niet altijd even toegankelijk. Voor specifieke projecten wordt wel samenwerking gezocht, zoals afgelopen seizoen bij de tentoonstelling over Re-enactment. Voor deze speciale samenwerkingsprojecten wordt specifiek lesmateriaal samengesteld en ook altijd een aparte introductie georganiseerd. Mocht je hiervoor ingeroosterd worden dan vind je (ook) aanvullende informatie op het workshopleiders-gedeelte van de website.

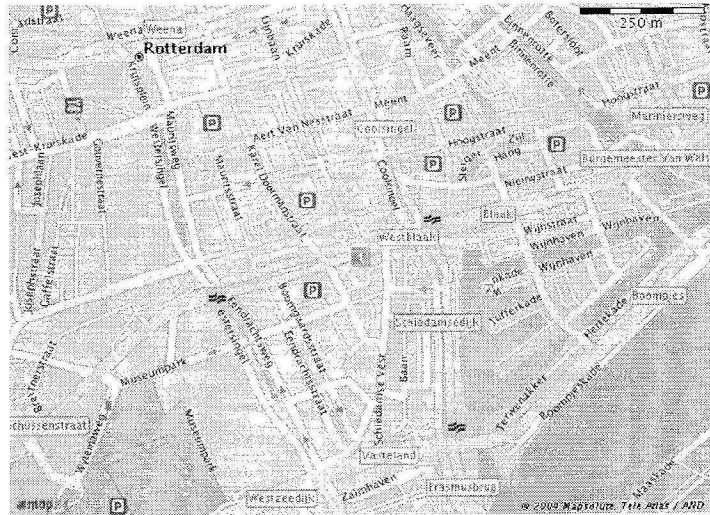
DP READER CONTACTINFO

BEZOEKADRES:

Digital Playground in Cinerama
Westblaak 18
Rotterdam
tel: 010 2132982
Ingang via Cinerama,
achteringang Schiedamse Vesthof

POSTADRES:

Hal 4 / Digital Playground
Watertorenweg 200
3063 HA Rotterdam
tel: 010 412 6031
fax: 010 453 1817
www.digitalplayground.nl



PERSONEEL:

Projectleider en DP Rotterdam: Voor vragen over DP Rotterdam, contracten, financiën / uitbetaling en techniek (DPTutorials en opnameapparatuur):
Henry Vorselman / 010 4126031 / 0647 136947 / henry@digitalplayground.nl

Marketing en DP in het land: Voor alle vragen over projecten in het land:
Valentijn Webbers / 010 2132982 / 0621 233214 / valentijn@digitalplayground.nl

Coördinator DP+: Voor inhoudelijke vragen en introducties DP+ programma's:
Rinske Hordijk / 010 4126031 / 0621 844708 / rinske@digitalplayground.nl

Educatie: Voor vragen over opleiding workshopleiders, lesmateriaal en deze reader:
Eveline van Stuijvenberg / 010 4126031 / 0624 645506 / eveline@digitalplayground.nl

Floormanager: Voor vragen over roosters, urenregistratie etc:
Linda de Vries / 010 2132982 / 0640 167561 / linda@digitalplayground.nl

Sales: Voor vragen over de contacten met de scholen
Annejole Jacobs- de Jongh / 010 4126031 / annejole@digitalplayground.nl

Publiciteit : Voor vragen over publiciteit, of als er een journalist langskomt:
Saskia van der Togt / 010 4126031 / saskia@digitalplayground.nl

Zakelijk leiding: Bart van der Laak / 010 4126031 / bart@digitalplayground.nl

Directie Hal 4: Evan van der Most / 010 4126031 / vandermost@hal4.nl

DIGITAL PLAYGROUND

DOCENTEN HANDLEIDING *ter voorbereiding op de workshop*



Beste docent,

Dit lespakket kunt u gebruiken ter voorbereiding op de Digital Playground workshop die uw leerlingen gaan volgen. Tijdens de workshop maken de leerlingen in groepjes van twee onder begeleiding van een workshopleider, een eigen digitaal werkstuk: een **film**, een **fotocollage**, een **website** of **straatreportage**. Hiervoor maken zij eerst zelf digitale beeld- en/of geluidsopnamen. Het is belangrijk dat de leerlingen voorbereid aan de workshop deelnemen. Door ze vast te laten kennismaken met bepaalde begrippen en kenmerken kunnen zij betere keuzes maken als ze zelf eenmaal opnamen gaan maken.

Digital Playground kent drie basisprincipes:

Peer-education: de deelnemers worden begeleid en gecoacht door jonge professionals die dichtbij de belevingswereld van de leerlingen staan.

Learning-by-doing: in plaats van frontaal en klassikaal onderwijs leren de deelnemers door spelenderwijs te experimenteren.

Ten behoeve daarvan heeft Digital Playground de **DPtutorials** ontwikkeld: software die de leerlingen helpt te werken met de bewerkingsprogramma's voor hun eigen digitale opnamen.

In de werkbladen voor de leerlingen wordt de theorie uitgesplitst in een omschrijving van verschillende beroepen. Dit om inzichtelijk te maken wat er allemaal bij komt kijken om zelf een film, een fotocollage, een website of straatreportage te maken. Daarbij lijkt het alsof de theorie heel erg uit elkaar getrokken wordt. De eenheid komt echter weer terug in de workshop, na het doorlopen van alle stadia van de workshop.

Het lespakket geeft u als docent de gelegenheid het proces op school al voor te bereiden en laat zowel docent als leerling kennismaken met enkele begrippen die worden gebruikt tijdens het proces. Ook kunt u de lesbrieven gebruiken om de gemaakte werkstukken na te bespreken.

Bij het maken van een film, fotocollage, website of straatreportage komen begrippen voor die je niet dagelijks gebruikt. Specifieke begrippen zijn opgenomen in een verklarende woordenlijst, die te vinden is aan het einde van deze handleiding. De begrippen die terug te vinden zijn in deze lijst, zijn in de tekst **vetgedrukt**.

TIP:

Eventueel kunt u de verklarende woordenlijst kopiëren en uitdelen aan de leerlingen en laten toevoegen aan hun (CKV) dossier.

Deze handleiding geeft geen didactische aanwijzingen, maar is een toelichting op de werkbladen voor de leerlingen en geeft inhoudelijke informatie over media, mediagebruik, beeld en aanverwante thema's die naar voren komen tijdens de workshops die uw leerlingen gaan volgen. De inhoud van deze handleiding kunt u naar eigen inzicht en ervaring inzetten tijdens uw lessen.

INHOUD DOCENTENHANDLEIDING

Vorbereiding	
Programma	
Nabespreking	
Theorie:	Beeld
	Geluid in combinatie met beeld
	Geluid
	Website
Reflectie	
Verklarende woordenlijst	
Contactinformatie	
Bijlagen:	
Werkbladen voor de leerlingen	STILL
	MOVING
	SOUND
	GLOBAL

VOORBEREIDING

Bij de bevestiging van uw boeking ontvangt u een invulformulier. Wij vragen u op dit formulier de leerlingen te verdelen over de verschillende workshops: Still (fotografie), Moving (film), Sound (straatreportage) en Global (website). Aan de hand hiervan kunt u bijhouden wie welke discipline doet en de corresponderende werkbladen vermenigvuldigen. Voor de leerlingen zijn er vier verschillende werkbladen, die dieper ingaan op de afzonderlijke disciplines.

De werkbladen voor de leerlingen zijn als volgt opgebouwd: Eerst een korte beschrijving van het programma, daarna worden per beroep een aantal begrippen uitgelegd en worden de leerlingen gemotiveerd zelf na te denken welke keuzes zij zouden maken als zij zelf die functie vervullen. Per beroep worden een aantal vragen gesteld die de leerling helpen zich voor te bereiden op de praktische opdrachten tijdens de workshop.

U kunt zelf bepalen hoe uitgebreid u de lessen wilt voorbereiden, en hoe uitgebreid u de theorie over de verschillende disciplines met uw leerlingen wilt bespreken. Het is daarom belangrijk zelf de vier verschillende lesbrieven goed door te lezen, omdat alleen u het niveau van de leerlingen kunt inschatten. De leerlingen kunnen de lesbrief ook zelf lezen en de opdrachten maken, maar het is aan te raden om het samen in de klas te bespreken aan de hand van voorbeelden, zodat de theorie ook 'tastbaar' wordt.

Digital Playground biedt geen aanvullende middelen ter reflectie op de door de leerlingen vervaardigde werkstukken. In een vervolgles kunt u eventueel klassikaal de bevindingen van de leerlingen bespreken, alsmede de resultaten van de workshop. Daarbij kunnen de werkbladen dienen ter controle op door de leerling eigen gemaakte kennis en vaardigheden.

PROGRAMMA

Na aankomst bij Digital Playground krijgen de leerlingen eerst een introductie over het programma en zien een korte film, om in de stemming te komen. Vervolgens krijgen de groepjes leerlingen per direct een DPworkshopleider toegewezen. Onder leiding van deze jonge, ervaren workshopleider gaan de groepen naar buiten. Daar krijgen zij uitleg over de camera of geluidsrecorder die zij gaan gebruiken. In tweetallen werken de leerlingen samen en maken hun opnamen. De opnamefase duurt maximaal een uur. Tijdens de opnamen zijn *de workshopleiders in de buurt om vragen te beantwoorden. Voor de*

DP READER BIJLAGEN

docent is het erg leuk om met een paar groepjes met lopen, op zoek naar (de invulling van) hun onderwerp.

Als de tijd om is verzamelt iedereen weer bij de workshoplocatie. De leerlingen loggen in tweetallen (bij oneven aantallen: maximaal drie) in op de computer. Zij doorlopen de DPtutorial voor hun discipline (moving, still, sound of global) en beginnen met het maken van hun eigen film, fotobewerking, straatreportage of website. De DPtutorial is een programma dat de leerlingen door middel van vragen en opdrachten in korte tijd leert zelfstandig met het bewerkingsprogramma voor hun discipline te werken. De programma's waarmee gewerkt wordt zijn: STILL – Photoshop, MOVING – Magix MovieMaker, SOUND – Magix MusicMaker, GLOBAL – Frontpage. Deze programma's zijn relatief goedkoop en gebruiksvriendelijk. Wellicht heeft uw school al een licentie voor gebruik van deze programma's?

Tijdens de workshop moet er minimaal een docent aanwezig zijn. De workshop wordt echter geleid door de floormanager van Digital Playground en begeleid door de workshopleiders van Digital Playground. Dit is niet bedoeld om de autoriteit van de docent te ondermijnen, maar om het concept van peer-education beter uit de verf te laten komen. Dat houdt in dat de floormanager de leerlingen aanwijzingen geeft in de workshopruimte, toespreekt op gedrag en aanwijzingen geeft. Als daarbij inbreng van de docent gewenst is, zal de floormanager u dat zeker vragen. De workshopleiders mogen met de voornaam aangesproken worden en nemen tijdens de workshop de leerlingen onder hun hoede.

NABESPREKING

Aan het eind van de workshop staan alle werkstukken vrijwel direct op de website van Digital Playground: www.digital-playground.nl. Daar kunnen alle werkstukken bekeken worden (de werkstukken kunnen op datum of op naam van de leerling(en) gevonden worden, meer daarover op het einde van de workshop). U kunt de werkstukken zowel bekijken als downloaden, en eventueel met de leerlingen nabespreken. Leerlingen kunnen hun werkstukken printen (alleen bij Still en Global) en toevoegen aan hun CKV-dossier. De leerlingen die Moving en Sound hebben gedaan kunnen hun werkstuk downloaden en eventueel toevoegen aan een digitaal dossier. Tijdens de nabespreking kunt u toetsen wat de leerlingen hebben geleerd over kunst, (beeld)cultuur en digitale media, welke mogelijkheden zij hebben leren toepassen bij het filmen, fotograferen en interviewen, welke keuzes zij daarin hebben gemaakt en hoe zij dit hebben bewerkt op de computer.

Voor de nabespreking kunt u de ook de ingevulde werkbladen gebruiken. Daaruit valt op te maken in hoeverre de leerlingen hun oorspronkelijke idee voor een werkstuk hebben gevolgd.

THEORIE

Hoewel er voor de leerlingen vier verschillende soorten workshops zijn, zijn er weldegelijk overeenkomsten tussen de disciplines. Die hebben te maken met de manier waarop beeld en/of geluid wordt gebruikt. Hieronder staan een aantal begrippen uitgelegd. Per paragraaf is aangegeven voor welke leerlingen dit onderdeel van belang is voor de voorbereiding op de workshop.

BEELD

Als het gaat over beeld zijn er een aantal kenmerken die gelden en van belang zijn voor de leerlingen die de workshop Still, Moving of Global doen.

Elk beeld vertelt een **verhaal**. Bij film en fotografie wordt het verhaal verteld door verschillende beelden die achter elkaar staan. Om goede opnamen te maken, moet de leerling eerst kiezen welk verhaal hij/zij wil vertellen. Let op: vanuit Digital Playground krijgen zij geen thema opgelegd, maar praktische opdrachten die aansluiten bij de rondleiding, wandeling of tentoonstelling. Als u de leerlingen een specifieke opdracht wilt meegeven, is het handig eerst met de medewerker educatie van Digital Playground contact op te nemen: Eveline van Stuijvenberg / eveline@hal4.nl / 010 412 6031 / ma - do. Samen kunnen we dan voor elke discipline een of meerdere praktische opdrachten formuleren.

Het verhaal van een speelfilm wordt verteld met **beelden**, **dialogen** en (andere) **geluiden**. De dialoog (alles wat er gezegd wordt) is belangrijk om het verhaal te kunnen volgen, vooral in speelfilms. Maar: in een **videoclip** wordt het verhaal verteld zonder dialogen. Hier zijn de beelden juist heel belangrijk, maar ook de muziek en de liedtekst die daarin voorkomt. Ook in een korte film vertellen de beelden en handelingen van personages het 'verhaal', en niet in eerste instantie door middel van gesproken woord.

Bij fotografie en fotobewerking wordt het verhaal verteld door de verschillende elementen van het **beeld**, dat kan naast beeld bijvoorbeeld ook **tekst** zijn.

Een website biedt de gelegenheid om **beeld** en **tekst** in een **structuur** of op een pagina te zetten, zodat tekst en beeld elkaar aanvullen.

Het verhaal dat verteld wordt kan van invloed zijn op de beelden die nodig zijn om het verhaal te vertellen. Denk aan genres als bijvoorbeeld: de cowboyfilm, de videoclip, de thriller, maar ook: de Ansichtkaart, Valentijnskaart, vakantiekaart of de coole flyer voor een feest. Elk van die **genres** heeft eigen specifieke kenmerken die het verhaal, beeldkenmerken, camerastandpunten etc. beïnvloedt. Het gaat te ver om daar in deze lesbrief veel aandacht aan te besteden. Wellicht kan het u inspireren om voorbeelden te zoeken en die in de klas te behandelen?

In de meeste beelden zullen mensen voorkomen. Dat kan een bewuste keuze zijn: er is gekozen om met een **acteur** of **model** te werken (meestal de leerlingen zelf die om beurten een rol spelen), of er wordt gebruik gemaakt van figuranten (toevallige voorbijgangers, klasgenoten). Er zijn **hoofdrollen** (de belangrijkste personages), **bijrollen** (wat minder belangrijke, ondersteunende personages) en **figuranten** (alle andere mensen, die geen teksten hebben). In een reportage zitten geen acteurs, iedereen is gewoon zichzelf en speelt geen rol.

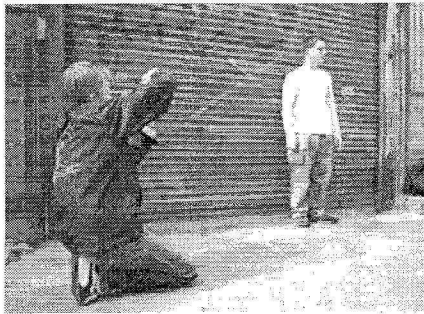
De plaats waar een film zich afspeelt, heet **locatie** of **set**. De set is belangrijk voor de sfeer die de film uitstraalt. Soms wordt een bestaande locatie gebruikt, soms wordt een set speciaal voor een film gebouwd in een filmstudio. Het is belangrijk een passende locatie te vinden, omdat de juiste locatie heel veel informatie over het onderwerp kan geven.

Tijdens de workshop hebben de leerlingen geen set tot hun beschikking. Zij maken gebruik van bestaande locaties in de stad. Wel heeft Digital Playground de beschikking over een blue-screen studio. Daarmee kunnen gemaakte opnamen worden voorzien van een andere achtergrond. De DPworkshopleider zal de leerlingen begeleiden bij het gebruik hiervan.

Alles wat in beeld wordt gebracht valt binnen een **kader**. Je beslist daarmee wat zichtbaar is in het beeld en wat (net) niet. Het kader bepaalt op die manier de sfeer en geeft informatie (veel, of juist zo weinig dat het spannend wordt). Het kader is de rand

DP READER BIJLAGEN

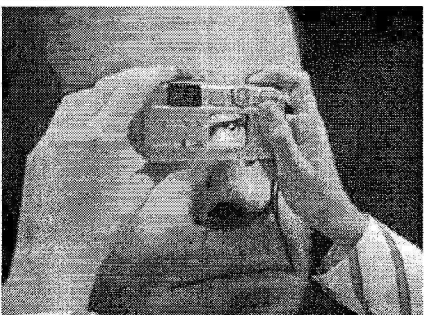
van wat je ziet. Alles wat daar binnen valt, komt op de foto. Daarin moeten keuzes gemaakt worden over de compositie, de indeling van het beeld. Daarbij zijn er een aantal elementen: voorgrond - achtergrond, scherp - onscherp, in het midden - aan de rand. Meestal wordt de camera horizontaal gehouden, maar een verticaal beeld, of juist een beeld met scheve horizon, kan erg spannend zijn! Er zijn grof gezegd drie soorten kaders ofwel 'shots': *Totaal shot*, *Medium shot* en *Close-up*.



Totaal shot: kader waarbij de hele omgeving of (bij portretten) het hele lichaam in beeld komt. Een totaalshot wordt meestal gebruikt om de setting van het verhaal duidelijk te maken, waarna beelden volgen van verdere details. Alles binnen een totaalshot heeft evenveel waarde, alleen scherpste of onscherpste kan de nadruk leggen op onderdelen die binnen het kader vallen. Het is interessant om totaalshots af te wisselen met andere shotmaten zoals hieronder.



Medium shot: shot waarbij je een deel van de omgeving ziet of (bij portretten) een foto van net boven het hoofd tot aan de taille. Het onderwerp is over het algemeen nog goed te herkennen, maar er zijn veel meer details te zien dan bij een totaalshot. Een mediumshot is goed te gebruiken voor fotobewerking op de computer.

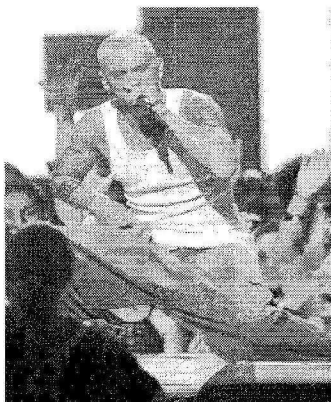


Close-up: een detailopname. Een close-up geeft weinig omgevingsformatie, maar licht details uit. Een close-up kan van zo dichtbij zijn, dat het voorwerp niet meer herkenbaar is (een extreme close-up). De aandacht gaat dan alleen uit naar bijvoorbeeld het materiaal of de kleur van het voorwerp. Een close-up kan veel detail informatie toevoegen aan de vorige twee shotmaten.

Als het kader bepaald is, moet ook het **camerastandpunt** nog bepaald worden, de positie van de camera ten opzichte van het onderwerp. Er zijn een aantal verschillende camerastandpunten die een **perspectief** opleveren dat interessant kan zijn voor gebruik tijdens de workshop:



Vogelvluchtperspectief: Een camerastandpunt is vanuit vogelvlucht wanneer er van bovenaf gefotografeerd of gefilmd wordt. Dit kan zijn vanuit een helikopter, bijvoorbeeld in een natuurfilm, of iets gewoner: vanuit een stelling of wanneer je op tafel gaat staan en naar beneden kijkt. Het effect hiervan is dat iemand kleiner lijkt. Je kijkt, letterlijk, neer op het onderwerp van je beeld.



Kikvorsperspectief: Dit is een camerastandpunt, waarbij de camera iets of iemand van onderaf fotografeert. Fotomodellen en zangeressen worden vaak in kikvors gefilmd, het effect hiervan is dat ze langer en slanker lijken en dat bovendien hun benen langer lijken. Ook hiphop-artiesten laten zich vaak in kikvorsperspectief fotograferen, zodat ze stoerder en van boven breder lijken. Iemand van onderaf filmen of fotograferen laat iemand groter lijken. Daarmee kan je ook een machtspositie uitbeelden.



Ooghoogte: Een camerastandpunt kan natuurlijk ook op ooghoogte. Dit perspectief is het meest gebruikt en komt ook veel terug in portretfotografie, maar ook voor bijvoorbeeld bij een straatinterview. De fotograaf en het onderwerp van de foto zijn gelijkwaardig, ze staan (letterlijk) op dezelfde hoogte.

In de **montage** krijgen beelden (extra) betekenis door ze aan elkaar te koppelen, te monteren. Een film bestaat uiteraard uit verschillende beelden (scènes) die gemonteerd zijn, maar ook met stilstaand beeld kan gemonteerd worden. Tijdens de computer workshop wordt digitaal gemonteerd.

Monteren is eigenlijk niets anders dan het verhaal (in een logische volgorde) vertellen door middel van beelden. Beelden kunnen elkaar onderling beïnvloeden en een verhaal vertellen. Onderstaand voorbeeld maakt gebruik van locaties en montage om een verhaal te vertellen. Dat verhaal heeft weinig beeldingrediënten, maar weet een hele belevingswereld te schetsen.

Bijvoorbeeld: Stel je een film voor waarin een man in een taxi stapt, waarna je beelden ziet van een vliegveld (reizen!) en daarna van een taxi die langs de Eiffeltoren rijdt (Parijs!). Zonder dat er een woord gesproken is, weet je dat de man met het vliegtuig naar Parijs is gegaan. Zo kun je in een film de belangrijke kenmerken van de stad waar je bent gebruiken om zonder woorden aan te geven waar het verhaal zich afspeelt. In

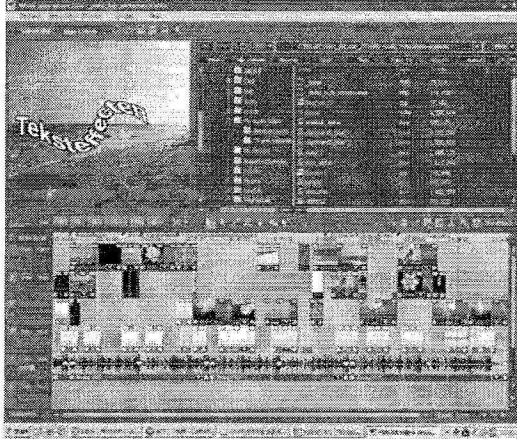
Ook met stilstaand beeld kan gemonteerd worden. Verschillende plaatsen kunnen worden samengevoegd tot een beeldcollage, waarmee een verhaal verteld wordt. Ook kunnen sommige elementen uit een foto 'gefilterd' worden, of juist toegevoegd aan een ander beeld. Je hebt dan al meer te maken met special effects (SFX).

Een aantal **effecten** kunnen het verhaal beïnvloeden, denk aan: het *vertragen* en *versnellen* van beelden. *Overvloei*ers, waarbij het ene beeld in het andere overloopt, of transformeert. *Herhaling* van beelden, om een 'loop' mee te maken, of dansjes (bv door de stapjes van iemand die over straat loopt tot een dansje te monteren). *Overlapping*: twee verhalen spelen door elkaar. *Splitscreen*: deze techniek wordt bijvoorbeeld veel gebruikt bij

DP READER

BIJLAGEN

het in beeld brengen van een telefoongesprek: de pratende en luisterende partij zijn, gescheiden door een zwarte balk in het midden van het beeld, gelijktijdig te zien.



Het ritme van een montage is erg belangrijk. Een snelle montage, van veel beeldjes die heel kort te zien zijn, geeft een flitsend, maar op den duur vermoeiend geheel. Een montage van veel lange shots is heel rustig, maar wordt op den duur nogal saai. Afwisseling in lengte en standpunt van de shots geeft een leuk, dynamisch geheel.

Met de montage van stilstaand beeld of foto's, heb je minder te maken met het ritme van de montage. Toch kan het heel verassend en zelfs ritmisch werken door foto's met een verschillend kader en perspectief met elkaar te combineren of af te wisselen.

TIP:

Het kan de leerlingen vaak enorm helpen in hun creativiteit om een rekwisiet te gebruiken. Stimuleer de leerlingen die aangeven dat fijn te vinden, het object op de dag van de workshop mee te nemen.

GELUID IN COMBINATIE MET BEELD

Als het gaat over de combinatie van beeld en geluid zijn er een aantal kenmerken die gelden en van belang zijn voor de leerlingen die de workshop Moving doen.

Geluid speelt een belangrijke rol in film. Geluid kan de blik van de kijker sturen en bevestigen, maar ook verwarren. Bij film is er sprake van een aantal soorten geluid. Geluid kan een directe aanleiding hebben in het beeld; **On-screen**: het geluid is afkomstig van de mensen en dingen die ook in het beeld te zien zijn. Bij **off-screen** geluid, komt het geluid van mensen en dingen die niet in beeld zijn. Off-screen geluid kan allerlei functies hebben. Het kan bijvoorbeeld iets vertellen over de omgeving, het kan ook nieuwsgierigheid of spanning veroorzaken.

Geluid kan ook een oorsprong hebben buiten de film om. Den bijvoorbeeld aan later toegevoegde muziek. Muziek in een scène zegt wel iets over het beeld, maar heeft niets met de scène te maken, De personages in de scène kunnen de muziek niet horen, het kan daarom het verhaal niet beïnvloeden.

Geluiden en muziek kunnen betekenis geven aan beelden. De sfeer van de muziek bepaalt dan de verwachtingen van de kijker. Bij de film of clip die de leerlingen tijdens de workshop gaan maken, kunnen muziek en/of geluidseffecten toegevoegd worden, dit gebeurt tijdens de montagefase van de workshop. Digital Playground heeft een groot aantal geluiden en muziekjes op de computers staan, het is ook mogelijk dat leerlingen zelf meegebrachte mp3-bestanden toevoegen.

Er zijn verschillende soorten geluid die in een film voorkomen:

- **Dialog** alles wat er in de film gezegd wordt (behalve de voice-over).
- **Noise** alle overige geluiden die er op de locatie worden opgenomen (omgevingsgeluid).
- **Muziek** wordt later toegevoegd, maar kan beïnvloeden hoe een scène overkomt op de kijker.
- **Geluidseffecten** worden ook later toegevoegd, kan van alles zijn, versterken het effect van een handeling in de film.
- **Voice-over** gesproken commentaar, wordt later toegevoegd, geeft reflectie op de handeling die te zien is.

GELUID

Als het gaat om geluid zijn er een aantal kenmerken die gelden en van belang zijn voor de leerlingen die de workshop Sound doen.

De deelnemers aan de SOUND workshop krijgen de opdracht mee om een **straatreportage** te maken. Zij kiezen een onderwerp waarover zij op straat mensen interviewen. Op de locatie nemen zij geluid op, dat bestaat uit het interview en eventueel een verzameling stads- en straatgeluiden die dienen als achtergrond bij het interview. Zo'n interview gebeurt meestal aan de hand van **stellingen**. Bij TMF en The Box kan je per SMS reageren op een stelling. Bij het radioprogramma Stand.nl kunnen mensen zowel per SMS, per telefoon als per e-mail reageren op stellingen.

Wellicht zijn de leerlingen bekend met de straatreportages van FunX radio, daarin worden elke dag korte, snelle **interviews** afgenomen met jongeren op straat, over actuele onderwerpen. De leerlingen krijgen de opdracht een actueel thema te bedenken waarover zij mensen op straat iets willen vragen. Tijdens de computerworkshop worden deze korte interviews gemonteerd tot één strakke, snelle reportage. Het toevoegen van geluiden of zelfs een openingstune behoort tot de mogelijkheden. De werkstukken van de leerlingen doen mee aan een wedstrijd: de beste, leukste, meest originele streetreport van de maand wordt uitgezonden op FunX radio!

Deelnemers aan deze workshop worden uitgedaagd zich als een echte journalist te gedragen en met gedurfde en goed onderbouwde stellingen de mening op straat te polsen. Wellicht kunt u ze inspireren tot het vinden van een actuele of interessante stelling.

Een paar tips voor het opnemen van een goed interview:

- Bedenk van te voren een korte, goede stelling over een (actueel) onderwerp.
- Korte vragen lokken korte antwoorden uit. Dat maakt het monteren makkelijker, maar alleen ja of nee is een beetje saai. Vraag door als de geïnterviewden te korte antwoorden geven.
- Zorg er ook voor dat er weinig afleidende geluiden op de achtergrond zijn, zodat de interviews op de memorecorder goed te verstaan zijn.
- Hou de memorecorder vlak bij de mond van de interviewer als je een vraag stelt, en vlak bij degene die je interviewt als die antwoordt.
- Kies verschillende soorten mensen of juist een heel selecte doelgroep passend bij de vraagstelling (bijvoorbeeld alleen maar meisjes) voor de beste resultaten.
- Voordat je de mensen op straat je vragen stelt, moet je even vertellen wie en waarvan je bent, en dat je dit doet voor een project op school. Dan willen de meeste mensen vast wel meewerken!

WEBSITE

Hieronder staan enkele tips en aanwijzingen voor leerlingen die meedoen aan de workshop Global.

Een website is in eerste instantie een informatief medium. Het geeft op veel verschillende manieren informatie over een specifiek onderwerp. Een website kan beeld en geluid bevatten, die het onderwerp toelichten. Daarnaast is er bij een website de mogelijkheid door middel van geschreven tekst te communiceren. Bij deze workshop ligt de nadruk op een beeldend verslag, maar wordt de inhoud zeker niet overgeslagen.

Het is van belang dat de leerling een onderwerp kiest waar hij/zij veel over weet, of een diepe interesse in heeft. Dat kan van alles zijn (favoriet dier, auto, popgroep, hobby/bezigheid, stad). Eventueel kan ook een leerling die *Global* doet een stelling kiezen en daarover argumenten (voor en tegen) verzamelen en die op verschillende manieren verwerken in een site (een beetje zoals de deelnemers aan Sound meningen verzamelen).

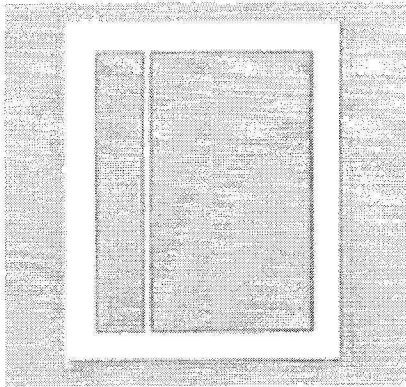
Aanvullende informatie over een specifiek onderwerp kan gemakkelijk opgezocht worden met behulp van zoekmachines op internet. Daarbij is het van belang te letten op de **bronvermelding**.

In 'het echte leven' bepaalt de webdesigner samen met de opdrachtgever het grafisch ontwerp van een website, kortom: hoe een website eruit komt te zien. Samen kiezen zij **lettertypes, beelden en kleuren** en stemmen ze op elkaar af. Het is belangrijk dat alle pagina's er ongeveer hetzelfde uitzien. Voor de leerlingen geldt het advies om voor iedere pagina hetzelfde lettertype te gebruiken. Met foto's, plaatjes en kleuren wordt variatie aangebracht in de verschillende webpagina's. De eerste pagina van een website heet de '**homepage**'. Dit is de openingspagina, waar iedereen direct op moet kunnen zien wat het onderwerp van de website is, hoe deze werkt en voor welke de **doelgroep** de site bedoeld is. Op de homepagina moet ook de mogelijkheid zijn om kriskras door de informatie van de website te lopen, kortom: de **navigatie** van de website moet hier al zichtbaar zijn.

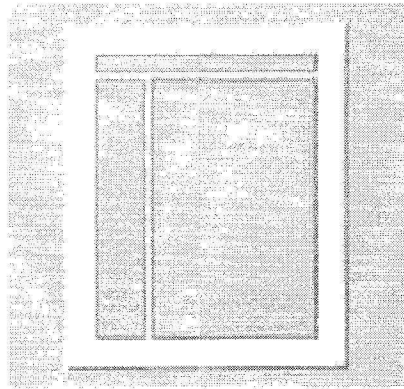
Maar eerst moet er een keuze gemaakt worden hoe de website eruit komt te zien. Bij de workshop zijn daarvoor vier pagina instellingen waaruit de leerling kan kiezen. De DPtutorial op de computer legt verder uit hoe hiermee werken kan worden. Doordat één van de onderstaande pagina-indelingen wordt gekozen, is de indeling op elke pagina gelijk.

Het is niet alleen belangrijk dat de website er mooi uit komt te zien, maar ook dat 'ie handig is. Kortom: dat de **navigatie** klopt. Elke bezoeker moet in staat zijn de informatie en plaatjes op een website makkelijk te bereiken. Dat kan door middel van verschillende pagina's die via de homepage te bereiken zijn, door middel van **links** en **buttons**. De keuze in de indeling van de site bepaalt veelal ook het navigatiegemak.

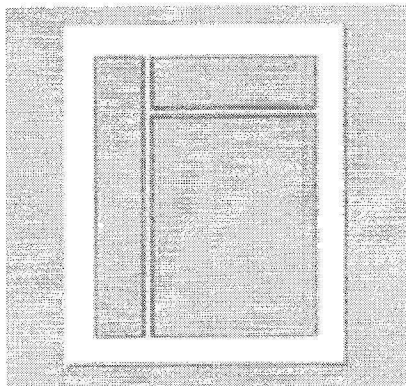
De vier manieren om een website in te delen, die gebruikt worden tijdens de workshop staan hieronder:



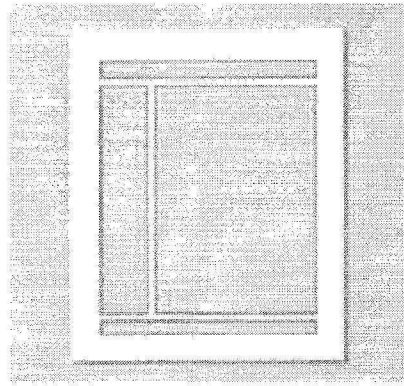
1. Simpele inhoudsopgave



2. Inhoudsopgave en hoofdframe



3. 'geneste' indeling



4. Kop en voet frame

Door de indeling in een menubalk, een hoofdframe en/of een voetframe (zie de voorbeelden hierboven), kiest de leerling voor een duidelijke indeling van de pagina, zodat de gebruiker direct ziet waar het menu zit, waar de belangrijkste tekst staat en hoe ze door de site genavigeerd kan worden.

Met behulp van buttons en links wordt de website een werkbaar geheel, waarbinnen gemakkelijk informatie opgezocht kan worden.

REFLECTIE

Alle in deze lesbrief omschreven onderdelen kunnen na afloop van de workshop nog eens doorlopen worden. Daarbij kan de leerling uitleggen welke keuzes gemaakt zijn en wat daarvan de uitwerking is. De antwoorden die gegeven zijn op het werkblad van de leerlingen, kunnen worden vergeleken met het gemaakte werkstuk.

Na afloop van de workshop zijn de werkstukken van de leerlingen binnen enkele uren te zien op en eventueel te downloaden van: www.digital-playground.nl

VERKLARENDE WOORDENLIJST

BEELD

Verhaal: Een verhaal is een vertelling over een gebeurtenis of een aaneenschakeling van gebeurtenissen. Een logisch verhaal heeft een begin, een midden en een eind, hoewel de vertelling die volgorde niet hoeft aan te houden. Het begin bestaat meestal uit de introductie van de personen die in het verhaal spelen. Dan volgt het midden, waarin er iets gebeurt dat opgelost moet worden, een verdwijning, of een conflict dat wordt opgelost. Het verhaal eindigt met het eind, daarin is te zien hoe het conflict wordt opgelost, wat er verder met de personen in het verhaal gebeurt of is gebeurd. Een einde kan open zijn (het verhaal is niet geheel afgesloten, het is onduidelijk hoe het verhaal ophoudt voor de personages in het verhaal), of gesloten zijn (de kijker blijft niet meer met vragen zitten).

Beeld: Een beeld is een afbeelding van een gebeurtenis, bestaand of verzonnen. Een film bestaat uit verschillende beelden die achterelkaar staan. Verschillende beelden achterelkaar die hetzelfde onderwerp hebben noemen we een scène. Een foto kan bestaan uit één beeld, of een samenvoeging van een aantal beelden (collage of fotomontage).

Tekst: Tekst kan onderdeel uitmaken van het beeld in geluid (bijvoorbeeld gesproken of gezongen tekst). Een beeld kan ook letterlijk tekst in zich hebben. Denk aan: ondertitels, een tekstballon, letters op een product in een reclame.

Genre: Letterlijk: soort. Er zijn verschillende soorten film bijvoorbeeld: western (cowboy-film), thriller, romantische film, documentaire. Elk van deze genres heeft eigen kenmerken, die je direct herkent bijvoorbeeld: zwarte hoed voor de bad-guy van de film, witte hoed voor de good-guy.

Ook stilstaand beeld heeft verschillende genres: je herkent meteen een vakantiekaart, een flyer voor een feest of een reclameposter voor een product. Dat komt die soorten allemaal vaste onderdelen hebben, die herkennen van eerdere vakantiekaarten, flyers of reclameposters.

Videoclip: Een videoclip is een filmgenre waarbij het verhaal wordt verteld door middel van muziek. Soms sluiten de beelden precies aan bij de muziek en de tekst van de muziek, soms zijn de beelden meer bedoeld als sfeerbeeld bij de muziek. Verschillende muziekstijlen hebben ook verschillende stijlen clips: je herkent meteen het verschil tussen een hiphop video en een clip voor een country-song of een clip van K3!

Acteur: Iemand die een rol speelt, in een film, clip of beeldverhaal. Een acteur is een persoon die, op aanwijzingen van de regisseur, een rol aanneemt en dan een dokter, held, slechterik of iets anders speelt. Let er dus op dat een acteur (iemand die een rol speelt) niet het personage in het verhaal is, maar een personage speelt (de invulling van de rol, gespeeld door de acteur). *Een voorbeeld: George Clooney speelt dat hij een dokter is in ER, maar zijn beroep is acteur, George Clooney is zelf dus geen dokter.*

Hoofdrol: De belangrijkste rol in het verhaal. De hoofdpersoon is de spil van het verhaal, alle ontwikkelingen in het verhaal hebben betrekking de hoofdpersoon en de manier waarop deze in het verhaal staat.

Bijrol: Een minder belangrijke rol. Maar: een minder belangrijke rol kan wel zorgen voor veranderingen of verschuivingen in het verhaal die de rol van de hoofdpersoon aantasten (bijvoorbeeld: de buschauffeur die de hoofdpersoon aanrijdt, de politieagent die de hoofdpersoon arresteert, etc.).

Figurant: Meestal zijn figuranten mensen die 'het beeld opvullen', maar daarom zijn ze niet minder belangrijk. Als een scène op straat afspeelt is het logisch dat daar ook andere mensen lopen. De toevallige voorbijgangers op straat worden gespeeld door figuranten.

Locatie: Letterlijk: plaats van handeling. De plaats waar het verhaal zich afspeelt moet in overeenstemming zijn met de lijn van het verhaal.

Set: De plaats waar de opnamen van (een stukje van) het verhaal wordt opgenomen. Dat kan een bestaande locatie zijn, of een locatie nagebouwd in een studio. De workshopruimte van Digital Playground heeft een blue screen studio waarin je scènes kan spelen en opnemen en die dan bijvoorbeeld tegen een andere achtergrond kunt laten plaatsvinden.

Kader: Eigenlijk: de rand van de afbeelding: Alles wat je op de foto of in het filmbeeld ziet, valt binnen het kader. Het kader kan verschillende vormen hebben, die iets zeggen over het beeld: bijvoorbeeld twee zoenende mensen in een kader in de vorm van een hartje, dat zegt al genoeg.

Totaal shot: Kader waarbij de hele omgeving of (bij portretten) het hele lichaam in beeld komt. Een totaalshot wordt meestal gebruikt om de setting van het verhaal duidelijk te maken, waarna beelden volgen van verdere details. Alles binnen een totaalshot heeft evenveel waarde, alleen scherpte of onscherpte kan de nadruk leggen op onderdelen die binnen het kader vallen. Het is interessant om totaalshots af te wisselen met andere shotmaten zoals hieronder.

Medium shot: Shot waarbij je een deel van de omgeving ziet of (bij portretten) een foto van net boven het hoofd tot aan de taille. Het onderwerp is over het algemeen nog goed te herkennen, maar er zijn veel meer details te zien dan bij een totaalshot. Een mediumshot is goed te gebruiken voor fotobewerking op de computer.

Close-up: Een detailopname. Een close-up geeft weinig omgevingsformatie, maar toont detail. Een close-up kan van zo dichtbij zijn, dat het voorwerp niet meer herkenbaar is (een extreme close-up). De aandacht gaat dan alleen uit naar bijvoorbeeld het materiaal of de kleur van het voorwerp. Een close-up kan veel detail informatie toevoegen aan de vorige twee shotmaten.

Camerastandpunt: de positie van de camera ten opzichte van het te filmen of fotograferen object.

Perspectief: De positie van het onderwerp van de foto of film en opzichte van de horizon.

Vogelvluchtperspectief: Een camerastandpunt is vanuit vogelvlucht wanneer er van bovenaf gefotografeerd of gefilmd wordt. Dit kan zijn vanuit een helikopter, bijvoorbeeld in een natuurfilm, of iets gewoner: vanuit een stelling of wanneer je op tafel gaat staan en naar beneden kijkt. Het effect hiervan is dat iemand kleiner lijkt. Je kijkt, letterlijk, neer op het onderwerp van je beeld.

Kikvorsperspectief: Dit is een camerastandpunt, waarbij de camera iets of iemand van onderaf fotografeert. Fotomodellen en zangeressen worden vaak in kikvors gefilmd, het effect hiervan is dat ze langer en slanker lijken en dat bovendien hun benen langer lijken. Ook hiphop-artiesten laten zich vaak in kikvorsperspectief fotograferen, zodat ze stoerder en van boven breder lijken. Iemand van onderaf filmen of fotograferen laat iemand groter lijken. Daarmee kan je ook een machtspositie uitbeelden.

Ooghoogte: Een camerastandpunt kan natuurlijk ook op ooghoogte. Dit perspectief is het meest gebruikt en komt ook veel terug in portretfotografie, maar ook voor bijvoorbeeld bij een straatinterview. De fotograaf en het onderwerp van de foto zijn gelijkwaardig, ze staan (letterlijk) op dezelfde hoogte.

Montage: De aaneenschakeling van beelden en/of geluiden tot een logische volgorde.

Effecten: Extra beelden en/of geluiden die niet op de oorspronkelijke opnamen stonden kunnen in de montagefase worden toegevoegd aan opgenomen beeld en/of geluid.

GELUID

Geluid: Alle geluiden die voorkomen: dialoog, geluid van handelingen, omgevingsgeluid, muziek, voice-over.

On-screen: Geluid dat komt van objecten die in beeld zijn. Bijvoorbeeld: in beeld zie je de hoofdpersoon die door een deur loopt en deze hard achter zich dichtgooit. De bron van het geluid is in beeld terwijl je het geluid hoort van de dichtvallende deur.

Off-screen: Geluid dat komt van objecten die niet in beeld zijn. Bijvoorbeeld: de hoofdpersoon heeft ruzie met iemand, je ziet de ander weglopen en hoort dat de deur hard wordt dichtgegooid, maar in beeld zie je het gezicht van de hoofdpersoon. De bron van het geluid is dan niet in beeld, maar je hoort het geluid van de dichtvallende deur wel, terwijl je kijkt naar de reactie van het personage dat in beeld is.

Dialoog: Alles wat de personages in de film zeggen (dus niet de voice-over).

Noise: Alle overige geluiden die er op de locatie worden opgenomen (omgevingsgeluid).

Muziek: Muziek kan een onderdeel zijn van de film: bijvoorbeeld doordat een van de personages een deuntje fluit, maar vaker nog wordt muziek later toegevoegd, als middel om de sfeer te versterken. (Denk maar aan James Bond: die hoort de openingsmuziek niet.)

Geluidseffecten: Soms lijkt omgevingsgeluid echt, een glas dat valt, een auto die langsrijdt, maar vaak ook worden geluidseffecten toegevoegd. Denk bijvoorbeeld aan de lichtzwaarden die in Star Wars gebruikt worden. Wie weet hoe een 'echt' lichtzwaard klinkt? Dat geluid is later toegevoegd om de actie in beeld echter te laten lijken.

Voice-over: Gesproken commentaar, dat later wordt toegevoegd. Vaak staat de voice-over buiten het verhaal: is het een verteller die aanvullende informatie geeft. Soms ook wordt een voice-over gebruikt om juist de innerlijke wereld van een personage te duiden.

Interview: Een vraaggesprek tussen een interviewer (die de vragen stelt) en iemand die antwoord geeft (de geïnterviewde).

Straatreportage: Een straatreportage is een interview dat op een ongedwongen manier (meestal) op straat of in de publieke ruimte plaatsvindt. Vaak wordt dan 'de mening van de gewone man op straat' gepeild.

Stelling: In het geval van een streetreport: een bewering die getoetst wordt aan de heersende mening. Vaak is een stelling nogal confronterend geformuleerd, zodat het wordt gestimuleerd om 'pittig' te reageren.

WEBSITE

Bronvermelding: Opgave van de bron waaruit informatie gebruikt is. In boeken staat de bronvermelding in een grote achterin het boek, of juist onderaan de pagina waar de informatie uit die bron gebruikt is. Bij een website kan een bron ook de vermelding zijn van een gerelateerd website waarvan gebruik gemaakt is. Veelal is de bronvermelding dan een link naar die relevante website.

Doelgroep: Een groep (mensen) op wie de inhoud en het uiterlijk van de website specifiek gericht is.

Lettertype: Het soort en uiterlijk van de letter die gebruikt wordt. Standaard typletters zijn bijvoorbeeld Arial en Times New Roman, maar juist voor koppen en buttons is het leuk te experimenteren met letters die een ander uiterlijk hebben.

Beeld: Bijh Gobale hebben we het bij beeld niet alleen over de de beelden (foto's) die gebruikt worden op de site, maar juist ook het totaalbeeld van een pagina. Je kijkt dan naar opmaak, lettertypes, kleurgebruik etc.

Kleur: Zowel de pagina als de letters kunnen een kleur hebben. Bedenk welke basiskleur de pagina's hebben, of die kleur verschilt per onderdeel van site, welke kleur de tekst heeft (denk aan de leesbaarheid van keurcombinaties) en welke kleur een link heeft.

DP READER BIJLAGEN

Homepage: Het startpunt van de site. Op de homepage moet meteen duidelijk zijn waar de site over gaat, hoe je van de ene naar de andere pagina komt en voor wie je website bedoeld is.

Navigatie: De middelen om 'door de site te wandelen'. Een website leest anders dan een pagina in een boek, dan kan je alleen verder of terug bladeren. In een webpagina kan je ook 'door de tekst heen' lezen (hypertekst). Door middel van links kunnen onderdelen van de site extra toegelicht worden.

Link: Een manier om door middel van een muisklik naar een pagina te gaan met meer of andere informatie (ook wel genoemd: hyperlink).

Button: Een knop die 'linkt' naar een andere pagina op de website, of naar een andere website.

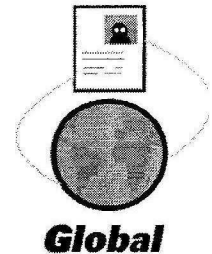
Dit werkblad is van: _____

klas: _____



GLOBAL: workshop webdesign

Ontwerp en maak je eigen website met zelfgemaakte foto's, teksten, links en buttons!



Geen onderwerp zo gek, of er is wel een website over gemaakt: hobby's, huisdieren, sport, dingen die mooi zijn, of juist niet. Internetsites boordevol informatie, of juist alleen maar plaatjes. Tijdens de Digital Playground workshop ga je zelf een website maken over een door jou te kiezen onderwerp. Daar zet je niet alleen informatie op, maar ook zelfgemaakte foto's. Met je eigen ontwerp kan je je website zo mooi en handig maken als je zelf wilt. Veel plezier!

Van tevoren...

Voordat je aan de slag gaat, is het goed om wat meer te weten over het maken van een website. Zonder dat je je daarvan bewust bent, weet je er al heel wat van en heb je vast wel voorkeuren. Je bezoekt zelf ook websites en hebt vast een favoriete site die erg handig is, of die je erg leuk vindt.

Vandaag maak je eigen website. Wat komt er allemaal bij kijken om een website te maken? Welke beroepen komen voor bij het maken van een goeie site? Tijdens deze workshop moet je alles zelf doen: je bent afwisselend journalist, fotograaf, locatiescout en webdesigner. Als jij al deze beroepen zou uitoefenen, welke keuzes zou jij dan maken?

Het programma

Na aankomst bij Digital Playground krijg je eerst uitleg over het programma van de dag en over de camera die je gaat gebruiken. Daarna ga je in groepjes van twee met je workshopleider naar buiten om foto's te maken. De workshopleider is altijd in de buurt, dus als je vragen hebt, kan hij/zij je helpen. Hou de tijd goed in de gaten, met de workshopleider spreek je af hoe laat je (uiterlijk) weer bij Digital Playground moet zijn. Je logt in op de computer en Dig-E helpt je om de DPtutorial en het bewerkingsprogramma Frontpage snel onder de knie te krijgen. Daarna ga je je eigen opnamen bewerken. Maak je opnamen tot een echte website, met een mooie homepage vol foto's, info en handige links. Aan het eind van de workshop staat je werkstuk binnen enkele uren op de website van Digital Playground: www.digital-playground.nl.

In dit werkblad vind je meer informatie over alles wat er bij komt kijken om een website te maken, ook je docent heeft aanvullende informatie. De vetgedrukte woorden op dit werkblad zijn belangrijke begrippen, die vind je in de verklarende woordenlijst die je docent heeft gekregen.

Veel plezier!

Beroep: JOURNALIST

Een **journalist** is een onderzoeker die informatie verzamelt over een specifiek onderwerp en dit bewerkt tot een (eigen) verhaal. Vaak zijn dat actuele onderwerpen, dingen in het nieuws die kort geleden gebeurd zijn. Maar er zijn ook vakjournalisten, mensen die gespecialiseerd zijn in informatie over één bepaald onderwerp. Dat kan van alles zijn: mensen die veel weten over dieren, alleen maar schrijven over auto's, of over sport. Zo'n journalist kan daarover een stukje in een krant of tijdschrift zetten, maar kan er ook een **website** over maken.

Vraag: Wat wordt het onderwerp van je website?



Nu ga je het zelf doen: kies een **onderwerp** dat je aanspreekt. Dat kan iets zijn waarover je al heel veel weet (je idool, hobby, sport, school, wat dan ook) of iets dat je heel erg interessant, mooi of leuk vindt. Bedenk wel op welke manier je informatie gaat verzamelen. Neem je een boek mee van thuis of school, ga je mensen **interviewen** over het onderwerp van je keuze of weet je er zelf zo veel van af dat je geen bronnen nodig hebt? Je kan natuurlijk ook op internet kijken.....

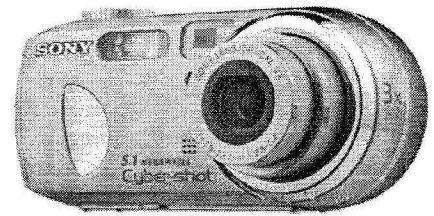
Als je informatie uit een boek of van een andere website haalt, is het wel belangrijk dat je aangeeft waar je de informatie vandaan hebt (dat heet **bronvermelding**). Zo weet de bezoeker van je website dat je goed geïnformeerd bent en kan het terugvinden in het boek of op de site die je gebruikt hebt.

Vraag: Waar ga je de informatie (tekst en plaatjes) vandaan halen voor je website?

Bedenk in elk geval een onderwerp voor je website dat je makkelijk 'op straat' vindt. Je gaat namelijk **foto's** maken die dienen ter illustratie van je website. Meer over het maken van foto's en alles wat daarbij komt kijken vind je op de volgende pagina.

Beroep: FOTOGRAAF

De **fotograaf** is verantwoordelijk voor de echte opnamen: hij/zij bedient de camera. Met een camera bepaal je hoe het beeld eruit gaat zien. Het is een groot verschil of je iets in zijn geheel of in detail fotografeert en van ver af of juist van heel erg dichtbij. Je kan bijvoorbeeld close-ups maken: allemaal beelden van heel dichtbij, van een detail van een gezicht of landschap. De fotograaf vertelt een verhaal in beelden.



Deze camera ga je gebruiken.

Opdracht: Zoek in de krant of in een tijdschrift 2 foto's die je mooi of interessant vindt en die duidelijk van elkaar verschillen in de manier waarop ze zijn genomen en beschrijf daarvan:

- Het verhaal dat de foto vertelt
- Het standpunt dat de fotograaf heeft gekozen.

Bij fotografie is het belangrijk dat je goed nadenkt over het **camerastandpunt**. Hou je bijvoorbeeld de camera op ooghoogte van datgene dat je wilt fotograferen, of ga je op de grond zitten en maak je van daaruit een foto? Bij portretfotografie zie je vaak dat de camera op ooghoogte van het onderwerp wordt gehouden. Je kan een standpunt kiezen dat veel hoger is (vanaf een gebouw bijvoorbeeld) of veel lager (vanaf de grond). Dit heeft gevolgen voor hoe iets of iemand in beeld komt. Van bovenaf lijkt iemand klein, van onderaf gefotografeerd, dus als je zelf laag bij de grond gaat zitten, lijkt iemand groot, machtig en stoer. Dit zie je vaak in hiphopvideo's en op posters van popidolen! Hieronder zie je voorbeelden:



vogelvluchtperspectief



kikvorsperspectief



ooghoogte

Vraag: Wat wil jij fotograferen? Welke standpunten kun je daarbij gebruiken?

Beroep: LOCATIESCOUT

De foto's die je gaat maken vinden plaats op een bepaalde **locatie** of op een (foto)**set**. De set is belangrijk voor de sfeer die je foto's uitstralen. Soms wordt een bestaande locatie gebruikt, soms wordt een set speciaal gebouwd.

Het is belangrijk dat je een passende locatie vindt bij je onderwerp, omdat de juiste locatie heel veel informatie over het onderwerp kan geven. Daaruit bestaat het werk van de **locatiescout**. Voordat je gaat fotograferen ga je op zoek naar de locaties die passen bij de foto's die je wilt maken. Bijvoorbeeld een verlaten park voor een nostalgische foto, een drukke weg met allemaal gebouwen om duidelijk te maken dat je locatie een grote stad is, een groot plein voor een groepje rondhangende jongeren. Je hebt tijdens de workshop geen set tot je beschikking. Je gaat gewoon de straat op en maakt gebruik van bestaande locaties. Maar je kan wel letten op en gebruik maken van de sfeer die een plek uitstraalt.

Vraag: Wat is de 'sfeer' die je foto's moeten uitstralen? (Bijvoorbeeld: een enge, verlaten omgeving, romantisch, druk en stedelijk, jong en cool, hiphop?)

Je kunt de locatie ook tot onderwerp van je website maken. Is er een plekje in Rotterdam (liefst in de buurt van de workshoplocatie) dat je heel bijzonder vindt? Je kan daarover informatie verzamelen en een website maken over Rotterdam, of een stukje daarvan. Maak daar mooie foto's bij en je hebt een prachtige, informatieve (of toeristische) website gemaakt!



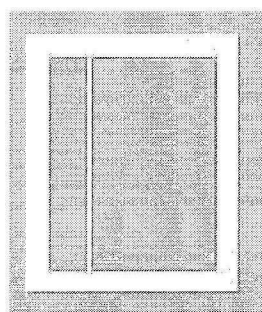
bron: www.locatienet.nl

Vraag: Wat is de belangrijkste locatie voor jouw foto's? Waar vindt de actie plaats? (Bijvoorbeeld op straat, in een winkel, in het park, voor een graffiti muur etc.)

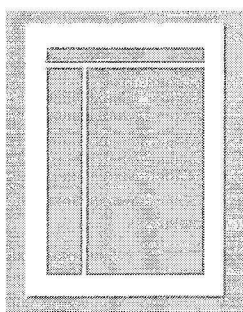
Beroep: WEBDESIGNER

De webdesigner bepaalt hoe een website eruit komt te zien. Hij/zij kiest **lettertypes**, **beelden** en **kleuren** en stemt ze op elkaar af. Het is belangrijk dat alle pagina's er ongeveer hetzelfde uitzien. Gebruik daarom voor iedere pagina hetzelfde lettertype. Met foto's, plaatjes en kleuren breng je variatie aan in de verschillende webpagina's. De eerste pagina van je website heet de '**homepage**'. Dit is de openingspagina, waar iedereen direct op moet kunnen zien waar jouw website over gaat, hoe deze werkt (hoe je er doorheen kunt surfen, de navigatie dus) en voor wie de site bedoeld is.

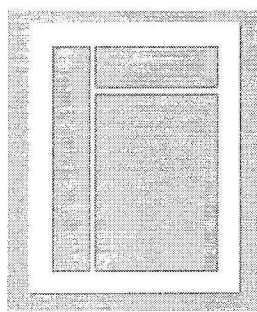
Maar eerst moet er een keuze gemaakt worden in hoe de website eruit komt te zien. Bij de workshop zijn daarvoor vier pagina instellingen waaruit je kan kiezen. De DPTutorial op de computer legt verder uit hoe je hiermee kunt gaan werken. Doordat je één van onderstaande pagina-indelingen kiest, zorg je er al voor dat de indeling op elke pagina gelijk wordt. Anders zou je website veel te rommelig worden!



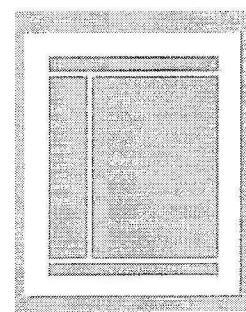
1. *simple inhoudsopgave*



2. *Inhoudsopgave + hoofdfame*



3. *'geneste' indeling*



4. *Kop en voet frame*

Vraag: Welke indeling kies jij voor je website? Waarom?

Vraag: Hoe hangt het uiterlijk van je site samen met het gekozen onderwerp?

Het is natuurlijk niet alleen belangrijk dat je website er mooi uit komt te zien, maar ook dat 'ie handig is. Kortom: dat de **navigatie** klopt. Elke bezoeker moet in staat zijn de informatie en plaatjes op je site makkelijk te bereiken. Dat kan door middel van verschillende pagina's die via je homepage te bereiken zijn, door middel van **links** en **buttons**. De DPTutorial legt ook dat allemaal uit, maar jij moet beslissen hoe je website eruit komt te zien.

**Na afloop van de workshop staat je werkstuk meteen op
www.digitalplayground.nl**

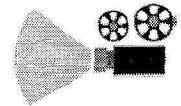
Dit werkblad is van: _____

klas: _____



MOVING: workshop filmmaken

Neem zelf bewegend beeld op en maak er een videoclip, korte film of reportage van door er geluid, effecten en titels aan toe te voegen...



Moving

Clips op MTV, TMF of The Box, films in de bioscoop en op televisie, je hebt er vast al een heleboel gezien. Nu mag je dan eindelijk zelf een film of clip maken! Geen lange speelfilm, dat kan natuurlijk niet in dag, maar een *éénminuten-film*. Het woord zegt het al: je film mag maar één minuut duren. Dat lijkt misschien kort, maar zelfs in één minuut kun je heel wat vertellen en laten zien! Maak kennis met alle verschillende kanten van het filmvak: van het bedenken van een verhaal, tot het zoeken van locaties om te filmen, acteren, camerawerk en uiteindelijk de montage op de computer!

Van tevoren...

Voordat je aan de slag gaat, is het goed om wat meer te weten over het maken van een film. Wat komt er allemaal bij kijken en wie nodig is om een film te kunnen maken. Tijdens deze workshop moet je alles zelf doen: je bent afwisselend regisseur, acteur, locatiescout, cameraman en 'editor'. Als jij al deze beroepen zou uitoefenen, welke keuzes zou je dan maken? In dit werkblad vind je meer informatie over alles wat er bij komt kijken om een film te maken, ook je docent heeft aanvullende informatie. De vetgedrukte woorden op dit werkblad zijn belangrijke begrippen, die vind je in de verklarende woordenlijst die je docent heeft gekregen.

Het programma

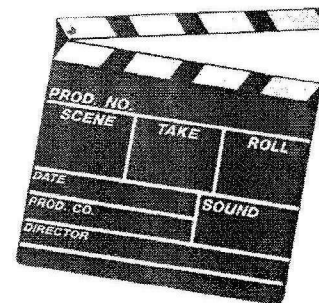
Na aankomst bij Digital Playground krijg je eerst uitleg over het programma van de dag en over de camera die je gaat gebruiken. Daarna ga je in groepjes van twee met de workshopleider naar buiten om te filmen. De workshopleider is altijd in de buurt, dus als je vragen hebt, kan hij/zij je helpen. Hou de tijd goed in de gaten, met de workshopleider spreek je af hoe laat je (uiterlijk) weer bij Digital Playground moet zijn. Je logt in op de computer en Dig-E helpt je om de DPTutorial en het bewerkingsprogramma *Magix MovieMaker* snel onder de knie te krijgen. Daarna ga je je eigen opnamen bewerken. Maak je opnamen tot een echte korte film, met titels, een verhaal, acteurs en een spannende locatie. Aan het eind van de workshop staat je werkstuk binnen enkele uren op: www.digital-playground.nl.

Veel plezier!

Filmwedstrijd: Als je film precies 1 minuut duurt (60 seconden dus), kan je je film ook insturen naar de One Minute Foundation. Voor meer informatie: www.oneminutesjr.org Maak kans op coole prijzen.

Beroep: REGISSEUR

Elke speelfilm, reportage of videoclip vertelt een **verhaal**. Er verschillende manieren om een verhaal te vertellen. Het verhaal van een film wordt verteld met beelden, dialogen en geluiden. Alles wat de **personages** in een film zeggen heet **dialogoog**. Dialogen zijn belangrijk om het verhaal te kunnen volgen. In een **videoclip** wordt het verhaal verteld zonder dialoog. Hier zijn de beelden juist heel belangrijk, de beelden vertellen het verhaal van het liedje. De muziek en de liedteksten kunnen daarbij helpen.



Vraag: Welk verhaal wil jij vertellen?

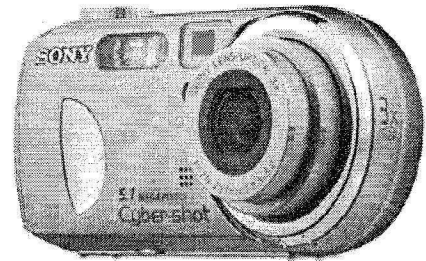
Het verhaal dat je wilt vertellen bepaalt voor een groot deel hoe de film er uit komt te zien. Bijvoorbeeld: als je een actiefilm maakt over wat jongeren in hun vrije tijd doen, zal deze film sneller en flitsender zijn dan wanneer je een korte documentaire maakt over de hobby van je oma. Iemand die een film ziet, maakt bewust of onbewust een verhaal in het hoofd. Aan de hand van de gebeurtenissen die te zien zijn, probeert iemand te voorspellen wat er later in de film zal gebeuren. Hoe vaak vraag je je niet af wie de moord heeft gepleegd en of ze elkaar zullen krijgen? Dit is van te voren allemaal bedacht en bepaald door de **regisseur**.

De regisseur kiest eerst wat voor soort film hij of zij wil maken, hoe het verhaal verteld moet worden en waar het verhaal zich afspeelt. Het kan een science fiction film zijn die zich afspeelt in het heelal in het jaar 2127. Of een actiefilm in de stad, een romantische komedie, of een videoclip. Die verschillende soorten films noemen we '**genres**'. Een genre zegt veel over hoe de film eruit zal zien en hoe het verhaal zich ontwikkelt. Een genre stuurt jouw verwachtingen! Zo weet je automatisch wie de 'good guy' of de 'bad guy' is, weet je dat de moordenaar uiteindelijk door de politie wordt afgevoerd, dat de held trouwt met het meisje, dat de aliens zullen worden vernietigd door de hoofdpersoon, enzovoort.

Vraag: Past dat verhaal binnen een genre zoals dat hierboven staat beschreven? Bedenk binnen welk genre jouw verhaal valt.

Beroep: CAMERAMAN/-VROUW

De **cameraman** of **-vrouw** is natuurlijk verantwoordelijk voor het echte filmen: hij/zij bedient de camera. Met een camera bepaal je hoe je beeld eruit gaat zien. Het is een groot verschil of je iets in zijn geheel of in detail filmt, van ver af of juist van heel erg dichtbij. Je kunt bijvoorbeeld close-ups maken: allemaal beelden van heel dicht bij, van een detail van een gezicht of landschap. De cameraman of -vrouw vertelt het verhaal in beelden.



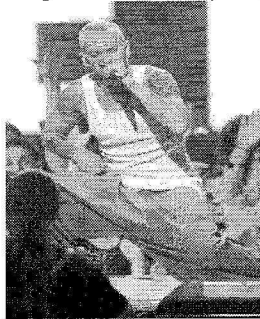
Deze camera ga je gebruiken.

Met de camera bepaal je ook of het beeld beweegt of stilstaat. Je ziet vaak dat de camera een beweging maakt, maar vaak is het mooier als de camera stilstaat en datgene wat je filmt te laten bewegen (denk aan een tram die het beeld in- en uitrijdt).

Bij filmen is het belangrijk dat je goed nadenkt over het **camerastandpunt**. Hou je bijvoorbeeld de camera op ooghoogte van datgene dat je wilt filmen, of ga je op de grond zitten en film je van daaruit de actie van je film? Je kunt een standpunt kiezen dat veel hoger is (vanaf een gebouw bijvoorbeeld) of veel lager (vanaf de grond). Dit heeft gevolgen voor hoe iets of iemand in beeld komt. Als je van bovenaf filmt, lijkt iemand klein en nietig. Als je van onderaf filmt, dus zelf laag bij de grond gaat zitten, lijkt iemand groot, machtig en stoer. Dit zie je vaak in hiphopvideo's!



vogelvluchtpersectief



kikvorsperspectief



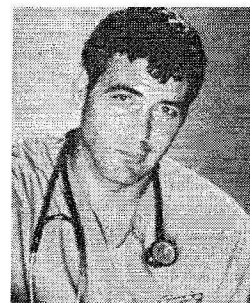
ooghoogte

Vraag: Welke camerastandpunten en camerabewegingen ga jij gebruiken?

Vraag: Wat is de functie daarvan in je film?

Beroep: ACTEUR

Niet alle acteurs in een film of videoclip zijn even belangrijk: er zijn **hoofdrollen** (de belangrijkste personages), **bijrollen** (wat minder belangrijke, ondersteunende personages) en **figuranten** (alle andere mensen, die geen tekst hebben). De acteurs waarmee je werkt zijn waarschijnlijk je klasgenoten of voorbijgangers op straat. Je moet dus zelf de verschillende rollen gaan spelen: de held, de boef, het meisje waarom iedereen vecht, de beroemde artiest, noem maar op!



Vraag: Beschrijf het belangrijkste personage in jouw film. (Bv: de held, de bad guy, etc)

Als je de rol van acteur uitoefent, bedenk dan een personage die een duidelijke **emotie** heeft: iets graag wil, onrustig of moordlustig is, hopeloos verliefd, of wat dan ook! Deze emoties moeten makkelijk uit te beelden en te filmen zijn, zoals boosheid, verdriet, gelukkig zijn. Voor de bijrollen en figurantenrollen kun je gebruik maken van alles en iedereen die je op straat tegenkomt. Denk aan mensen, objecten en dingen op straat die je interessant zou vinden om te filmen. Bijvoorbeeld: skaters of fietsers, zwervers, winkelende mensen, rondhangende jongeren, dieren, enzovoort. (Vraag van te voren aan andere mensen die een rol in jouw film spelen of ze willen meewerken, als je vertelt dat het voor een project op school is, doen ze dat meestal wel.)

Vraag: Beschrijf de belangrijkste **emotie** van de acteurs. Hoe wordt die emotie uitgebeeld?

Voor je film kun je ook korte interviews houden, je maakt dan een **reportage** over echt gebeurde dingen. Daarvoor kies je een onderwerp waarover je mensen vragen stelt of hun bezigheden filmt. Je kunt jouw film afwisselend maken door verschillende soorten mensen in beeld te brengen: jong, oud, man, vrouw, blank, zwart, enz. In een reportage zitten geen acteurs, iedereen is gewoon zichzelf en speelt geen rol. Zelf kan je daarin natuurlijk wel de rol van interviewer of journalist aannemen.

Vraag: Waarover zou je graag mensen willen interviewen?

Beroep: LOCATIESCOUT

De plaats waar een film zich afspeelt, noemen we de **locatie** of de **set**. Waar gefilmd wordt is belangrijk voor de sfeer die de film uitstraalt. Soms wordt een bestaande locatie gebruikt, soms wordt een set speciaal voor een film gebouwd. Het is belangrijk dat je passende locaties bij je film vindt, omdat de juiste locatie al heel veel informatie over het onderwerp kan geven. Dit is het werk van de **locatiescout**.

Vraag: Wat is de belangrijkste locatie voor jouw film? Waar vindt de actie plaats? (Bijvoorbeeld op straat, in een winkel, in het park, voor een graffiti muur etc.)

Voordat je gaat filmen, ga je op zoek naar de locaties die passen bij de scène die je wilt opnemen. Bijvoorbeeld een verlaten park voor een moord, een drukke weg voor een achtervolgingsactie, een plein voor een groepje rondhangende jongeren. Je hebt tijdens de workshop geen set tot je beschikking. Je gaat gewoon de straat op en maakt gebruik van bestaande locaties. Maar je kunt wel letten op en gebruik maken van de sfeer die een plek uitstraalt. Als je iemand gaat interviewen, moet je er rekening mee houden dat er niet te veel storende geluiden zijn op de achtergrond. Zo kun je beter niet iemand naast een drukke verkeersweg interviewen.

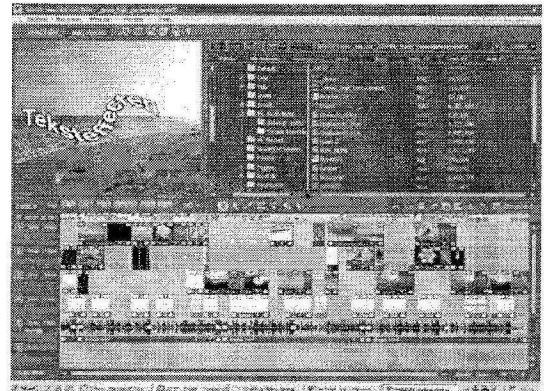


bron: www.locatienet.nl

Vraag: Wat is de 'sfeer' die bij deze plek moet horen? (Bijvoorbeeld: een enge, verlaten omgeving, romantisch, druk en stedelijk, jong en cool, hiphop?)

Beroep: EDITOR

Een film bestaat uit veel verschillende opnamen; shots. Sommige zijn goed gelukt, van andere kun je misschien maar een klein stukje gebruiken. Het is de taak van de **editor** om al deze losse stukjes film zo achter elkaar te zetten, dat ze één verhaal vertellen. Het uitkiezen van de shots en het bepalen in welke volgorde ze achter elkaar komen, noemen we **montage**. Meestal doet de editor dit samen met de regisseur.



Bij de montage kunnen beeld en geluid van elkaar losgekoppeld worden. Dat kan de film interessanter maken. Als je een interview hebt waarin iemand vertelt over hoe leuk het is om te skateboarden, is het een beetje saai als je alleen maar die persoon in beeld ziet. Je kunt opnamen van de geïnterviewde afwisselen met beelden van skaters in volle vaart terwijl je die persoon nog hoort praten. Zo krijg je meer afwisseling in het beeld.

Het monteren van films gebeurt tegenwoordig bijna altijd op de **computer**. Ook bij de film die straks zelf gaat maken, ga je de montage op een computer doen. Bedenk wat je wilt gaan doen met de montage. Je kunt ook nog speciale effecten toevoegen; beelden bijvoorbeeld vertragen en versnellen. Je kunt beelden ook herhalen of achteruit draaien. Of laten overlappen: dus twee verhalen door elkaar laten spelen.

Het ritme van een montage is erg belangrijk voor de boodschap die je met je film wilt overbrengen. Wil je allemaal beeldjes heel kort achter elkaar laten zien? Bijvoorbeeld steeds één seconde? Of wil je een handeling of actie laten zien die langer duurt, bijvoorbeeld tien seconden? Je kunt hierin verschillende ritmes afwisselen of voor één ritme kiezen. Ook kun je tijdens het monteren effecten en teksten toevoegen, zoals bijvoorbeeld ondertitels.

Vraag: Welke effecten ken je van videoclippen en films? Kun je deze benoemen?

Vraag: Wat voor effecten wil jij zelf gebruiken in je film?

Let op dat je film niet meer dan 60 seconden mag duren, als je 'm wilt insturen naar de One Minute Foundation!

Na afloop van de workshop staat je werkstuk meteen op www.digitalplayground.nl

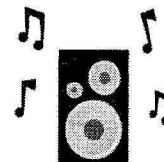
Dit werkblad is van: _____

klas: _____



SOUND: workshop streetreport

Maak een radioreportage en gebruik hiervoor zelf opgenomen interviews. Tijdens de workshop kan je er muziekjes en effecten aan toe voegen...



Sound

Het is een bekend verschijnsel: ergens in Nederland is iets belangrijks of schokkends gebeurd en meteen zijn er op de radio allemaal mensen die er iets over te zeggen hebben. Het zijn gewone mensen die vaak midden op straat wordt gevraagd naar hun mening. Dat ga jij vandaag ook doen: jij bent de straatreporter en hebt daarbij verschillende taken!

Van tevoren...

Voordat je aan de slag gaat, is het goed wat meer te weten over het maken van een *streetreport* (straatinterview) en het opnemen van geluid op locatie. De meeste reportages waarbij de meningen van gewone-mensen-zoals-jij-en-ik worden gepeild, worden gedaan door middel van stellingen. Bij TMF en The Box kan je bijvoorbeeld per SMS reageren op een stelling. Bij het radioprogramma stand.nl wordt elke dag een andere stelling behandeld. Misschien ken je de straatreportages van FunX radio wel, waarin elke dag korte, snelle interviews worden gehouden met jongeren op straat, over actuele onderwerpen. Dit gaat bijvoorbeeld over geweld op school, het verbieden van het hoofddoekje of (iets minder serieus) over wat je bijvoorbeeld doet op Koninginnedag. Deze interviews worden, voordat ze worden uitgezonden, in de studio gemonteerd. Kruip in de oren van een FunX *streetreporter* en bedenk een actueel thema waarover je mensen op straat iets wilt vragen.

Het programma

Na aankomst bij Digital Playground krijg je eerst uitleg over het programma van de dag en over de geluidsrecorder die je gaat gebruiken. Daarna ga je in groepjes van twee met je workshopleider naar buiten om geluidsopnamen te maken. De workshopleider is altijd in de buurt, dus als je vragen hebt, kan hij/zij je helpen. Hou de tijd goed in de gaten, met de workshopleider spreek je af hoe laat je (uiterlijk) weer bij Digital Playground moet zijn. Je logt in op de computer en Dig-E helpt je om de DPTutorial en het bewerkingsprogramma *Magix MusicMaker* snel onder de knie te krijgen. Daarna ga je je eigen opnamen bewerken. Maak je opnamen tot een echte reportage, met een aankondiging, een stelling en als je nog tijd hebt: een stukje muziek, of een echte radio-jingle. Aan het eind van de workshop staat je werkstuk binnen enkele uren op de website van Digital Playground: www.digital-playground.nl.

In dit werkblad vind je meer informatie over alles wat er bij komt kijken om een echte radioreportage te maken, ook je docent heeft aanvullende informatie. **Veel plezier!**

FunX wedstrijd: De beste Sound-werkstukken van de maand dingen mee naar een bijzondere prijs: uitzending op FunX Plus, de internetradiozender van FunX. Via www.digital-playground.nl kan je op de beste interviews stemmen! **Misschien wordt jouw interview wel uitgezonden op radio FunX!!!** LET OP: om mee te doen mag je straatreportage niet langer duren dan 80 seconden!

Beroep: STREETREPORTER

Een reporter is een journalist. En journalisten zijn altijd op zoek naar nieuws en achtergronden bij het nieuws. Iemand die streetreporter is, is een journalist die op straat op zoek is naar de mening van mensen over een (actuele) gebeurtenis. Als streetreporter moet je nieuwsgierig zijn en mensen durven aanspreken en vragen naar hun mening. Je moet natuurlijk wel het een en ander weten over het onderwerp waarover je mensen gaat interviewen! Kies daarom een onderwerp waar je veel over weet. Dat kan iets zijn wat je zelf doet (een sport of een hobby), of iets uit het nieuws dat net gebeurd is (de moord op Theo van Gogh was een onderwerp dat lange tijd heel actueel was en waarover veel mensen een mening hadden).

Vraag: Wat is actueel, dus: is er nu iets in het nieuws dat schokkend of bijzonder is?

Vraag: Wat zou je daarover willen vragen?



Als journalist is het de kunst om goede vragen te stellen. Stel open vragen, die mensen niet alleen met 'ja' of 'nee' kunnen antwoorden. Dat zou saai zijn, dan ben je alleen zelf aan het woord. Als mensen een antwoord geven dat jou niet helemaal duidelijk is, of waarvan je denkt dat ze er nog veel meer over te vertellen hebben, vraag dan door. Je kan bijvoorbeeld vragen naar de reden waarom mensen iets vinden, of zeggen.

Je interview wordt interessanter als verschillende mensen een mening geven over je onderwerp. Ga daarom op zoek naar verschillende mensen en zorg bijvoorbeeld voor een goede mix van mannen en vrouwen, oudere en jonge mensen of mensen waarvan je denkt dat ze een afwijkende mening hebben.

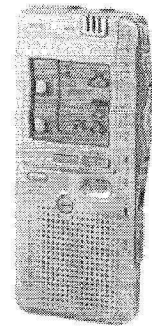
Een paar tips:

- Hou er rekening mee dat je korte, duidelijke vragen stelt. Dan krijg je ook korte, heldere antwoorden. Anders wordt het straks heel moeilijk mixen!
- Voordat je de mensen op straat je vragen stelt, moet je even vertellen wie en waarvan je bent, en dat je dit doet voor een project op school. Dan willen de meeste mensen vast wel meewerken!

Vraag: Aan wie wil je vragen stellen? Wat voor mensen zoek je voor je antwoorden?

Beroep: GELUIDSMAN / -VROUW

De geluidsmen of -vrouwen hebben een belangrijke taak: goede geluidsoptnames maken! Het is natuurlijk erg belangrijk dat je optnames goed zijn. Dat de vraag goed hoorbaar is en dat het antwoord ook verstaanbaar is. Dat is de belangrijkste taak van de geluidsmen, of geluidsvrouwen. Zelfs als de reporter gelukkig is met het antwoord dat gegeven is, maar het geluid was niet goed, dan beslist de geluidsmen dat de optname opnieuw moet.



Om er voor te zorgen dat dat ook lukt, moet de geluidsmen of -vrouwen op een paar dingen letten. Zo moet de omgeving geschikt zijn voor een interview: op de hoek van een drukke straat waar veel verkeer rijdt, is het moeilijk om een goed interview op te nemen. De geluidsmen stelt dan meestal voor even naar een rustiger stuk te lopen.

Hoewel de regisseur de inhoud bepaalt, kan de geluidsmen zich ook bemoeien met de geïnterviewde. Het is erg belangrijk dat de persoon die je interviewt duidelijk spreekt. Iemand die heel zacht of onduidelijk spreekt is moeilijk op te nemen. Vraag aan degene die je interviewt of hij of zij duidelijk en goed verstaanbaar wil praten. Om dat allemaal te bereiken zorgt de geluidsmen of -vrouwen ervoor dat de microfoon, in dit geval de memorecorder, goed bij de bron van het geluid wordt gehouden, zodat je het geluid goed kan opnemen.

Vraag: Welke locatie is logisch (in verband met je onderwerp) om mensen te interviewen?

Vraag: Is die locatie geschikt in verband met het geluid? Is er anders een andere locatie waar je beter optnames kan maken? Waar?

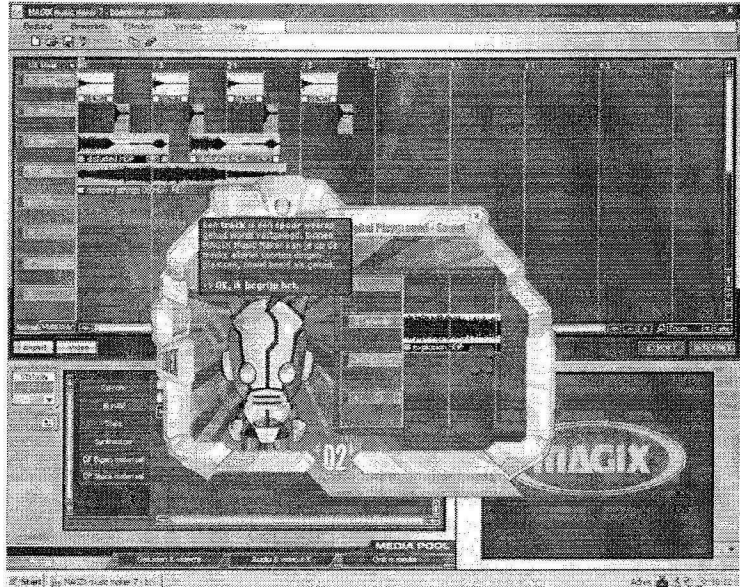
Een paar tips:

- Zorg er voor dat er weinig afleidende geluiden op de achtergrond zijn, zodat de interviews op de memorecorder goed te verstaan zijn.
- Hou de memorecorder vlak bij jouw mond als je een vraag stelt en vlak bij de mond van de persoon die je interviewt als die antwoordt.

Beroep: GELUIDSTECHNICUS

Als je alle opnamen terugluistert staan ze natuurlijk nog in een willekeurige volgorde. Het is de bedoeling dat de geluidstechnicus alle opnamen in een logische volgorde zet, de opnamen tot een logisch en goedlopend verhaal monteert.

Dat monteren gebeurt in de computer met behulp van het programma Magix MusicMaker. Eerst oefen je met geluiden die al in de computer staan. De DPtutorial en Dig-E helpen je daarbij. Als je snapt hoe het programma werkt ga je met je eigen opnamen aan de slag. Je eigen opnamen worden in de computer gezet en op verschillende geluidssporen kan je je geluidsmontage maken.



Als blijkt dat je nog opnamen mist (bijvoorbeeld de vraag is niet goed opgenomen) kan je die tijdens de computerworkshop nog even opnemen, vraag dat aan je workshopleider. Zorg er voor dat je een goede afwisseling hebt in vraag en antwoord en de verschillende meningen die je hebt gehoord. Korte en langere stukjes kan je beter afwisselen, dat houdt je reportage interessant.

Vraag: Misschien is het leuk gebruik te maken van geluidseffecten. Die zitten in de computer. Wat voor effecten zouden passen bij je onderwerp?

Let er op dat je reportage niet langer mag zijn dan 80 seconden, anders kan je werkstuk niet mee doen met de FunX prijsvraag!

Na afloop van de workshop staat je werkstuk meteen op www.digitalplayground.nl

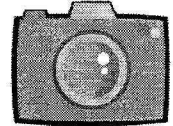
Dit werkblad is van: _____

klas: _____



STILL: workshop fotobewerking

Ontwerp en maak je eigen digitale flyer, poster of fotocollage met zelfgemaakte foto's!



Still

Je kent ze wel: coole flyers voor een feest, bewerkte foto's waar je ineens zelf op staat met je idool, een vakantiekaart waarop jij lekker op een tropisch strand ligt. Dat is allemaal mogelijk met (digitale) fotografie en fotobewerking. Tijdens de Digital Playground workshop ga je zelf een fotocollage, fotobewerking, flyer of vakantiekaart maken. Aan jou de keuze!

Van tevoren...

Voordat je aan de slag gaat, is het goed om wat meer te weten over het maken van een fotoreportage of collage. Wat komt er allemaal bij kijken en wie nodig is om een foto te maken? Tijdens deze workshop moet je alles zelf doen: je bent afwisselend fotograaf, model, locatiescout, en 'editor'. Als jij al deze beroepen zou uitoefenen, welke keuzes zou je dan maken? In dit werkblad vind je meer informatie over alles wat er bij komt kijken om een echte radioreportage te maken, ook je docent heeft aanvullende informatie.

Het programma

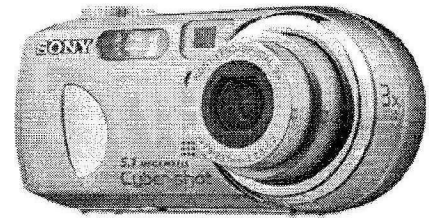
Na aankomst bij Digital Playground krijg je eerst uitleg over het programma van de dag en over de camera die je gaat gebruiken. Daarna ga je in groepjes van twee met je workshopleider naar buiten om foto's te maken. De workshopleider is altijd in de buurt, dus als je vragen hebt, kan hij/zij je helpen. Hou de tijd goed in de gaten, met de workshopleider spreek je af hoe laat je (uiterlijk) weer bij Digital Playground moet zijn. Je logt in op de computer en Dig-E helpt je om de DPTutorial en het bewerkingsprogramma *Photoshop* snel onder de knie te krijgen. Daarna ga je je eigen opnamen bewerken. Maak je opnamen tot een echte fotoreportage, met foto's van verschillende standpunten, rond één thema. Aan het eind van de workshop staat je werkstuk binnen enkele uren op de website van Digital Playground: www.digital-playground.nl.

In dit werkblad vind je meer informatie over alles wat er bij komt kijken om een fotoreportage te maken, ook je docent heeft aanvullende informatie. De vetgedrukte woorden op dit werkblad zijn belangrijke begrippen, die vind je in de verklarende woordenlijst die je docent heeft gekregen.

Veel plezier!

Beroep: FOTOGRAAF

De **fotograaf** is natuurlijk verantwoordelijk voor de echte opnamen: hij/zij bedient de **camera**. Met een camera bepaal je hoe je beeld eruit gaat zien. Het is een groot verschil of je iets in zijn geheel of in detail fotografeert en van ver af of juist van heel erg dichtbij. Je kan bijvoorbeeld close-ups maken: allemaal beelden van heel dicht bij, van een detail van een gezicht of landschap.



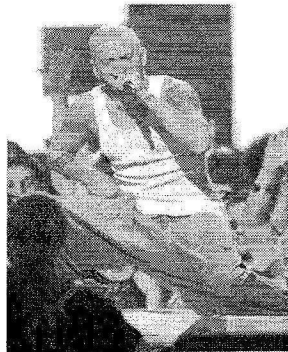
Deze camera ga je gebruiken.

Vraag: Over wat voor onderwerp wil je foto's maken?

Bij fotografie is het belangrijk dat je goed nadenkt over het **camerastandpunt**. Hou je bijvoorbeeld de camera op ooghoogte van datgene dat je wilt fotograferen, of ga je op de grond zitten en maak je van daaruit een foto? Je kan een standpunt kiezen dat veel hoger is (vanaf een gebouw bijvoorbeeld) of veel lager (vanaf de grond). Dit heeft gevolgen voor hoe iets of iemand in beeld komt. Als je van bovenaf fotografeert, lijkt iemand klein en nietig. Als je van onderaf fotografeert, dus zelf laag bij de grond gaat zitten, lijkt iemand groot, machtig en stoer. Dit zie je vaak in hiphopvideo's!



vogelvluchtperspectief



kikvorsperspectief



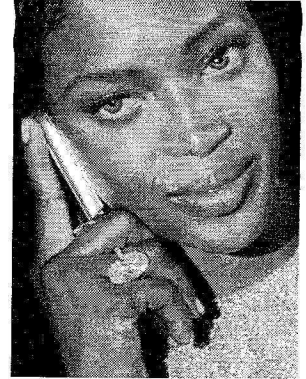
ooghoogte

Vraag: Welk standpunt ga je gebruiken voor je foto's?

Vraag: Wat is de functie van dat standpunt voor de foto die je gaat maken?

Beroep: MODEL

Vaak staan er mensen op foto's. Mensen die een verhaal vertellen door handelingen, of hun blik. De mensen op de foto's kunnen toevallige voorbijgangers zijn (figuranten), of juist een model, gebruikt om een product aan te prijzen of gefotografeerd omdat hij of zij erg knap is bijvoorbeeld. De mensen op een foto kunnen ook speciaal ingehuurd zijn als acteur, om het verhaal te vertellen dat de fotograaf in beelden wil laten zien. Niet alle acteurs zijn even belangrijk: er zijn **hoofdrollen** (de belangrijkste personages), **bijrollen** (wat minder belangrijke, ondersteunende personages) en **figuranten** (alle andere mensen). De acteurs waarmee je werkt zijn waarschijnlijk je klasgenoten, of voorbijgangers op straat. Je moet dus zelf de verschillende rollen spelen: de held, de boef, het meisje waarom iedereen vecht, etc.



Als je de rol van acteur uitoefent, bedenk dan een personage die een duidelijke **emotie** heeft. De hoofdpersoon wil iets graag wil, is onrustig of moordlustig, hopeloos verliefd, of wat dan ook! Dat blijkt uit de handelingen van die persoon. De emoties die erbij horen moeten makkelijk te tonen en filmen zijn, zoals boosheid, verdriet, gelukkig zijn. Voor de bijrollen en figurantenrollen kun je gebruik maken van alles en iedereen die je op straat tegenkomt. Denk aan mensen, objecten en dingen op straat die je interessant zou vinden om te fotograferen. Bijvoorbeeld: skaters of fietsers, zwervers, landschappen, gebouwen, winkelende mensen, rondhangende jongeren, dieren enzovoort.

Vraag: Wat is de belangrijkste 'emotie' of 'handeling' die de acteurs uitbeelden?

Een **fotoreportage** kan ook gaan over een bepaald onderwerp dat je leuk vindt. Je kan bijvoorbeeld allemaal mensen fotograferen met een hoed of pet op, allemaal mensen die een spijkerboek dragen, of iets anders. Al die foto's kan je samenbrengen in een collage (daarover meer bij het beroep: editor). Je kan je **reportage** of **collage** afwisselend maken door beelden te gebruiken met verschillende perspectieven, kaders en onderwerpen. (Vergeet niet om andere mensen die je fotografeert even te vragen of ze mee willen werken.) In een reportage zitten geen acteurs, iedereen is gewoon zichzelf en speelt geen rol. Je foto's zijn dan een afbeelding van de werkelijkheid, maar daarmee kan je natuurlijk wel spelen!

Vraag: Wat is het **onderwerp** van jouw reportage of collage? Gaat het over mensen, of dingen, of juist een combinatie daarvan?

Beroep: LOCATIESCOUT

De plaats waar een foto wordt gemaakt, noemen we de **locatie** of de **set**. De set is belangrijk voor de sfeer die die je foto's uitstralen. Soms wordt een bestaande locatie gebruikt, soms wordt een set speciaal gebouwd. Het is belangrijk dat je passende locaties vindt, omdat de juiste locatie heel veel informatie over het onderwerp kan geven. Dit is het werk van de **locatiescout**. Voordat je gaat fotograferen ga je op zoek naar de locaties die passen bij de scène die je wilt opnemen. Bijvoorbeeld een verlaten park voor voor een nostalgische foto, een drukke weg met allemaal gebouwen, een plein voor een groepje rondhangende jongeren. Je hebt tijdens de workshop geen set tot je beschikking. Je gaat gewoon de straat op en maakt gebruik van bestaande locaties. Maar je kan wel letten op en gebruik maken van de sfeer die een plek uitstraalt.

Vraag: Wat is de 'sfeer' die je foto's moeten uitstralen? (Bijvoorbeeld: een enge, verlaten omgeving, romantisch, druk en stedelijk, jong en cool, hiphop?)

Vraag: Wat is de belangrijkste locatie voor jouw foto's? Waar vindt de actie plaats? (Bijvoorbeeld op straat, in een winkel, in het park, voor een graffitimuur etc.)

In de workshoplocatie is een blue-screen ruimte aanwezig, dat is een soort fotostudio met blauwe achtergrond. Je kan daar foto's van jezelf en elkaar maken en die later plakken in de foto's die je buiten hebt gemaakt. Zo kan je spelen met locaties.



bron: www.locatienet.nl

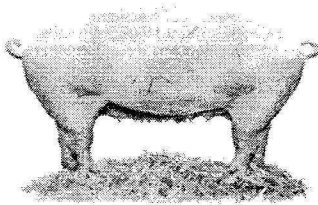
Beroep: EDITOR

Een film bestaat uit veel verschillende opnamen, shots, die op een specifieke manier achter elkaar zijn gezet. Het is de taak van de **editor** om alle losse stukjes zo achter elkaar te zetten dat ze één verhaal gaan vertellen. Het uitkiezen van de shots en het bepalen in welke volgorde ze achter elkaar komen, noemen we **montage**. Met fotografie kan je op dezelfde manier werken, zodat alle foto's een duidelijk verhaal vertellen.

Je kan beelden bij, op en achter elkaar zetten. Op die manier beïnvloedt het ene beeld het andere. Bijvoorbeeld: zie je eerst een mond, dan een plaatje van een hamburger en dan weer een mond, dan weet je dat er iemand honger heeft en een hamburger gaat eten. Dat verhaaltje maak je zelf in je hoofd, op basis van de beelden die je ziet.

Foto's kan je ook in een collage zetten. Op die manier 'linkt' de betekenis van de ene afbeelding met de andere. Je kan er bijvoorbeeld voor kiezen alleen maar gele dingen te fotograferen en in een collage te zetten, of andere beelden met hetzelfde thema.

Foto's kan je ook bewerken. Je kan de kleuren veranderen, digitaal knippen en plakken, spiegelen, kopiëren, tekst toevoegen, etc. Er zijn heel veel mogelijkheden. Daardoor kan je spelen met de werkelijkheid, jezelf bijvoorbeeld in een landschap 'plakken' waar je nog nooit bent geweest.



bron: home.wanadoo.nl/kunstdomein/Pages/Page03.htm



bron: www.digital-playground.nl

Vraag: Wat voor effecten ken je van videoclips en flyers? Kun je deze benoemen?

Vraag: Wat voor effecten wil jij zelf gebruiken? Hoe passen die effecten in het verhaal dat je wilt vertellen met je beelden?

**Na afloop van de workshop staat je werkstuk meteen op
www.digitalplayground.nl**