

KIJKWIJZER



Tijdens het Media Art Festival zie je kunstwerken die gemaakt zijn met elektronica, computers en video. Dit soort kunst wordt mediakunst genoemd. De computer of televisie thuis, gebruik je voor school en ontspanning en de programma's zijn gemakkelijk te begrijpen. Maar voor een kunstwerk moet je vaak meer moeite doen. Met goed kijken, luisteren, en door vragen over het kunstwerk te stellen en antwoorden te zoeken ontdek je waar het over gaat. Hierdoor wordt het werk vaak nog leuker en interessanter. Deze kijkwijzer helpt je alvast met een paar kunstwerken op weg!

FEMKE DIJKSTRA: ZONDER TITEL

Wie heeft er tegenwoordig geen flatscreen thuis? Het woord zegt het al: het is een plat scherm. Schilderijen, foto's en film zijn ook allemaal plat. Er zit geen diepte in; ze zijn 2 dimensionaal. Vaak doen kunstenaars wel hun best om diepte te suggereren. Ze werken met illusie. Femke heeft werk gemaakt dat zowel 2 als 3 dimensionaal is. Kun je zien hoe ze dit heeft gedaan? Wat zijn de verschillen tussen het werk van Femke en een schilderij? Doet het werk je ook aan iets denken dat je al kent? Kun je er eigenlijk wel iets in herkennen?



AYAKO NISHIBORI: ERISA

In heel veel Hollywood films worden speciale effecten gebruikt om dingen te laten zien die in werkelijkheid niet kunnen. Denk bijvoorbeeld aan een onzichtbaar persoon, iemand die kan vliegen of iemand die heel klein of juist heel groot is. Doordat we zo gewend zijn aan deze effecten weten we soms niet zo goed meer wat echt en wat niet echt is. Ook Ayako werkt in haar installatie met speciale effecten. Wat gebruikt zij voor effecten? Wat gebeurt er met het personage in haar film? Kun je dit vergelijken met een effect uit een Hollywoodfilm? Hoe komt het werk van Ayako zo'n bevreemdende werking heeft?



NIKKI VAN BASTEN: 7 SEC.

Als er één werk in deze tentoonstelling vluchtig is dan is het wel 7 sec. van Nikki. Zij projecteert haar gezicht in een ruimte vol rook en het beeld is maar 7 sec. zichtbaar. Voordat je het goed hebt kunnen zien is het alweer verdwenen. Nikki wil zichzelf vereeuwigen. Als een schim wil ze zichzelf op je netvlies branden. Kun je haar gezicht nog terughalen als het geprojecteerde gezicht is verdwenen? Wat zou Nikki hier mee willen zeggen? Zou het werk van Nikki net zo goed werken als ze niet haar gezicht had gefilmd maar bijvoorbeeld haar voeten?



JAN MERLIN MARSKI: ENTROPIE

Nieuwe technieken zorgen ervoor dat we processen zichtbaar kunnen maken die anders verborgen zouden blijven. Met camera's kun je gebeurtenissen versnellen of juist vertragen. Dit is handig voor de wetenschap en levert mooie films van de natuur en bijvoorbeeld autocrash tests op. Jan Merlin maakt in zijn werk ook gebruik van deze technieken. Hij wil met zijn werk een 'apocalyptisch' en tegelijkertijd 'poëtisch' gevoel bij jou opwekken. Wat zou Jan hier mee bedoelen? Vind je dat het hem is gelukt? Wat voor associaties roept het werk bij je op (waar doet het je aan denken)?



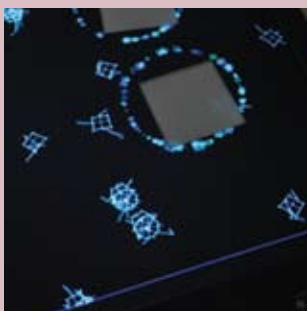
JEONG YOON AHN: THE HYMN OF A REPUBLIC

Boven je ogen groeien je wimpers die ervoor zorgen dat je niets in je ogen krijgt. Als er toch iets in je oog komt dan gaan je ogen tranen. Het kan zelfs pijn doen als waarschuwing dat er iets in je oog zit. Dit zijn verdedigingsmechanismen van je lichaam. Ze zorgen ervoor dat je een wimper of stofje uit je oog wilt halen of dat dit vanzelf gebeurt. Jeong doet juist het tegenovergestelde, waarom zou ze dit doen? Let ook eens op het geluid. Joeng is geboren in Seoel Korea en gebruikt bij dit werk als basis van de geluidstrack het Koreaanse volkslied. Vind je dat het geluid goed past bij de film? Waarom zou de kunstenaar juist dit lied gebruikt hebben?



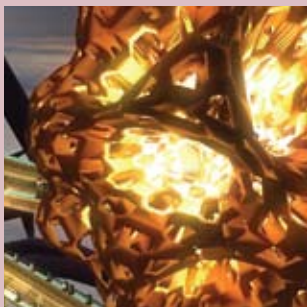
ERIC PARREN: GENEPOOL

Niets is zo divers als de natuur. Er is leven onder en op water, onder en op de grond en in de lucht. Je kunt het zo gek niet bedenken of de evolutie heeft er een oplossing voor gevonden. Evolutie is een oneindig langzaam proces waarin organismen zich aanpassen aan hun leefomgeving. Eric heeft een installatie gemaakt waarin je dit proces kunt zien gebeuren en er zelf invloed op kan uitoefenen. Maak eerst zelf een fantasiewezen met zijn installatie. Hebben jouw handelingen effect op hoe je fantasiewezen wordt en wat het meemaakt? Doet het je denken aan onze eigen ontwikkeling? Wat zou Eric je met zijn werk duidelijk willen maken?



SAYGIN SOHER: VIRTUAL INTERACTIVE GALLERY

Saygin is wiskundige én kunstenaar. Kun je dit zien in zijn werk als je dit niet van tevoren wist? Met behulp van een computer maakt Saygin wiskundige formules zichtbaar en met een 3d printer zet hij ze om in tastbare objecten. Wist jij dat wiskunde dit soort vormen kan opleveren? Kun jij in zijn complexe objecten wetmatigheden/regels ontdekken?



FABIAN HIJKEMA: HAPPINESS CAN MAKE YOU DESIGN

Het internet is heel groot. Via blogs, en allerlei sociale netwerken zoals hyves en twitter wordt er druk gecommuniceerd. Mensen zetten hun lief en leed op het internet niet wetende wat hier vervolgens mee gebeurt. Wat is een nadeel hiervan? Zijn er ook voordelen?

Fabian heeft een computer programma geschreven waarmee hij het internet verkent op zoek naar berichten. Als je kijkt naar zijn werk, wat voor soort berichten zijn het dan? Word je er blij van? Houdt Fabian zich in dit werk bezig met de voor- of de nadelen van internet? Wat zou hij met zijn werk willen zeggen? Vind je dat de titel goed bij het werk past?

