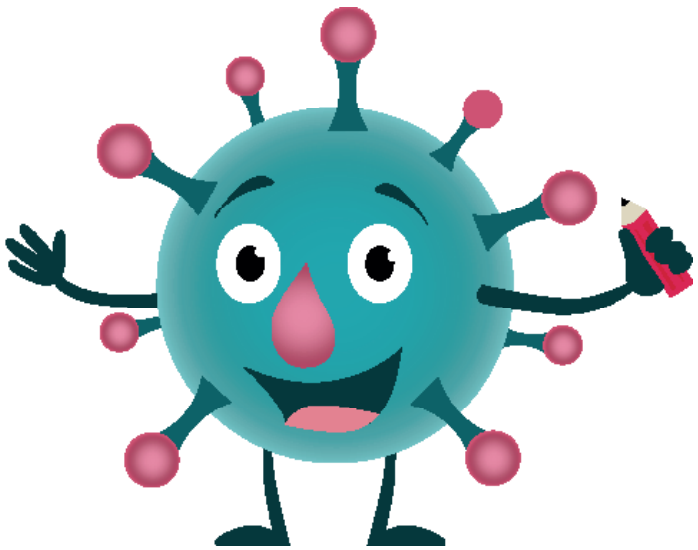
Afstandsopdrachten 2020
Academie Haspengouw Beeld
1e en 2e graad

Opdracht 16
Pixel art

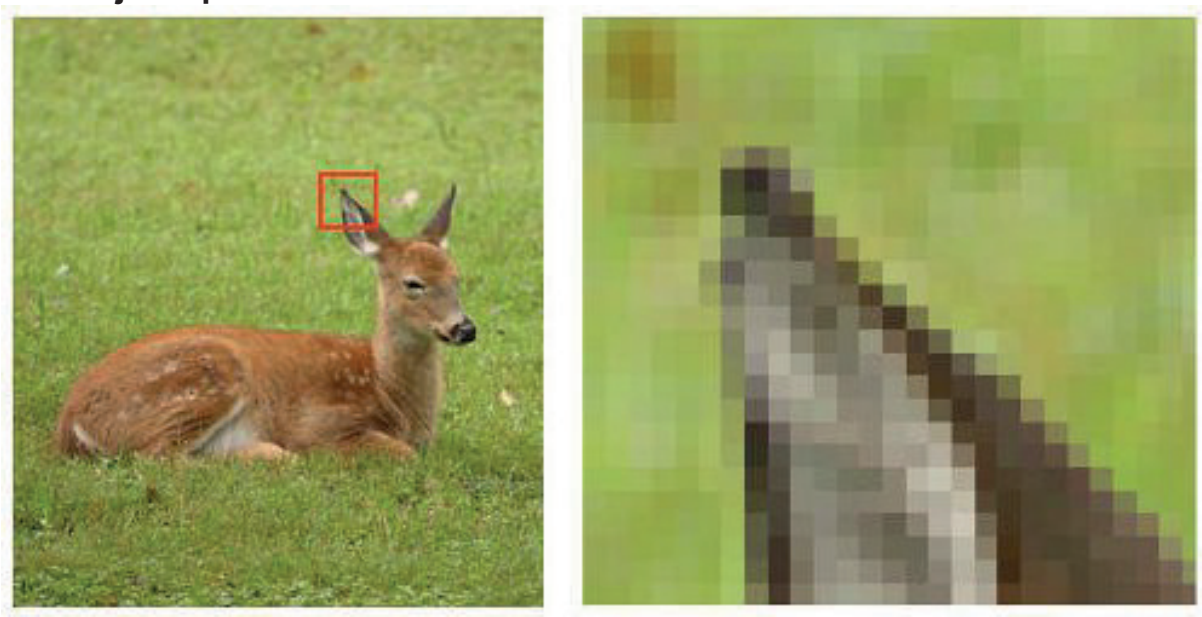


Academie
Haspengouw

Pixel-art:

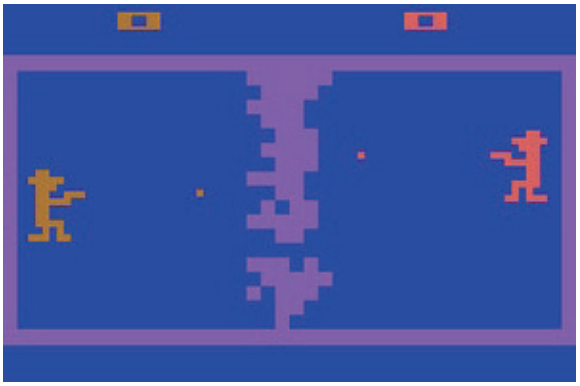
Sommige kunstenaars die tekenen en schilderen hebben hun inspiratie gehaald bij beeldschermen (TV, Computer…) Deze schermen hebben allemaal kleine vakjes naast elkaar die 'pixels' genoemd worden. Door telkens verschillende kleuren aan te nemen geven deze pixels een totaalbeeld, zodat wij bewegende (of stilstaande) beelden kunnen zien.

Hier heb je een voorbeeld van een tv-scherm, met een uitvergroting ernaast waarin je de pixels beter kan zien.

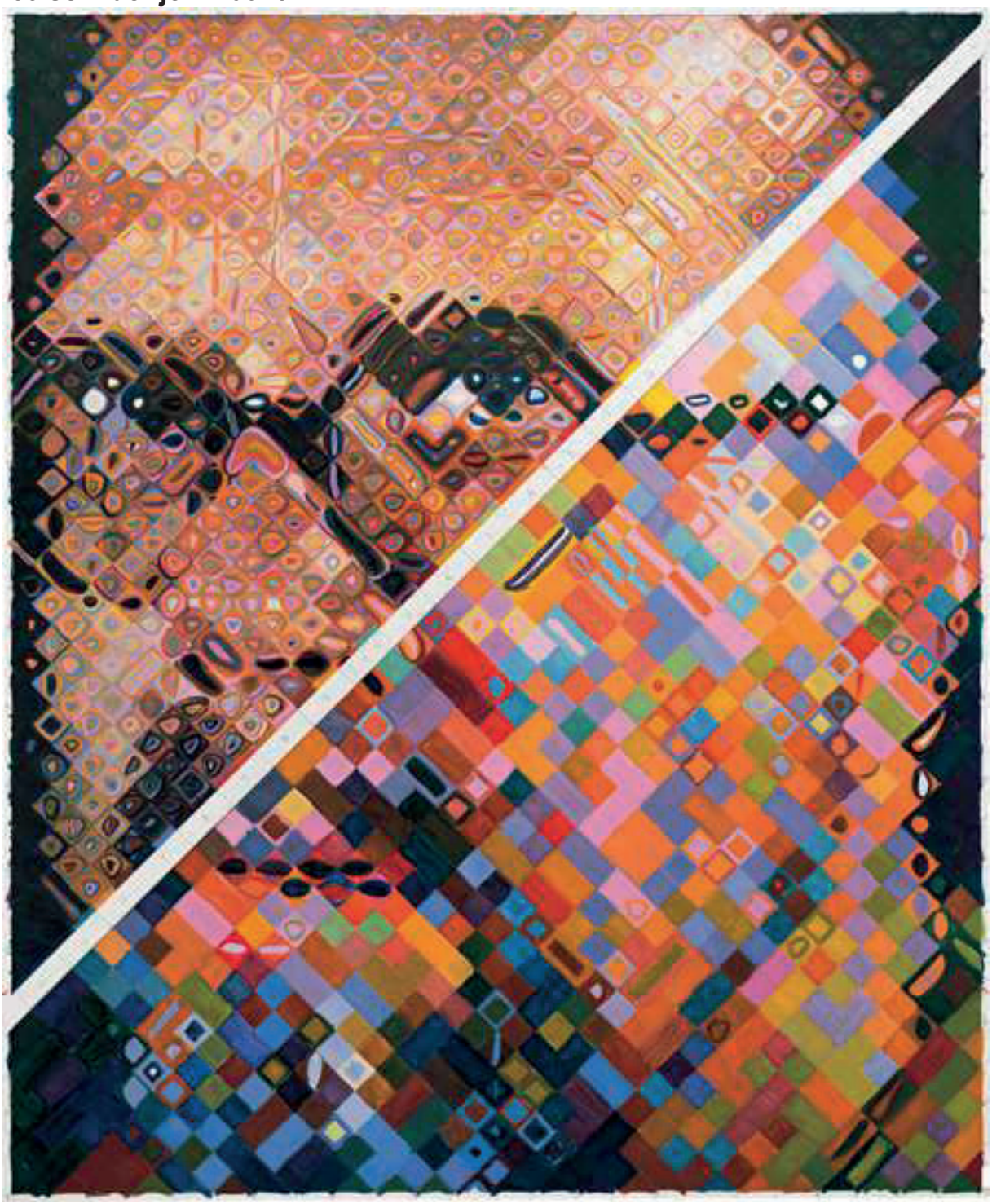


Wat doen nu de kunstenaars die op deze manier werken?
Ze verdelen hun doek of blad papier in verschillende vakjes en ze geven één vakje telkens één(of soms meerdere) kleur(en).
Samen vormen de vakjes een herkenbaar beeld, bijvoorbeeld een portret.

Een ander voorbeeld komt uit de wereld van computerspelletjes.
Tegenwoordig lijken computerspelletjes bijna op 'echte' beelden omdat ze uit veel kleine pixels bestaan.
Vroeger, begin jaren '80, waren deze pixels veel groter.
Hier is een voorbeeld uit het spelletje 'outlaw', van een Atari-spelconsole.



Hier is een voorbeeld van Chuck Close; een kunstenaar die al sinds de jaren ’60 schilderijen maakt.

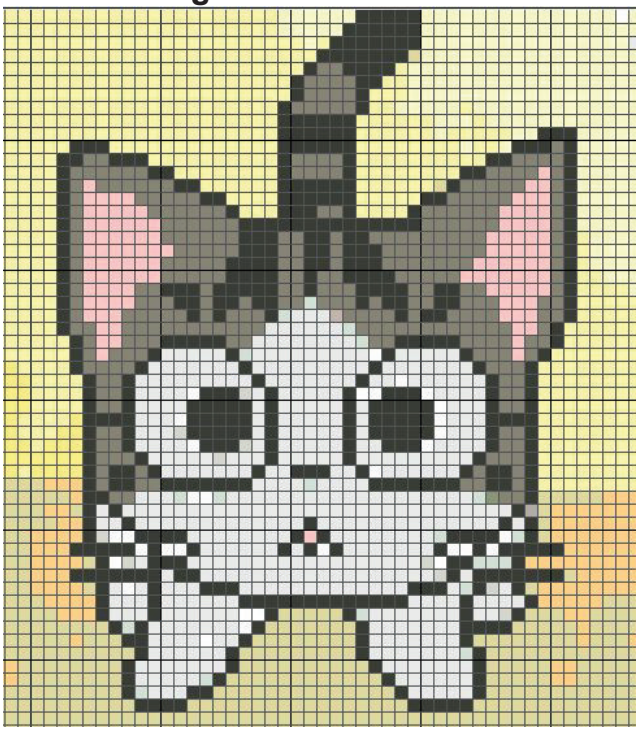


Je ziet in dit zelfportret van Chuck Close verschillende manieren om te werken. In het linker gedeelte schildert hij meerdere kleuren per vakje; in het gedeelte rechts houdt hij de kleuren meer gescheiden.
Ondanks de felle kleuren die hij hier gebruikt geven ze samen toch ‘huidskleur’.
Knijp je ogen maar eens half toe en kijk van ver door je wimpers; links én rechts lijkt dezelfde soort ‘huidskleur’.

Hieronder zie je een voorbeeld van 3D pixel-art, gebaseerd op het werk van Chuck Close. Het beeld is gemaakt met gekleurde dopjes van pet-flessen.

Een duidelijker, eenvoudiger voorbeeld van het idee ‘pixel-art’ zie je in onderstaande tekeningen.

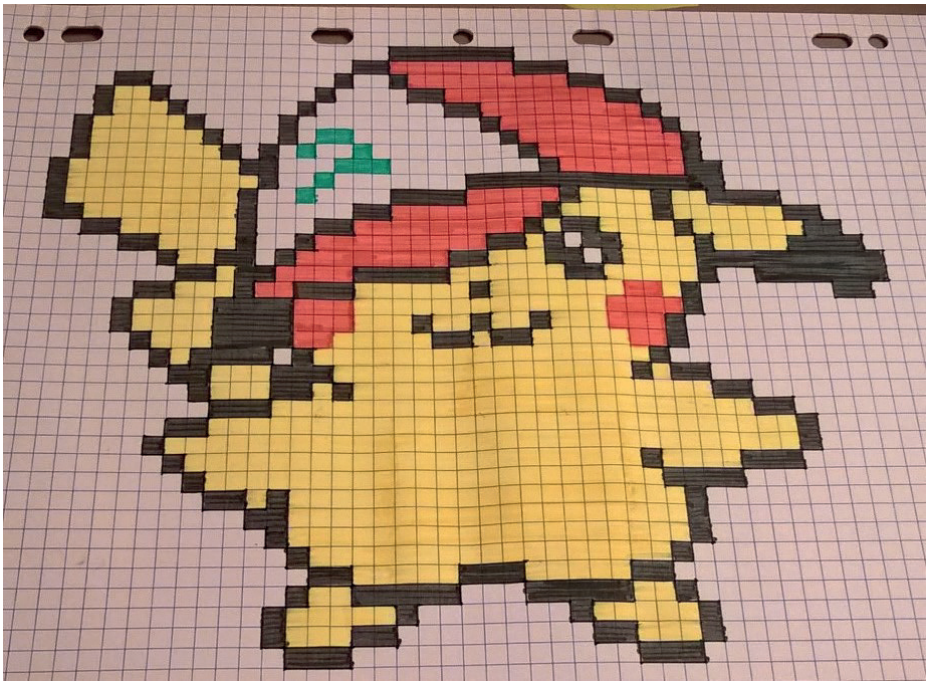
Een tekening van een kat



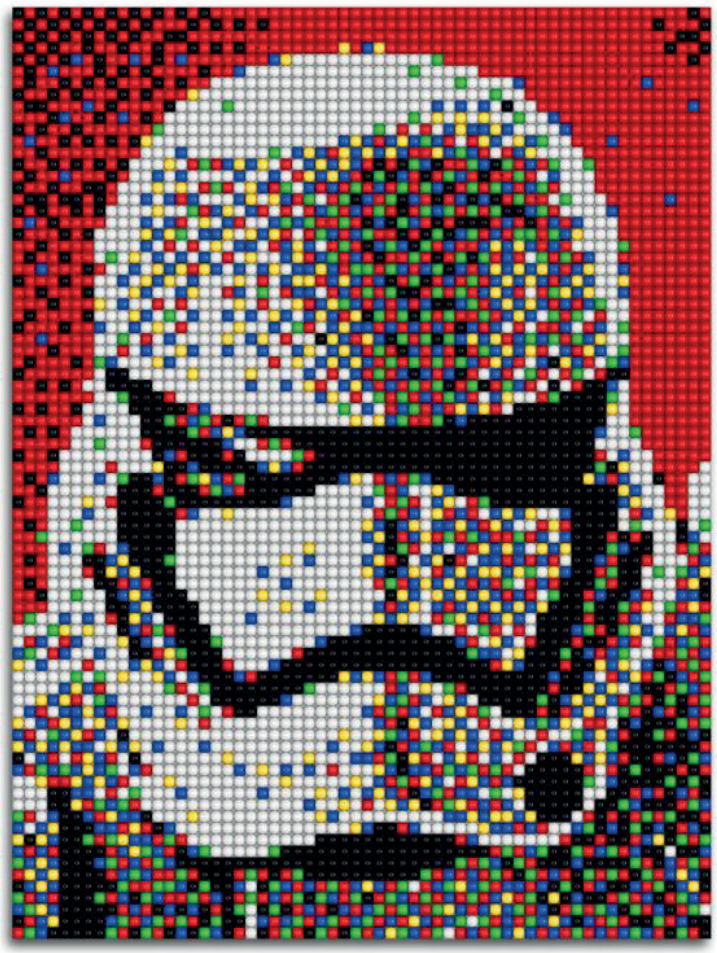
Een Duitse scheper

Picatchu…

Academie Haspengouw



…en een stormtrooper uit Star Wars



De stormtrooper is gemaakt met plastieken pinnetjes op een netje met gaatjes. Dit speelgoed kennen velen van ons. Het geeft erg goed het idee van ‘pixel-art’ weer.

Samenvatting: 'spelregels' pixel-art:
-pixel-art kan bestaan uit pixels in verschillende vormen. Voor het gemak gebruiken wij vierkantjes (vierkantjes- of ruitjes-papier zoals in het voorbeeld van Picachu)
(3de graad: Je kan natuurlijk zelf een raster tekenen op tekenpapier, maar dat is véél moeilijker)
-geen lijnen tekenen. Je kan de getekende lijnen volgen door beurtelings horizontaal of verticaal te volgen (zie voorbeeld katje, hondje,'picachu')
-groot werken: hoe groter de voorstelling, hoe meer details je kan weergeven
-3de graad: je hoeft geen lijnen te tekenen om een beeld duidelijk te maken: gewoon een nieuw kleurvlak bestaande uit andere kleuren geeft hetzelfde effect (voorbeeld Chuck Close, stormtrooper)

Opdracht: portret van dier/ mens met stiften of kleurpotloden
1ste graad:
-Maak een tekening van een dier of een mens (portret) op vierkantjes-papier in potlood.
Je mag hiervoor een foto bekijken, of je kan uit je hoofd tekenen.
Trek je nu nog niets van de vierkantjes aan: je kan gewoon je tekening maken zoals je dat op een leeg blad zou doen.
Druk niet te hard op je potlood, zodat je geen krassen maakt en zo nodig kan gommen.
Teken groot genoeg!

-volg je getekende lijnen met een donkere kleur door de vakjes te kleuren waar de lijn doorheen loopt (vb picachu)

-gebruik nu ook andere kleuren om de overige vakjes te kleuren

-gebruik in de vakjes van de achtergrond (naast het dier of mens) sterk verschillende kleuren dan die in het dier of de mens.

2de graad:
volg de opdracht van de eerste graad, maar:
-gebruik een foto als voorbeeld voor je tekening. Neem zeker **géén** tekening die al bestaat als uitgangspunt (vb picachu of ander tekenfiguur). Vertrek van een foto die al bestaat of maak zelf een foto.
-Je hoeft de lijnen van de tekening niet eerst uit te werken in stift voor je de rest van de kleuren gebruikt (maar het mag wel!); je kan ook een tekening zonder lijnen erin maken (zoals bij de stormtrooper).

3de graad:

Het onderwerp van de opdracht kies je zelf. Het kan een mens of een dier zijn, maar ook een straatzicht, een gebouw of natuur.
-gebruik steeds een foto als voorbeeld
-stel je kleuren samen door in één vakje verschillende kleurencombinaties te gebruiken. Denk hierbij aan complementaire kleuren om bruintinten en grijswaarden te gebruiken. Kijk goed naar werk van Chuck Close (ook ander werk); merk hoe hij blauw- en groen-tinten in schaduwpartijen gebruikt. Let ook op de lichtere gedeelten waar geel, oranje en rose veelvuldig voorkomt.
Merk hierbij op dat in de lichte gedeelten ook donkere kleuren voorkomen, (vaak groentinten) en in de donkere gedeelten ook lichtere kleuren zoals oranje, lichtblauw en lichtgroen.
Experimenteer met je kleuren. Probeer een verwarrend gedeelte niet als ‘mislukt’ te zien, maar als een stuk waar je iets uit kan leren.
Verder interessant beeldmateriaal waar je kan naar kijken voor je hieraan begint: Schilderijen van Georges Seurat, Vincent van Gogh.

VEEL PLEZIER! Groetjes van Tom!!