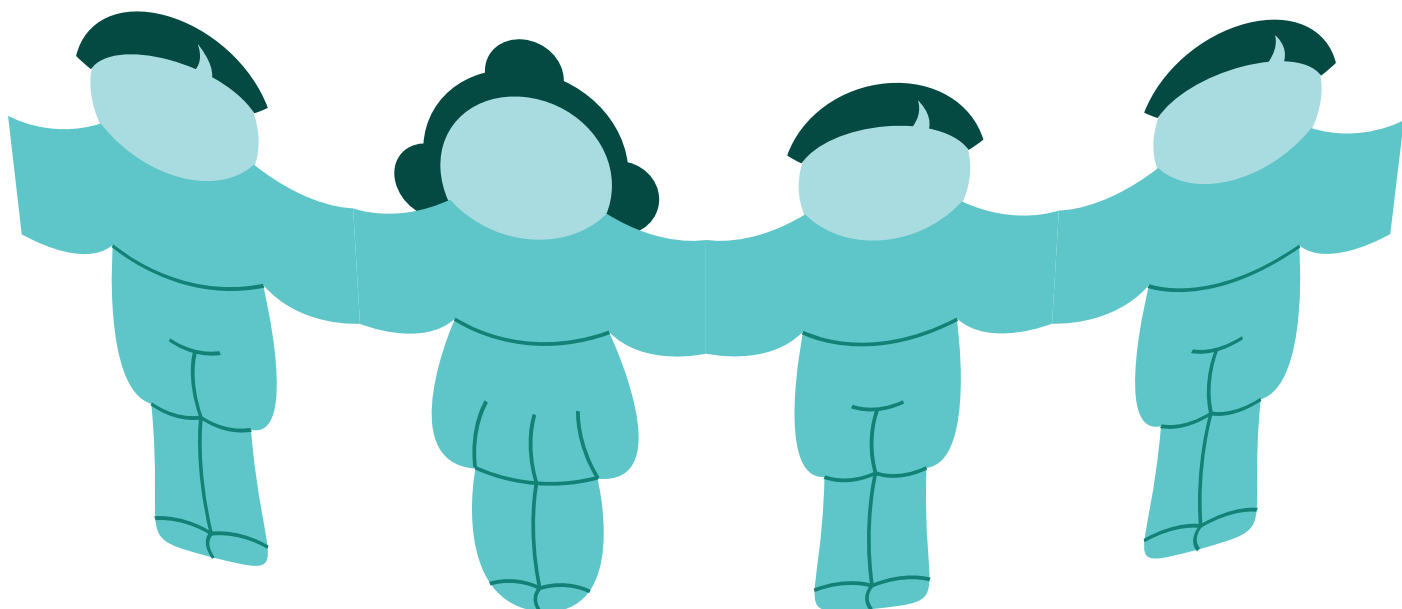


Processdocument

Periode 4

Vloeken in de kerk

# ‘De Zoute Rij’



Threy Person

08xxxxxx

Tim Blaak

0849787

Sanne de Jager

0848551

Wouter van der Kamp

0848620

CMD1G

# Inhoudsopgave

Inleiding	3
Debriefing	4
Doelgroep onderzoek	5
Boijmans	5
Parkkade	6
Rotown	7
Brainstorms	8
Moodboard	9
Doelgroepomschrijving	9
Persona	10
Concept	11
Brainstorms	11
Eerste concepten	12
Eind concept	14
Visuals	15
Moodboard	16
Product	18
Scenario's	18
Storyboard	21
Eindproduct	24
Presentaties	25
Notulen	26
Planning	27
Weekoverzicht	27
Agenda Lesoverzicht	29

## Inleiding

Wij zijn team 'De zoute rij', bestaande uit Tim Blaak, Wouter van der Kamp, Sanne de Jager en Threy Person. Voor het project van het vierde kwartaal was het probleem dat de Rotterdamse gemeente vond dat er te weinig groepen bij de Rotterdamse kunst en cultuur betrokken worden. Er zijn te veel groepen die zich nauwelijks met de kunst en cultuur van Rotterdam bezig houden.

Wij moesten daarom dit kwartaal proberen om een specifieke doelgroep te koppelen aan een kunstvorm waar ze totaal niets mee hadden. Door het gebruik van multimedia moesten we proberen om toch interesse en waardering voor deze kunstvorm bij deze doelgroep op te wekken. Het eindproduct moest prikkelend, confronterend en inspirerend zijn.

Na veel research gedaan te hebben en een hoop te hebben gebrainstormt, hadden wij een concept bedacht waar wij totaal achter stonden.

Als doelgroep hebben wij gekozen voor vrouwen van 16 - 24 jaar die zich schamen voor hun lichaam, schamen voor hun seksualiteit, preuts worden genoemd maar wel een matige tot grote interesse hebben voor kunst.

Wij hebben dit gelinkt aan een kunstenaar genaamd Luciano Foglia. Hij heeft al meerdere werken gemaakt, maar wij hebben ons gespecialiseerd op één van zijn kunstwerken. Dit omdat dit kunstwerk vooral gericht is op het maken van porno op een kunstzinnige manier.

Wij dachten het mogelijk te kunnen maken om bij onze doelgroep interesse en waardering te kunnen wekken voor het kunstwerk van Luciano Foglia. Het is namelijk wel shockerend voor onze doelgroep omdat het porno is, maar doordat er hier eens kunstvorm van is gemaakt, zal onze doelgroep het kunstwerk wel kunnen gaan waarderen.

# Debriefing

## **Introductie:**

De Rotterdamse Raad voor Kunst en Cultuur (RRKC) adviseert de gemeente Rotterdam over kunst en cultuur in de breedste zin van het woord. Veel groepen in Rotterdam zijn nauwelijks bezig met kunst. Ook zijn veel groepen niet betrokken bij wat er in de stad gebeurt en nemen zij geen deel aan „het maatschappelijke leven. De Raad gelooft dat met Rotterdamse kunst en cultuur groepen weer betrokken kunnen worden bij de stad.

## **Doelstelling:**

De opdracht is om met een cultureel-kunstzinnig aspect in Rotterdam als uitgangspunt een interactieve multimedia applicatie te ontwikkelen (op het web, mobiel of pc), om zo de brug te slaan tussen kunst en een doelgroep in Rotterdam die weinig tot geen affiniteit met kunst heeft. Je dient zelf een kunstwerk/product en doelgroep in de gemeente Rotterdam te selecteren; een aspect dat in Rotterdam te bekijken, beluisteren of te beleven is. Hoe je multimedia inzet, hangt dus sterk samen met wat je kiest, denk aan: beeldende kunst (schilderijen, fotografie, sculpturen), toegepaste kunst, muziek, dans, architectuur, literatuur, etc. Het kunstwerk en jouw interpretatie van het kunstwerk vormen het uitgangspunt van je applicatie, en daarbij dient je interpretatie te „Vloeken in de kerk”. Verwerk je kunstwerk daartoe zo in je applicatie dat het „not done” is maar dat het wel prikkelend, confronterend en inspirerend is voor jouw doelgroep. Om je applicatie aan de man te brengen, ontwikkel je een videopresentatie met een wervend (pitch) karakter: Pitchclip. In de les zal je prototype beoordeeld worden. Je pitchclip wordt beoordeelt in week 9 in een slotmanifestatie.

## **Randvoorwaarden:**

Je product is uitgewerkt op het niveau van een „clickable prototype”. Kies voor een techniek waarmee je de functionaliteit en de werking van het product op overtuigende wijze kunt demonstreren (bijvoorbeeld met Flash). Indien je applicatie verder is uitgewerkt dan een „clickable prototype”, is het beter! De applicatie moet het voor de doelgroep aantrekkelijk maken om kennis te nemen van het betreffende kunstwerk en zijn context; Ga verder dan een standaard website, denk ook na hoe je andere platforms en multimedia middelen kunt gebruiken; Zorg dat het gebruik van de applicatie zelfverklarend is, zorg er ook voor dat de interactie van de gebruiker met de applicatie een bepaald resultaat oplevert.

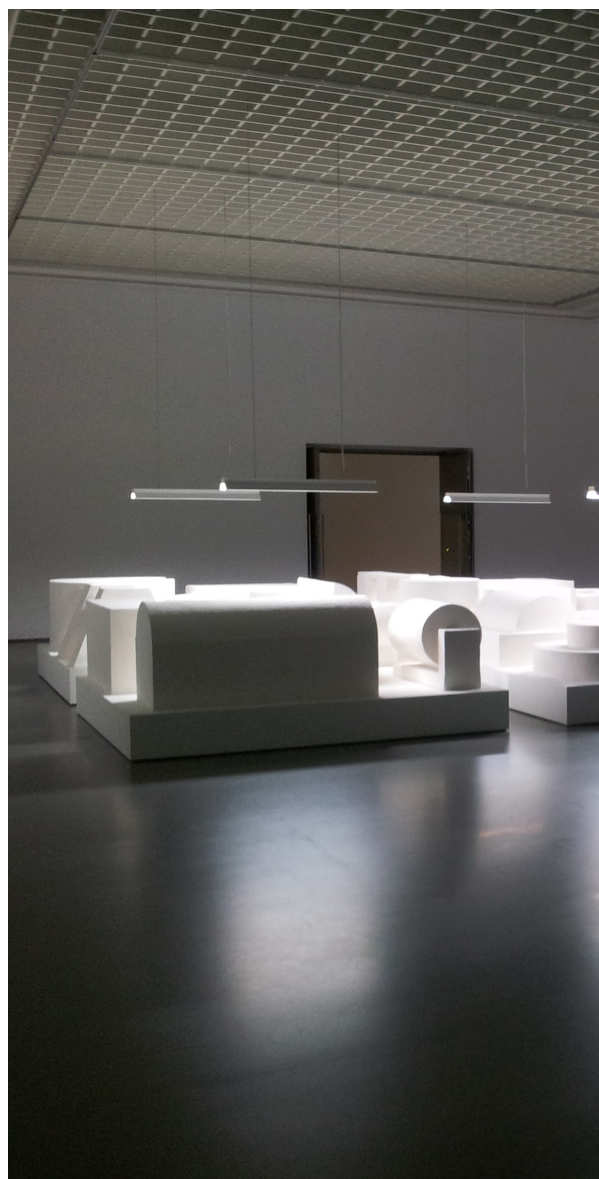
## *Milestones & Deadline*

Je bent voor dit project zelf verantwoordelijk voor gedetailleerde uitwerking van de planning.

## Doelgroeponderzoek

Voor het onderzoeken van de doelgroep zijn wij naar het Boijmans Museum, Parkkade en Rotown geweest om inspiratie op te doen voor onze doelgroepkeuze.

### Boijmans



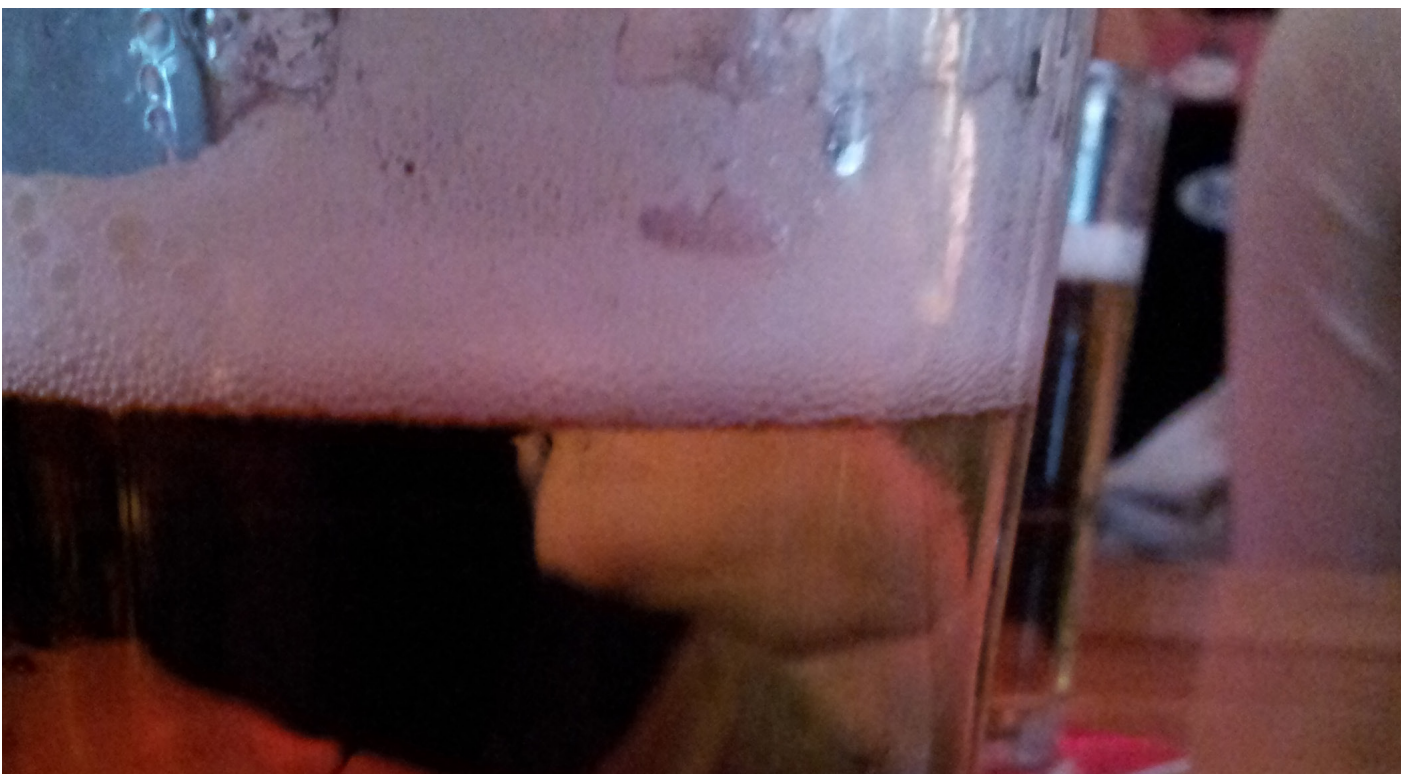


# Parkkade





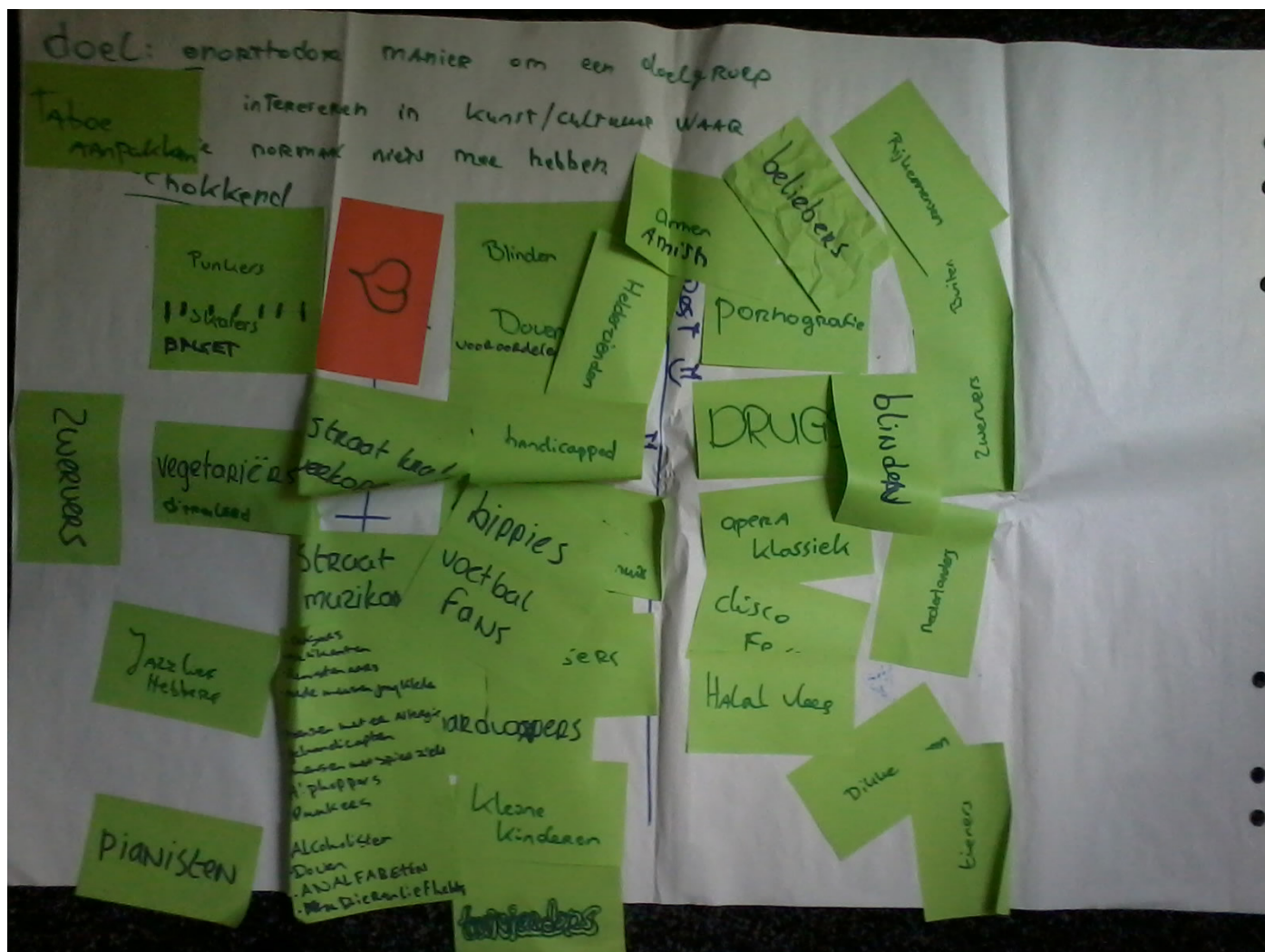
Rotown





# Brainstormen doelgroep

Onze brainstorm sessie naar aanleiding van ons doelgroeponderzoek in Rotterdam:





## Moodboard doelgroep



## Doelgroepomschrijving

Vrouwen van 16 t/m 24 jaar die zeer ingetogen zijn en zich voor hun lichaam en seksualiteit schamen. Zij worden vaak 'preuts' genoemd. Ook is onze doelgroep vrij tot zeer kunstzinnig en hebben ze wel interesse voor 'normale' kunst.

## Persona



Naam: Inge de Boer

Leeftijd: 20

Woonplaats: Rotterdam

Citaat: “Ik schaam me snel als het over mijn lichaam of seksualiteit gaat.”

Pijnpunten:

- Weet niet goed hoe ze van haar verlegenheid af kan komen.

Kenmerken:

- Schaamt zich voor haar lichaam.

- Schaamt zich voor alles wat met seksualiteit te maken heeft.

- Wordt vaak ‘preuts’ genoemd.

- Houdt ervan om kunst te maken.





## Concept ideeën

### Koppelingen Doelgroep/Kunstvorm

- Dromen genereren voor mensen die last hebben van slapeloosheid
- Kleding designer van dierenmaterialen voor vegetariërs
- Kleding designer gemaakt van gerecyclede spullen voor milieu onbewuste mensen
- Datasite om vreemd te gaan voor christenen(2ndlove)
- Feestagenda voor jehovagetuigen
- Mensen die niet muzikaal zijn ingesteld een liedje laten genereren. ( leg ik morgen uit)
- Mensen die bang zijn in het donker spelletjes laten spelen die je alleen in het donker kan zien op je smarth phone
- Doven -> Rotterdams Radio Museum
- Mensen met oorlogstrauma -> Oorlogsverzetsmuseum
- Mensen die zeeziek zijn -> Pannenkoekenboot
- Blinden -> culturele rondleiding Rotterdam
- Mensen met watervrees -> watertaxi
- ADHD -> Tapijtkunst
- Preutse mensen/'kak'-mensen -> Erotisch dineren / kamasutrabeurs
- Zwervers -> winkelen in de koopgoot
- Hetero mannen -> Gay Palace
- Rotown -> Rock muziek / Graffiti kunst

### Ideeën die meer zijn uitgewerkt:

Het model is een doelgroep die er erg veel op letten wat ze eten. Het stereotype model is dan ook niet voor niets heel erg mager en wordt soms ook wel is geassocieerd met anorexia en dergelijke. Modellen zal je dus niet erg snel zien in restaurants als die je op de parkhaven kan vinden. Deze restaurants bieden namelijk niet alleen droge beschuitjes, een salade en een glas water aan maar heb grote, uiteenlopende menu's vol met lekker eten.

Wij willen de modellen enthousiast maken om ook eens een lekker restaurant te bezoeken en dat ze niet altijd moeten letten op hun uiterlijk en hun gewicht.

Op piratenboot de Zwarte Zwaan is een lasergame aanwezig. Met deze lasergame willen wij er een multimedia-draai aan geven. De modellen komen oog in oog te staan met modellen die doorgaan met heel weinig eten, namelijk skeletten o.i.d.

De multimedia-kant zou dus een game kunnen zijn. Maar we zouden ook een digitale eetwijzer kunnen maken over de producten die de restaurants aanbieden. Het is natuurlijk nog maar een idee.

Mensen met angst voor water e.d. de boot in lokken. Vervolgens komen ze in een 'glazen' ruimte midden in het water. Daardoor lijkt het alsof ze a la jesus over het water heen lopen of a la mozes er tussen door. Met handgebaren heeft de consument macht over de acties van de machtige zee en kunnen ze tsunamis veroorzaken.

Mensen die niet van eenzaamheid houden plaatsen op een 'net' in een ronde ruimte. Door middel van schermen er om heen wordt er een lege omgeving getoond. Hierdoor lijkt het alsof de gebruiker geheel alleen is in een grote omstreek. Dit in combinatie met een ventilator en omgevings muziek om een gevoel van complete alleenheid te geven.

Bij de nieuwe oogst hebben ze vaak feesten met veel hip hop muziek. Nu is er een grote groep mensen die hier niet van houdt. Wat nou als ze de mogelijkheid krijgen om hun eigen bijdrage te leveren aan een hip hop nummer op een multimedia manier? Ze sturen een geluidje in waarna er vervolgens een compleet nummer van wordt gemaakt? Bijv. een armband die af en toe geluiden opneemt. Oude mensen vervelen zich veel dus zoeken iets om bezig te blijven. En daar maken we hip hop van.

<https://vimeo.com/38538441>

Preutse mensen en anderen die zeer gesloten zijn krijgen de mogelijkheid om rond te spelen met simpele vormen. Vervolgens worden deze simpele vormen gebruikt op de zelfde manier als bij bovenstaande vimeo animatie. Alles wordt porno en seksueel.

Bodybuilders en fanatieke krachtpatsers aan ballet helpen door middel van hun in de juiste poses e.d. te krijgen. Vervolgens met een kinect achtig iets lijkt het alsof ze een notenkraker show weg geven. Hoe krijg je ze zo ver omdat te doen? Door middel van 'excentrieke' oefeningen die goed zouden zijn voor het lichaam. Pirhouettje met extra gewicht bijvoorbeeld. Kinect scanned dat in en toont ze in een TuTu.

Mensen met angst voor honden naar ceasar Milan sturen. Waarbij de hond een levende hologram is en reageert op de gebruiker. Op deze manier komen ze over hun angst voor honden heen en zien ze een doggy show.

Mensen met smetvrees laten stoepkrijten.

De vloer is natuurlijk erg vies buiten dus het is maar de vraag of mensen met smetvrees het lekker fris vinden om met hun handen en knieën op de grond te gaan zitten om te gaan stoepkrijten. IEWL

Kinderen naar een historisch museum

Kinderen weten kunnen veel leren van een bezoek aan een historisch museum en om het interactief te maken kun je van alles bedenken en als een spel met puzzelstukjes voor een opgelost raadsel of een quiz etc.

## Eindconcept

Inspiratie: <https://vimeo.com/38538441>

Preutse mensen en anderen die zeer gesloten zijn krijgen de mogelijkheid om rond te spelen met simpele vormen. Vervolgens worden deze simpele vormen gebruikt op de zelfde manier als bij bovenstaande vimeo animatie. Alles wordt porno en seksueel.

Wij hadden bedacht deze preutse mensen te helpen bij het beleven en de openbaring van de wereld van erotiek en seks. Deze mensen mengen zich niet makkelijk in dit onderwerp omdat ze zich vaak schamen om het erover te hebben. Daarom gaan wij deze mensen naar het Boijmans museum lokken met de kunstwerken van kunstenaar Luciano Foglia.

Deze Italiaans kunstenaar was onze bron van inspiratie voor dit concept. Het filmpje, wat ook hierboven al staat beschreven was voor ons de aanzet om een concept te bedenken waarbij de bezoeker zelf kunst gaat maken en zijn kunstwerk later gepornoficeerd gaat terug zien. Op deze manier krijgen de preutse mensen die op deze tentoonstelling zijn afgekomen onverwacht een hele andere wending te zien. Een wending die voor deze mensen heel erg ongemakkelijk ligt.

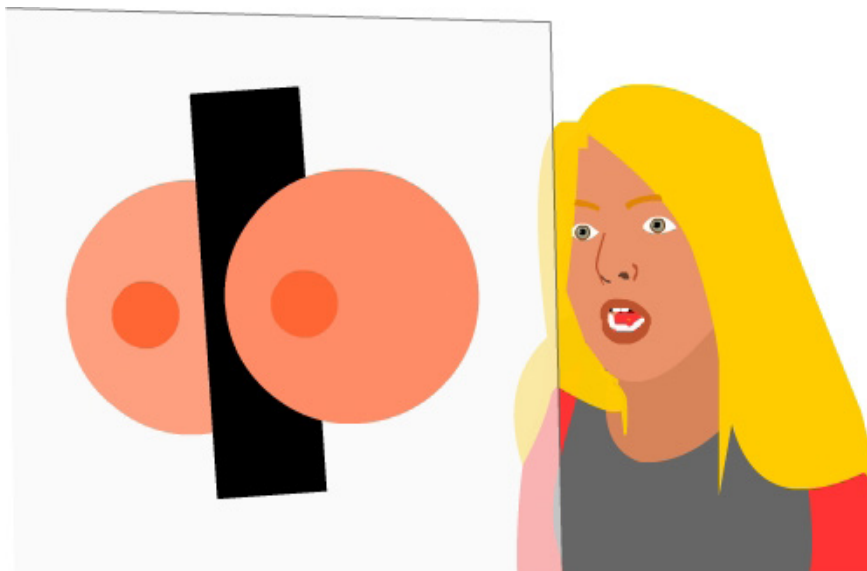
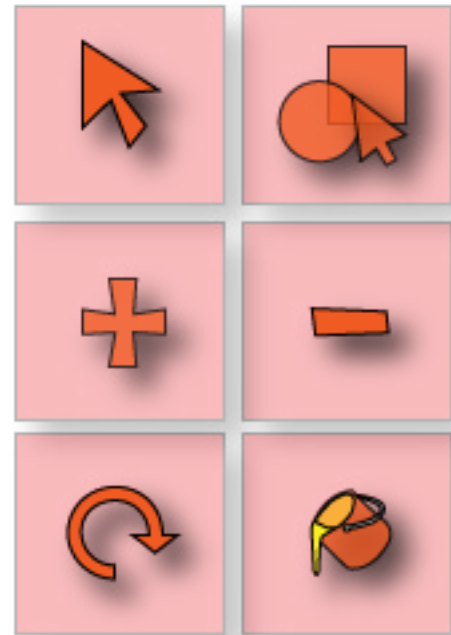
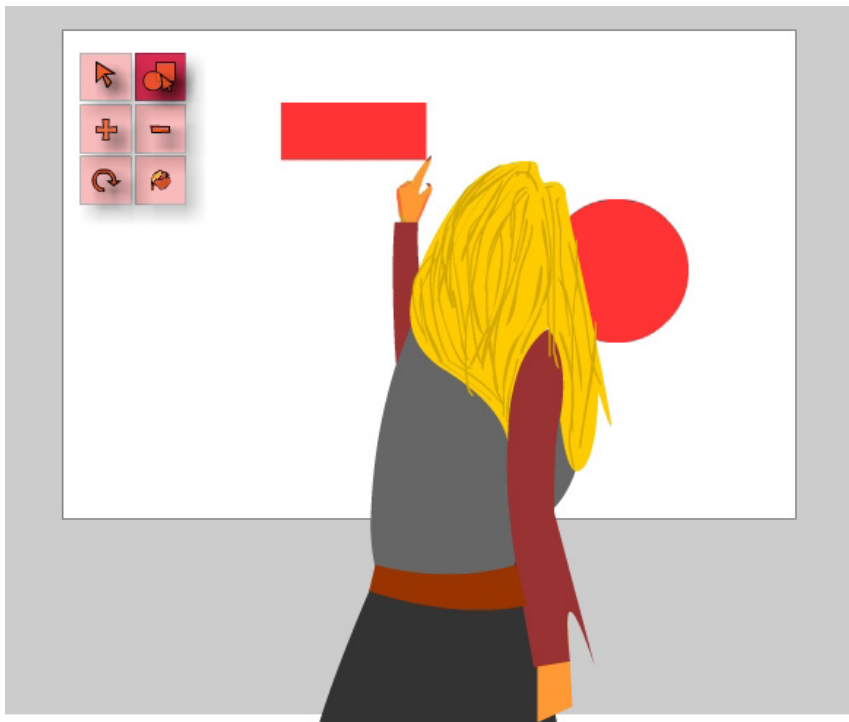
Het gaat als volgt in zijn werking. De bezoekers komen naar het Boijmans museum om naar een tentoonstelling te gaan kijken van Luciano Foglia. Bij deze tentoonstelling kan je namelijk zelf kunst maken met abstracte vormen. Iets wat door deze kunstenaar heel veel wordt gebruikt. Als je een kunstwerk hebt gemaakt en je bent tevreden dan wordt je kunstwerk verwerkt.

Daarna kun je nog kijken naar de kunstwerken van Foglia totdat je bij 3 deuren uitkomt waarbij er 1 deur is die voor jou een groen lichtsignaal geeft. Deze deur moet je dan door en kom je terecht in een kamer. In die kamer krijg je je kunstwerk terug te zien maar dan worden de vormen ineens uit elkaar getrokken en komt er iets heel anders in beeld met dezelfde abstracte vormen.

Wat de bezoeker namelijk ziet is een gepornoficeerd versie van zijn kunstwerk, de bewegingen en de vormen. Ze geven een duidelijke indruk dat het hier om seks gaat. Alle penissen, borsten en seks bewegingen komen aan bod. De bezoeker wordt zo blootgesteld aan de wereld waarin hij/zij eerst zo onzeker in was. Maar nu ziet de bezoeker het. Seks is overal. Seks heeft een belangrijke rol in het leven, het is tijd om de schaamte van zich af te veegen.



## Concept Visuals



### SHAGSHAPES

**Luciano Foglia**

Joined 1 year ago / London, UK

Luciano Foglia is a multidisciplinary visual artist. He has been working in the design industry for over ten years focusing on interactive design, code based animations and music. He is currently working freelance as a Senior Interactive Designer for some of the world's leading brands, agencies and design studios. His personal time is spent exploring new ways of expression in music and art, working from his studio in Hackney Wick.



## Concept moodboards

Moodboard concept versie één:



We kregen als feedback dat het moodboard veel schokkender mocht. Dit hebben we verbeterd door een tweede versie te maken van het moodboard.





## Product scenario's

1.

Inge komt binnenlopen in de introductiekamer. Ze Ziet een doek met geprojecteerde abstracte vormen. Vervolgens Speelt er een introductie filmpje af.

Hierin wordt duidelijk gemaakt hoe het kunstwerk werkt.

Ze vindt het mysterieus omdat de kern van het concept nog niet duidelijk is. Na het zien van het filmpje besluit ze om aan de slag te gaan.

Zij voert in hoeveel spelers er deelnemen aan het kunstwerk. Vervolgens krijgt ze de mogelijkheid om de basisvormen te plaatsen in een compositie.

Nadat ze dit gedaan heeft wordt ze doorverwezen naar een andere kamer. In deze kamer kan ze verder werken aan haar ontwerp. In de Tweede kamer voegt ze kleuren toe aan haar abstracte vormen. Nadat ze elke vorm een kleur heeft gegeven wordt ze doorverwezen naar de laatste kamer. Hier ziet Inge dat haar creatie gepornificeerd is. Vol verbazing rent ze het museum uit.

2.

Inge komt binnenlopen bij boijmans en koopt een kaartje. Ze hangt haar jas op en gaat door naar de tentoonstelling 'ShagShapes'. Bij binnenkomst merkt Hannah op dat ze door een lange gang loopt. Wanneer zij naar de muur links van haar kijkt valt het haar op dat er hand beweging is op afgebeeld. Het tekenen van een vierkant met een vlakke hand. Eronder staan de woorden: "Doe me na". Ze twijfelt maar dan steekt ze haar hand in de lucht en tekent een vierkant met een vlakke hand. Op de muur voor haar verschijnt een vierkant. Het vierkant blijft vervolgens vastplakken aan haar hand. Ze zwaait met haar hand in de hoop dat het loslaat maar dat lukt niet. Ze loopt een stukje verder de gang in en komt wederom een handgebaar tegen op de muur. Het afgebeelde handgebaar houdt in dat ze haar hand naar voren moet doen. Ze doet dit na en realiseert zich dat de vierkante vorm nu niet langer haar hand volgt. Ze loopt verder de gang door en ziet dat de vierkante vorm haar nog wel volgt. Bij de volgende set handgebaren wordt duidelijk dat ze ook andere vormen kan tekenen, vergroten, verkleinen en roteren. Na de gang komt ze terecht in een grote ruimte. Ze begint alsware op de muren te tekenen door middel van handgebaren. Op de muren staat aangegeven dat ze tijdens het tekenen langs de muren moet lopen. Haar kunstwerk volgt haar terwijl ze door de ruimte heen loopt. Uiteindelijk komt ze terecht bij 3 deuren. Ze voelt aan de deurknop en merkt dat de deuren met een rode kleur op slot zijn. De derde deur staat op groen en daar gaat ze door. Ze komt terecht in een aparte kamer. Haar kunstwerk hangt nog steeds om haar heen en verspreid zich over de muren. Ze draait een rondje en merkt dat haar gemaakte vormen aan het bewegen zijn. Nadat ze nog een keer beter kijkt valt het haar op dat deze bewegingen zeer seksueel getint zijn.

3.

Inge de Boer komt binnen bij het Boijmans museum en loopt richting een ruimte wat aangegeven wordt met 'Shag Shapes'. Ze is nu wel nieuwsgierig wat dit inhoudt en loopt de kamer binnen. Ze komt binnen en ziet een grote projectie op de muur. Op de projectie staat dat ze na moet doen wat er wordt voorgedaan. Inge wacht even en het scherm verandert. Nu staat er een soort 'photoshop-balk' en ziet ze één voor één wat de functies inhouden, hoe ze gebruikt moeten worden en natuurlijk waarvoor ze gebruikt moeten worden.

Zo leert ze in deze kamer hoe ze figuren moet maken door middel van functies als 'het maken van een rondje/vierkantje/driehoekje', 'het groter en kleiner maken van een gemaakte vorm', 'het kleuren van vormen' en 'het (ver)plaatsen van vormen'.

Inge snapt na deze 'introductiekamer' nu wat de bedoeling is en gaat enthousiast naar de volgende kamer toe waar ze haar eigen kunst kan gaan maken. In de tweede kamer aangekomen ziet ze weer een grote projectie met dezelfde 'photoshop-balk' als in de introductiekamer. Nadat Inge zich lekker heeft uitgeleefd in deze kamer ziet ze dat er, tegen haar verwachtingen in, nog een kamer is. Ze dacht dat ze klaar was en gaat zeer benieuwd naar de volgende kamer.

Inge komt in deze kamer en ziet weer dezelfde ruimte als waar ze vandaan kwam. Er staat op de projectie dat ze even moet wachten en dit doet Inge. Ze is erg nieuwsgierig naar wat er zal komen, ze dacht namelijk dat ze

al klaar was.

Na eventjes gewacht te hebben verschijnen haar vormen op de projectie, maar op een heel andere manier dan zij zich had voorgesteld. Inge schrikt een beetje want in haar verbazing ziet zij dat ze van haar kunst 'kunstzinnige porno' hebben gemaakt. Ze schrikt hier erg van maar blijft toch kijken. Inge is hier toch wel nieuwsgierig naar en aangezien ze alleen is kan het volgens haar eigenlijk geen kwaad. Inge kijkt naar de grote projectie op het scherm en is tegelijk geschrokken en benieuwd, dit had ze echt niet verwacht. Eigenlijk moet ze er wel een beetje om lachen en zodra het is afgelopen loopt ze weer de kamer uit.

4.

Inge gaat naar het Boijmans museum en bij aankomst koopt ze een kaartje voor de tentoonstelling van Shag-Shapes. Ze hangt haar jas op bij de garderobe en ze komt daarna in een hal terecht die leid naar de tentoonstelling. In die hal ziet ze van alles op de wanden naast zich verschijnen. Ze ziet een hand die abstracte vormen verplaatst, verkleint, vergroot, verkleurt en draait. Ze weet niet wat ze ermee aan moet maar ze besluit te kijken wat de hand allemaal aan het doen is.

Dan gaat de deur achter haar dicht en begint de muur een aftelscherm af te spelen. Daarna krijgt ze een stem te horen die alles uit gaat leggen. Ook op de muur is te zien hoe en wat ze zo dadelijk moet gaan doen. Ze ziet dat de hand met behulp van een menuutje aan de linkerkant van het scherm met allerlei verschillende functies kan spelen met vormen.

Nadat deze introductie is afgelopen gaat ze door naar de volgende ruimte. Hier moet ze wat ze net heeft gezien zelf toe gaan passen. Ze moet met behulp van haar eigen bewegingen de hand besturen en met het linker menuutje de functies gebruiken. Met behulp van deze attributen moet ze met abstracte vormen iets gaan maken op het scherm wat voor haar hangt. Ze moet dus flink haar fantasie gebruiken om van deze vormen iets moois en herkenbaars te maken.

Zodra ze hier mee klaar is verlaat ze de ruimte en komt ze in een andere ruimte terecht waar er wordt gevraagd of ze even geduld kan hebben zodat haar creatie verwerkt kan worden. Dan komt er plots iets op het scherm te recht waarvan ze een beetje schrikt. Het heeft sterke pornografische neigingen en ze beseft dat het haar creatie is wat zij zojuist zelf gemaakt heeft. De creatie is dus zo vervormd dat het nog op haar creatie lijkt maar het wel pornografisch is geworden. Voor haar is dit een hele openbaring dat ook zij dingen kan maken met die trekjes.

## Definitief productscenario

Het definitieve productscenario is gebaseerd op de gemaakte scenario's die ieder individueel heeft geschreven en die hierboven staan beschreven. We zijn bij elkaar gaan zitten en hebben het scenario tot in de details besproken. Dit om een zo goed mogelijk beeld te krijgen van onze eindanimatie.

Inge loopt door het WdKA en ziet ineens een poster hangen van het Boijmans. Het gaat over iets wat "Shag-Shapes" heet. Inge houdt van kunst dus raakt geïnteresseerd. Ze leest dat het in Juni/Juli is en houdt dit in haar gedachten. Inge besluit om na school er even langs te gaan aangezien ze toch vroeg klaar is.

Aangekomen bij Boijmans koopt ze een kaartje en hangt haar jas op. Ze ziet pijlen op de vloer die richting de tentoonstelling wijzen. Ze volgt de pijlen en loopt naar de tentoonstelling. Aangekomen bij de tentoonstelling "ShagShapes" komt ze eerst de introductie gang binnen. Ze ziet een gang met om de twee meter een filmpje met pijlen op de grond. Inge staat stil bij het eerste filmpje en bekijkt het filmpje.

Het eerste filmpje (eerste stap) laat Inge zien hoe je een vorm maakt met behulp van het Photoshop-achtige balkje

Inge maakt een vorm met behulp van het filmpje. Hierna loopt Inge verder met de richting mee van de pijlen. Bij het tweede filmpje staat Inge opnieuw stil.

Nu kan ze de vorm die ze heeft gemaakt in het eerste filmpje verkleinen, vergroten en draaien. Nu ze hier mee klaar is gaat ze verder naar het derde filmpje.

Bij het derde filmpje staat Inge opnieuw stil en bekijkt het filmpje.

Hier leert ze hoe ze haar vorm een kleur moet geven. Nadat ze dit gedaan heeft is ze klaar in de introductie gang en loopt ze de gang uit en komt een ruimte binnen.

In deze ruimte ziet ze allemaal kunstwerken hangen. Ze loopt er langs en blijft bij elk kunstwerk even kijken. Tussen de kunstwerken in ziet ze dezelfde photoshop-achtige balk als in de introductiegang en hetzelfde handje die zij nu zelf kan besturen door middel van kinect.

Er staat "draw here" op de muur geschreven. Inge ziet het en merkt dat ze hetzelfde moet doen als in de introductiekamer.

Ze maakt nu een aantal vormen zoals ze in de introductie gang heeft gemaakt. Ze maakt een huisje, zonnetje en een gezichtje van deze vormen.

Inge vindt dat ze klaar is en loopt richting de drie deuren die met rode en groene kleuren worden aangegeven.

Één van de deuren wordt groen verlicht, de andere twee zijn rood. Inge snapt dat ze de groene deur moet nemen en gaat deze deur door.

Nu komt Inge in een nieuwe lege afgesloten ruimte. Ze wacht eventjes en dan verschijnt op de muur een projectie met haar vormen. De vormen die Inge heeft gemaakt spelen zich nu in een filmpje af, maar dan op een pornografische manier. Inge schrikt hiervan maar blijft verbaast kijken.

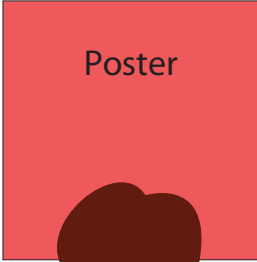
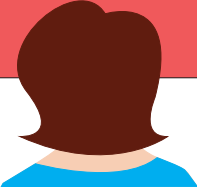


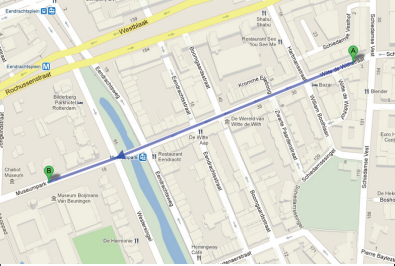
Het filmpje is afgelopen en Inge loopt de ruimte weer uit.

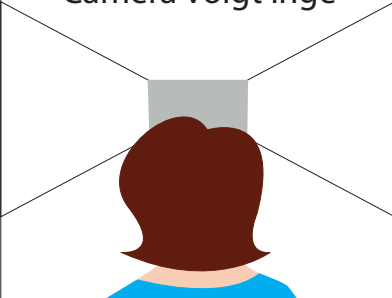
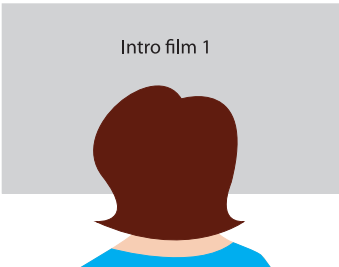
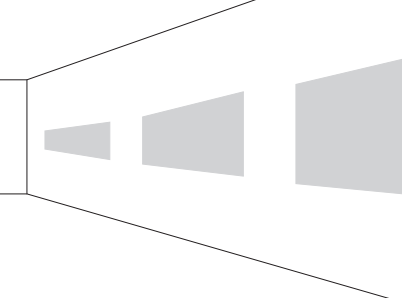
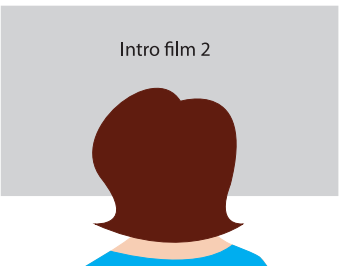
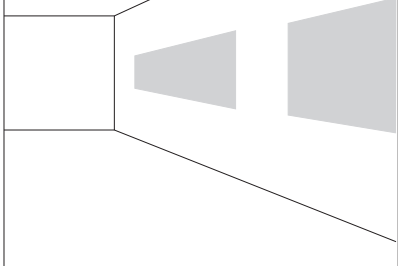
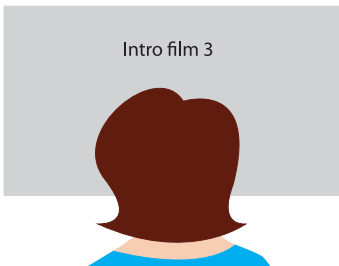
Nadat ze de ruimte is uitgelopen komt ze in een gang waarin er nog meer van zulke pornografische kunst wordt getoond.

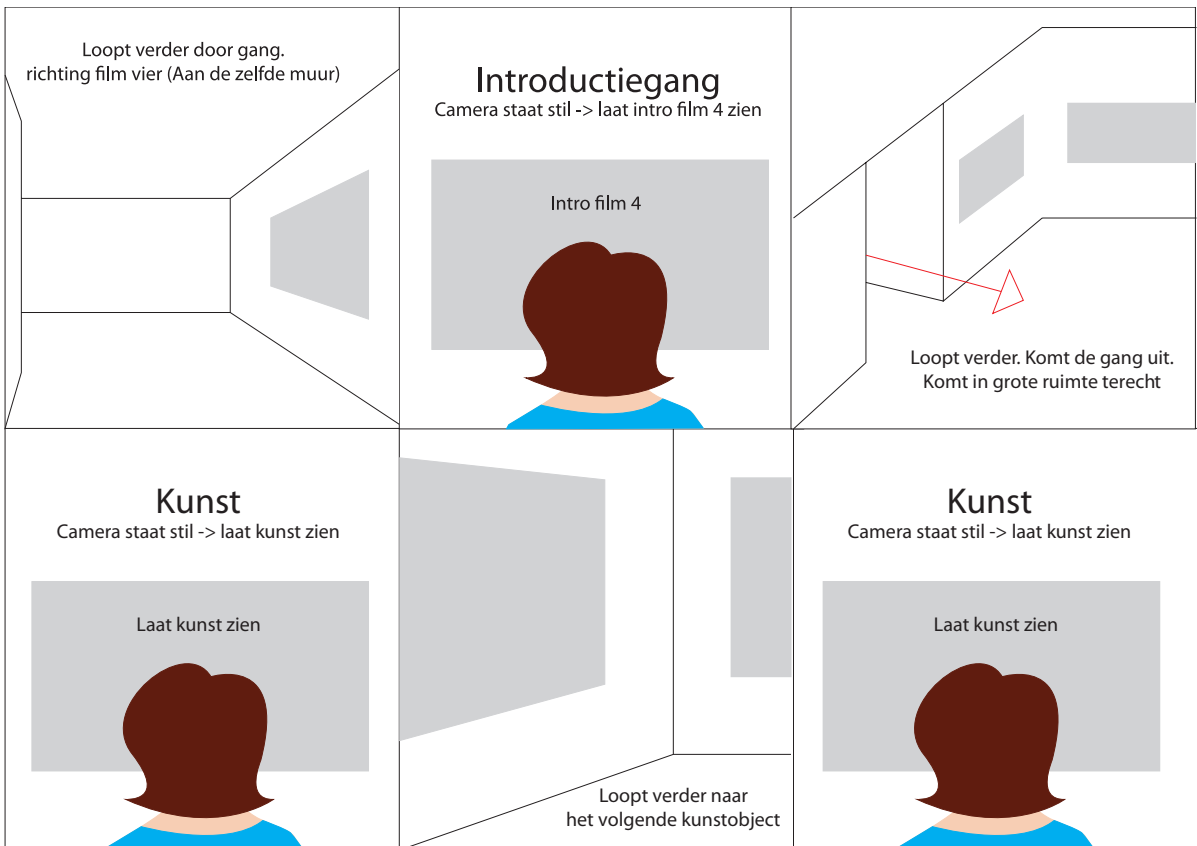
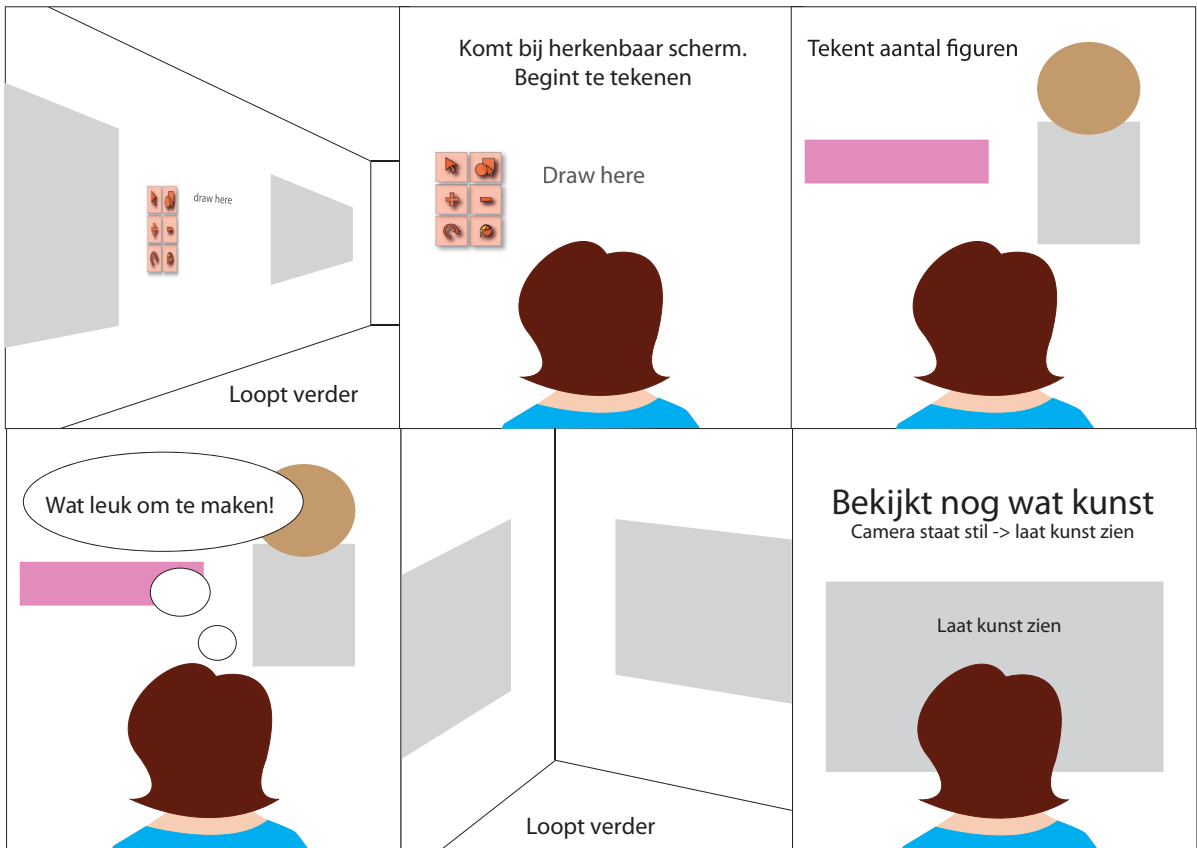
Inge merkte dat ze zelf ook eigenlijk gemakkelijk porno kan maken en vindt het ineens allemaal minder schokkend. Ze merkt dat het ook een kunstvorm kan zijn en kijkt er ineens heel anders tegenaan.

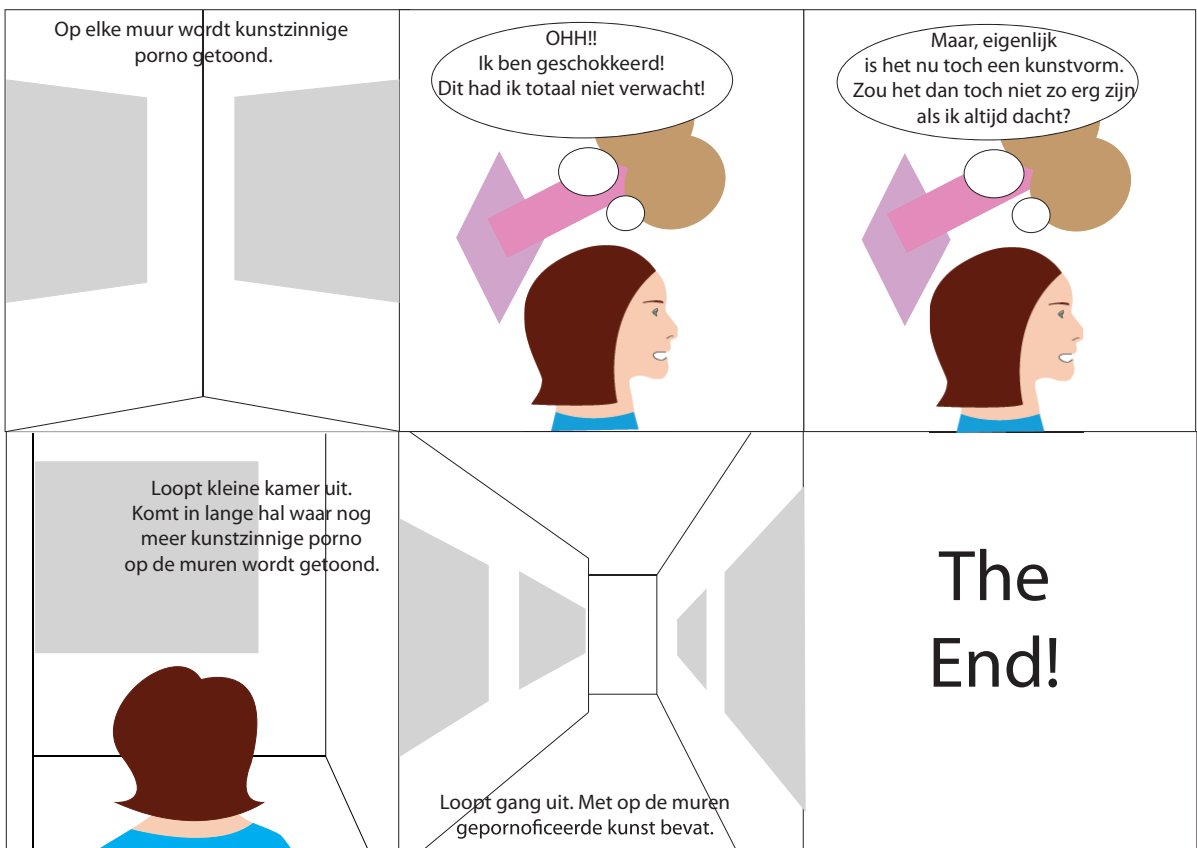
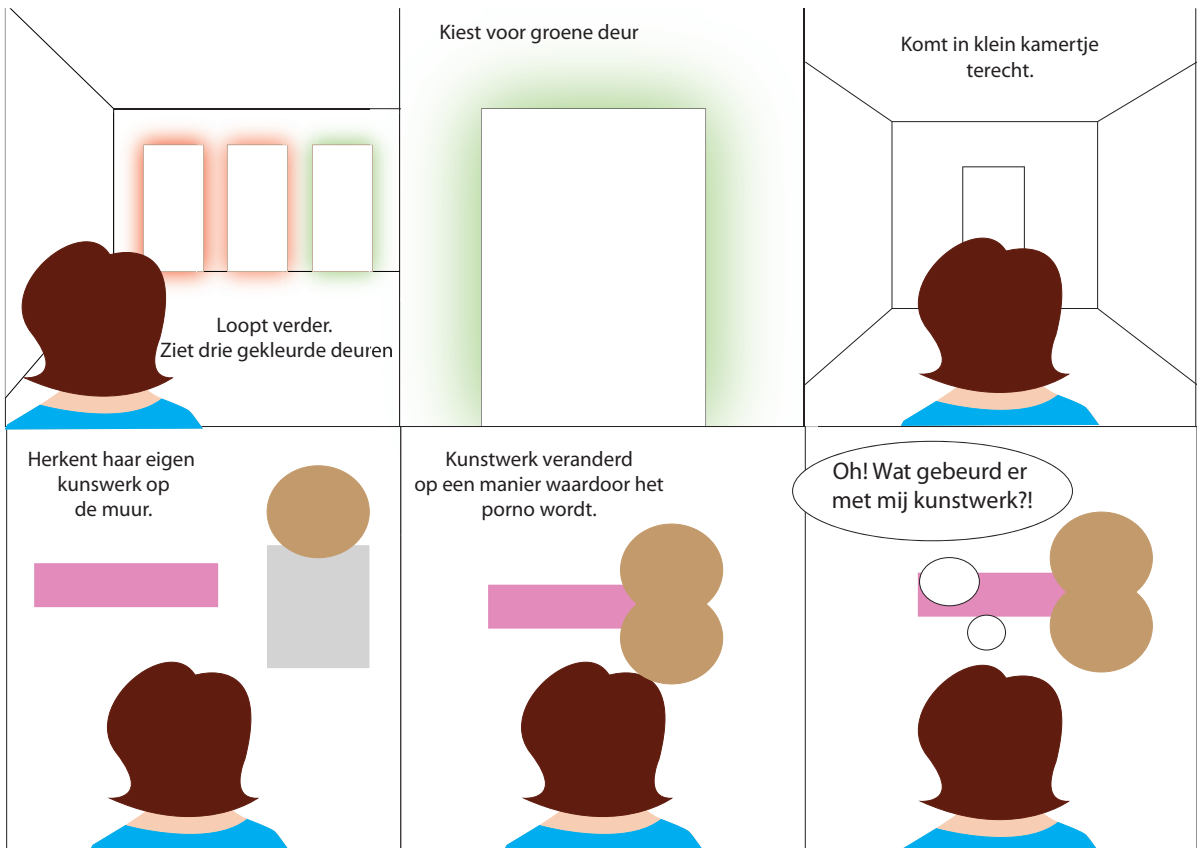


# Storyboard

<p>Willem de Kooning Academie</p>	<p>Poster</p>  	<p>Poster (zoom in, Scroll van boven naar beneden)</p> 
<p>Leuke Poster!</p> 	 <p>WdKA -&gt; Boijmans</p>	<p>Boijmans</p>

<p>Lange gang Camera volgt Inge</p> 	<p>Introductiegang Camera staat stil -&gt; laat intro film 1 zien</p> <p>Intro film 1</p> 	<p>Loopt verder door gang. richting film twee (Aan de zelfde muur)</p> 
<p>Introductiegang Camera staat stil -&gt; laat intro film 2 zien</p> <p>Intro film 2</p> 	<p>Loopt verder door gang. richting film drie (Aan de zelfde muur)</p> 	<p>Introductiegang Camera staat stil -&gt; laat intro film 3 zien</p> <p>Intro film 3</p> 







## Eindproduct

Het gaat als volgt in zijn werking. De bezoekers komen naar het Boijmans museum om naar een tentoonstelling te gaan kijken van Luciano Foglia. Bij deze tentoonstelling kan je namelijk zelf kunst maken met abstracte vormen.

Als je naar binnen gaat wordt er eerst uitgelegd hoe je de vormen en kunstwerken moet maken. Met behulp van filmpjes waarin het voor wordt gedaan kun je zien hoe je een vorm maakt, een andere vorm kiest, een vormen groter of kleiner maakt, een vorm van kleur verandert en hoe je een vorm draait. Daarna loop je door naar de grote zaal waar je veel kunst ziet van kunstenaar Luciano Foglie. Vooral in die werken van hem komen de abstracte vormen terug, iets wat door deze kunstenaar heel veel wordt gebruikt. Als je een kunstwerk hebt gemaakt en je bent tevreden dan wordt je kunstwerk verwerkt.

Daarna kun je nog kijken naar de kunstwerken van Foglia totdat je bij 3 deuren uitkomt waarbij er 1 deur is die voor jou een groen lichtsignaal geeft. Deze deur moet je dan door en kom je terecht in een kamer. In die kamer krijg je je kunstwerk terug te zien maar dan worden de vormen ineens uit elkaar getrokken en komt er iets heel anders in beeld met dezelfde abstracte vormen.

Wat de bezoeker namelijk ziet is een gepornificeerd versie van zijn kunstwerk, de bewegingen en de vormen. Ze geven een duidelijke indruk dat het hier om seks gaat. Alle penissen, borsten en seks bewegingen komen aan bod. De bezoeker wordt zo blootgesteld aan de wereld waarin hij/zij eerst zo onzeker in was. Maar nu ziet de bezoeker het. Seks is overal. Seks heeft een belangrijke rol in het leven, het is tijd om de schaamte van zich af te veegen.

## Presentaties

Deze zijn te vinden in de Dropbox bij het mapje “15. Presentaties”

## Notulen

### **Projectvergadering Team De zoute rij**

Datum : 27 April 2012

Tijd : 11:00

Locatie : Hogeschool Rotterdam, locatie Pieter de Hooghweg (Studielandschap)

Aanwezig : Threy Person  
Sanne de Jager  
Tim Blaak

Afwezig: Wouter van der Kamp

Opening: Vergadering wordt geopend om 11:00.

Besproken:

- Tim doet de Teampresentatie en maakt hiervoor ook de presentatie.
  - Voor Zondag 6 Mei 24:00 zoveel mogelijk ideeën bedenken p.p. en deze op dropbox zetten. Dit om zo veel mogelijk ideeën te krijgen en dus het beste uit te kunnen kiezen. Maandag 7 Mei bespreken en één kiezen, deze die week verder uitwerken. Week daarna namelijk conceptpresentatie + Visuals.
  - Logo voor “de zoute rij” moet worden ontworpen. Hier beginnen we meteen mee.
- Vergadering gesloten om 11:20.

### **Projectvergadering Team De zoute rij**

Datum : 14 Mei 2012

Tijd : 14:30

Locatie : Hogeschool Rotterdam, locatie Pieter de Hooghweg (Studielandschap)

Aanwezig : Threy Person  
Sanne de Jager  
Tim Blaak  
Wouter van der Kamp

Opening: Vergadering wordt geopend om 14.30

Besproken:

- Moodboards moeten worden aangepast. Tim doet het concept moodboard -> moet controversiëler. Doelgroep moet realistischer -> doet Threy.
  - Doelgroep moet specifieker. Doelgroep wordt 16 – 24 jaar. Moodboard moet hierop worden aangepast.
  - Zelf vormen kunnen laten bewegen -> misschien in Boijmans -> genoeg ruimte. Preutse mensen zouden hierheen komen voor kunst en komen dit tegen -> shockerend. “Multimediale tentoonstelling in het Boijmans waarbij de consument door middel van bepaalde handelingen ene effect kan uitoefenen op hetgene wat wordt tentoongesteld”.
  - Persona aanpassen -> leeftijd.
  - Product moet worden uitgeschreven.
  - Hoe kunnen we die mensen bereiken -> scenario’s schrijven -> ieder voor zich.
- Vergadering gesloten om 15:00.



# Planning Weekoverzicht

## Week 1

- Brainstormen doelgroep
- Fieldresearch
  - o Tim en They → Pannenkoekenboot/Parkkade
  - o Sanne en Wouter → Boijmans / Rotown
- Tim → Presentatie maken onderzoek

## Week 2

- Brainstormen Concept
- Concept bepalen
- Logo's maken
- Wouter → Presentatie in elkaar zetten
- Sanne → Presenteren

## Week 3

- Sanne → Persona maken
- Tim → Moodboard doelgroep
- They → Moodboard concept
- Product brainstormen
- Product verder uitwerken

## Week 4

- individuele scenario's schrijven
- Bespreken individuele scenario's

## Week 5

- Definitief scenario schrijven
- Maken samenwerkingsevaluaties + uitgeprint meenemen naar les -> les 5-> 4 Juni

### - Uitwerken Visuals:

Hoe het scherm eruit ziet -> Tim

Hoe het eruit komt te zien als ze zelf de vormen aan het maken is. -> Tim

Hoe het eruit ziet als haar vormen gepornoficeerd zijn. -> Tim

Hoe de ruimte in zijn geheel eruit ziet. -> Wouter

### - Storyboard/Filmpjes:

Storyboard -> Wouter

Filmpjes -> They

Eindfilm -> Sanne

### - Presentatie

Maken presentatie -> Sanne

Presenteren -> They

Productpresentatie (telt 40% mee) -> les 6 -> 11 Juni

#### Week 6

Tim: afmaken iconen en photoshop balk

They: afmaken filmpje met iconen van Tim

Wouter: als Tim en They klaar zijn dan kan hij die 3d ruimte afmaken.

Sanne: presentatie + poster

Die kunstenaar moet er ook nog in betrokken worden aan het eind van de expositie.

PROCES moet ook in de presentatie heb ik gehoord.

#### Week 7

Tim: Enquête maken

Wouter: Verder met eindfilmpje

Sanne: Scenario maken

They: Storyboard maken a.d.h.v. Scenario

#### Week 8

Begin stukje, van WDKA naar Boijmans -> They

Visuals Kunstenaar -> Tim

Maken van kunst + Pornoficatie + muuranimaties-> Sanne

Aftiteling + alles in 3d (ruimte etc) -> Wouter

VOOR ZATERDAGOGHTEND

# Project Vloeken in de Kerk

CMD project 04: jaar 1 zomerkwartaal 2011 -2012

Lesindeling als richtlijn voor je planning:

Les 1: Kick-off (*23 april*)

- Teams samenstellen
- Start orientatie

Les 2: Teampresentaties (*7 mei*)

- Presenteren van culturele orientatie & aanpak
- Projectorganisatie (planning)

Les 3: Voortgang idee ontwikkeling (*14 mei*)

- Voortgangsbespreking (concept)

Les 4: Concept (*21 mei*)

- Uitgewerkt idee > product 1.0
- Storyboard 1.0

Les 5: Project organisatie & voortgang (*4 juni*)

- Evaluatie samenwerking
- Evaluatie projectorganisatie (planning en taakverdeling)

Les 6: Productpresentatie (*11 juni*)

- Presentatie product 2.0

**Let op! dit is een tussentijds beoordelingsmoment!**

- Storyboard 2.0

Les 7: Consult (*18 juni*)

- Overleg met projectdocent

Les 8 (lesweek 9): **Eindpresentatie video** (*25 juni*)