



Wes-Kaapse
Regering

Wes-Kaap Onderwysdepartement

Direktoraat: Kurrikulum VOO

VISUELE KUNSTE

HERSIENINGSBOEK KWARTAAL 2

Graad 11

Hierdie hersieningsprogram is ontwikkel om jou te help met die hersiening van belangrike inhoud en vaardighede in Onderwerp 1 & 2. Die doel is om jou riglyne te gee om die kernkonsepte te verstaan en jou ook die geleentheid bied om die verwagte standaard en toepassing van kennis en vaardighede te verkry wat nodig is om sukses in die NSS-eksamen te behaal.

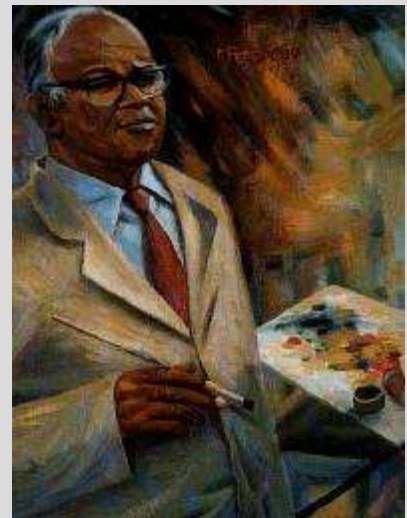
Die hersieningsprogram handel oor die volgende onderwerpe:

- **Onderwerp 1: Konseptualisering**
- **Onderwerp 2: Kunswerk**

INHOUDSOPGAWE

	Bladsy
1. Inleiding	3
2. Onderwerp 1: Konseptualisering	3
2.1 Wat is die bronboek?	3
2.2 Bronboek sjabloon	4
2.3 Riglyne vir die bronboek sjabloon	6
2.4 Bronboek kontrolelys	13
2.5 Bronboek assessering	14
3. Onderwerp 2: Kunswerke	14
3.1 Skep van kunswerke	14
3.2 Kunswerk assessering	16
3.3 Teken	16
3.4 'n Paar interessante tegnieke en materiale	18
4. Navorsing	22
5. Beskrywende rubriek	22
6. Slot	24

“The hand is the tool of tools” – Aristotle



Die geskiedenis van die mensdom is met die hand gemaak

(“The history of mankind has been made by hands”)

– Issey Miyake, mode-ontwerper

1. Inleiding



Die vak Visuele Kunste behels self-uitdrukking, en bied jou 'n betekenisvolle manier om op die wêreld te reageer om by jou wêreld betrokke te raak. Dit gee geleenthede om jou se intellek te stimuleer en te ontwikkel, jou kreatiewe verbeelding te betrek by visuele en tasbare ondervindings en die innoverende gebruik van material en tegnologie om jou idees te verwesenlik. In hierdie dokument kyk ons na die praktiese gedeelte van die vak wat die bronboek en die skep van kunswerke behels.

Soos jy weet, bestaan 'n praktiese taak uit:

Onderwerp 1: Bronboek - Konseptualisering deur die ontwikkeling en verwesenliking van kreatiewe idees

Onderwerp 2: kunswerke - Die maak van kreatiewe kunswerke, bestuur van die proses en aanbieding deur veilige praktyk.

2. Onderwerp 1: Konseptualisering



2.1 Wat is die bronboek?

Die bronboek verskaf insig oor die manier waarop jy idees gevorm het, hoeveel alternatiewe jy ondersoek het en ander prosesse wat tot die finale werk gelei het. Die bronboek moet alle gedagteprosesse wat tot die vervaardiging van kunswerke gelei het, duidelik oordra.

Dit moet jou **individualiteit** en **kreatiwiteit** as 'n Visuele Kunste-leerder weerspieël. Hierdie bronboek is NIE 'n formele, netjiese notaboek NIE, maar 'n ekspressiewe, persoonlike 'dagboek' van idees en prikkels wat jou eie styl, belangstellings en persoonlikheid weerspieël. Dit moet vol en opwindend wees; 'n nuttige bron van idees en beelde vir gebruik in praktiese opdragte.

Jy moet visueel die '**storie**' vertel van hoe jou kunswerk ontstaan en ontwikkel het en geskep is deur teken, eksperimenteer en skryf.

Inspirasie

Die meeste kunstenaars gebruik sketsboeke as idee joernale. Hulle verwag dat idees op onverwagte tye sal kom, en daarom gebruik hulle die sketsboek as 'n joernaal. Hieronder is voorbeelde van Eugene Delacroix se sketsboeke en die briewe van Vincent van Gogh.



2.2 Bronboek sjabloon

*Genie is 1%
inspirasie en 99%
sweet*



Thomas Edison, die groot uitvinder, het gesê dat genie een persent inspirasie en nege-en-negentig persent sweet is. As jy op inspirasie gaan wag vir 'n projek om jou soos 'n weerligstraal te slaan, gaan jy baie lank wag en kom dan gewoonlik met 'n baie voor die handliggend oplossing voor. Kunstenaars werk hard om inspirasie te kry deur ander kunstenaars na te vors, te teken, te skryf en te eksperimenteer met tegnieke en verskillende media.

"Kreatiwiteit is nie 'n raaisel nie. Daar is bewese tegnieke om kreatiwiteit te verbeter, en dit is binne enigiemand se bereik."

Dit is die woorde van dr. Keith Sawyer, 'n sielkundige, professor, jazz-pianis, en voormalige videospelletjie-ontwerper, een van die wêreld se voorste kundiges oor kreatiwiteit. Ons gebruik sy agt-stap kreatiwiteitsprogram om jou in die bronboekproses te lei.

BRONBOEK SJABLOON

	ONDERWERP 1: 8-stappe	Aksie			
1	Vra <i>Vind die probleem</i>	Onderzoek die tema van die opdrag.	Konseptontwikkeling	Prosestekeninge Ten minste 30% moet tekeninge wees om jou konseptontwikkeling te verduidelik	Aanbieding en algehele voorkoms
2	Leer <i>Versamel relevante inligting</i>	Dinkskrum - Breinkaarte, woordspeletjies, persoonlike refleksies, ens.			
3	Kyk <i>Verkry die kennis</i>	Navorsing oor kunstenaars wat jou inspireer Versamel: materiaal wat jou idees inspireer en daarmee verband hou Wees op hierdie stadium oopkop en versamel wyd.			
4	Speel <i>Ontwikkeling</i>	Eksperimentering van media en/of verskillende tegnieke (neem inspirasie uit die kunstenaars wat jy nagevors het)			
5	Dink <i>Ontwikkel idees</i>	Vind jou onderwerp Teken en neem fotos van jou onderwerp. Begin om komposisie met aantekeninge te maak.			
6	Saamsmelt <i>Kombineer idees</i>	Begin om met jou idees rond te speel en te soek na onverwagte kombinasies Verbind jou verskillende idees, skakel sommige uit en voeg ander by. Sukcesvolle kreatiwiteit kom nooit uit slegs een idee nie; eerder uit 'n kombinasie van verskeie. Eksperimenteer verder met materiale om nuwe moontlikhede of uitbreiding van tegniek te ondersoek.			
7	Kies <i>Kies die beste idee</i>	Finale komposisie tekeninge Refleksie			
8	Maak <i>Realiseer idees</i>	ONDERWERP 2: Skep die kunswerk			

2.3 Riglyne vir die bronboek sjabloon

1. Vra

Vind die probleem



Ondersoek die tema/vraag van die opdrag

- Jy ontvang die opdrag vir die praktiese assesseringstaak. Die eerste ding waarna jy gewoonlik kyk, is die tema. (Onthou om die opdrag in jou bronboek te plak)
- Tema hou verband met die betekenis van 'n kunswerk, eerder as die onderwerp wat spesifiek en basies is. 'n Tema is dieper en breër en dra iets meer universeel oor.
- **Wat moet jy doen:** jy moet 'n visuele verhaal skep met 'n beginpunt (die tema) en 'n slot (jou kunswerk) en 'n reis tussenin (jou bronboek).

2. Leer

Versamel relevante inligting



- Dit is die begin van die proses waar jy 'n **dinkskrum** rondom die tema sal doen deur alle idees rondom die tema te versamel.
- 'n Goeie idee is om met 'n breinkaart te begin.
- Ander maniere om inligting in te samel, is die volgende: woordspeletjies, die gebruik van woordeboeke en 'n tesourus, die maak van lyste, ens.

WENK: Begin met jouself en jou eie persoonlike ervarings. Baie kunstenaars dink dat hulle baie ver en wyd moet soek en met 'n uiters ingewikkelde onderwerp vorendag moet kom om hul werk interessant te maak, maar iets wat **persoonlik relevant** is vir die kunstenaars is gewoonlik beter. Dit is belangrik dat jy temas verpersoonlik. Jy moet konsentreer op dinge waarvoor jy omgee, wat jou roer. Voer onderhoude met jou familie en vriende, gebruik ou familiefoto's, voorwerpe wat spesiale betekenis het, ens. Kyk na jou 'verhaal' - jou familiegeskiedenis, tradisies, rituele en vertel 'n persoonlike verhaal.

Ware kunstenaars maak kuns oor dinge wat vir hulle belangrik is.



'n Breinkaart is 'n soort spinnekopdiagram waar jy idees begin genereer. As 'n reël het jy minstens 50 (verkieklik 100) inskrywings nodig om dit goed te deur dink.

3. Kyk

Verkry die kennis



Jy behoort nou 'n **paar breë idees** vir die tema te hê. Wees op hierdie stadium oopkop en versamel wyd.

Dit moet die volgende insluit:

- **Navorsing** oor kunstenaars wat jou geïnspireer het. Sorg dat jy historiese en/of kontemporêre voorbeelde insluit wat jou geïnspireer het. 'n Riglyn is om twee tot drie kunstenaars/kunswerke te ondersoek en jou persoonlike reaksies neer te skryf.
- **Versamel:** materiaal wat jou idees inspireer en daarmee verband hou, bv. foto's, beelde, versamelde gedigte, lirieke, ens. Neem waar moontlik jou eie foto's,
- **Teken/skets:** Maak baie duimnaelsketse om verskillende moontlikhede vir vir jou finale idee te oorweeg. Annoteer hulle om 'n geskiedenis van jou denkprosesse te gee.



4. Speel

Ontwikkeling



Eksperimentering van **media** en/of verskillende **tegnieke** (neem inspirasie uit die kunstenaars wat jy nagevors het)

- Kunstenaars vind dikwels inspirasie as hulle **materiale begin manipuleer**. Vertroue en met 'n mate van bemeestering van prosesse en materiale kan nuwe idees kreatiewer weergegee word. Dit is natuurlik om visuele idees te kry terwyl ons met visuele materiaal werk en nuwe tegnieke probeer.



5.Dink

Ontwikkel idees

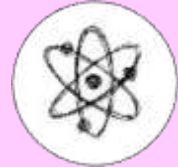


Jy behoort moet nou 'n paar idees hê en moet begin met die keuringsproses. Wat is die een of twee idees wat uitstaan en wat jy verder wil ondersoek?

Neem hierdie idees en ontwikkel hulle - jou navorsing sal van nou af baie meer gefokus wees.

6.Saamsmelt

Kombineer idees



Dit is 'n belangrike deel van die proses waar jy begin om idees saam te vleg, op soek na onverwagte kombinasies. Verbind idees, skakel sommige uit en voeg ander by. Suksesvolle kreatiwiteit kom nooit uit slegs een idee nie; eerder uit 'n kombinasie van verskeie.

Jy wil nie net baie stereotipiese komposisies met gesentraliseerde beelde gebruik nie. Begin bv. met kopieë van jou tekeninge en ander bronmateriaal te speel, bv. tydskrifprente om ander opwindende moontlikhede vir die finale kunswerk te open.

Dit kan die volgende insluit:

- Skeur, sny en opbou van beelde
- Naasmekaar stelling van visuele beelde
- Skep van dowwe, wasige beelde deur die beeld te beweeg terwyl daar gekopieer of geskandeer word
- Gebruik deursigtige laagwerk deur beelde met kook- of lynolie te bedek of gebruik tekeninge op kalkeerpapier ('tracing paper')
- Digitale manipulasies
- **Eksperimenteer verder** met materiale om nuwe moontlikhede of uitbreiding van tegnieke te ondersoek



'n Voorbeeld waar verskillende foto's digitaal gekombineer is om 'n unieke finale kunswerk te skep.



7. Kies

Kies die beste idee

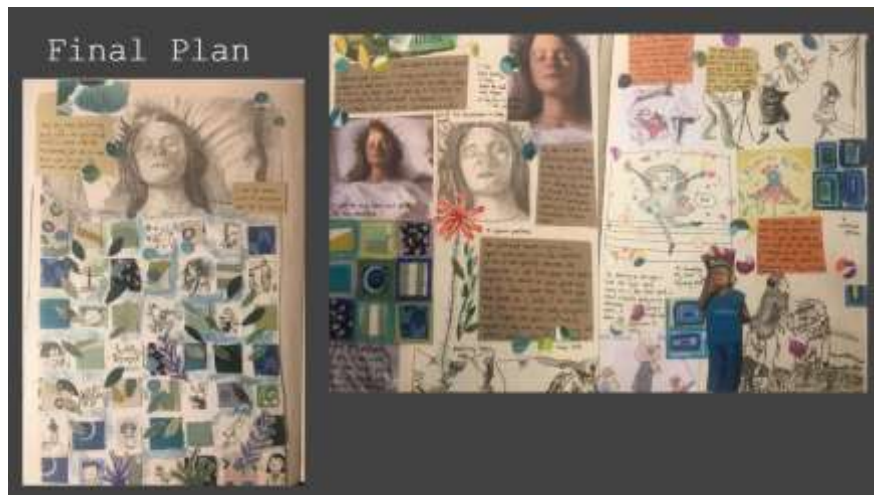
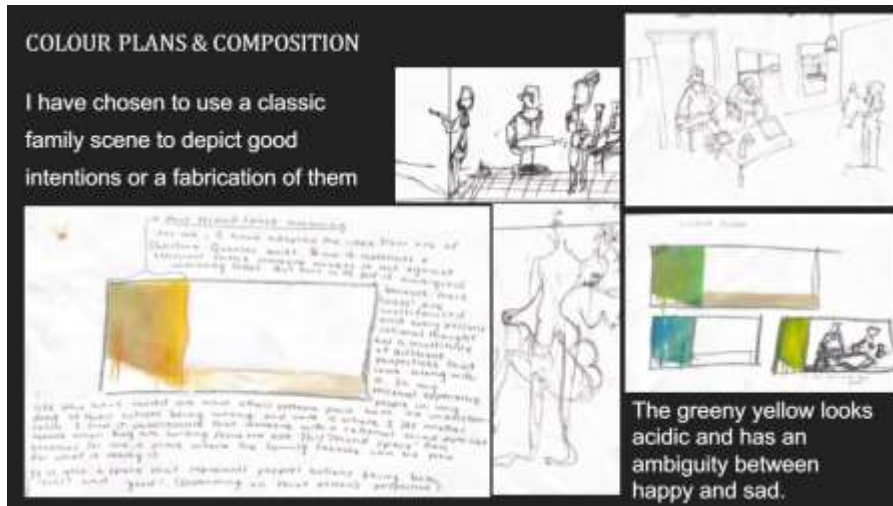


Jy moet nou jou finale idee vir die kunswerk kies en kan dit nou verfyn.

- **Neem die volgende in ag wanneer jy die finale komposisie beplan:** Oorgange tussen objekte, ongewone jukstaplasings, transformasies en metamorfoses. Beplan jou finale komposisie. 'n Goeie idee moet visueel opwindend wees. Maak klein duimnaelsketse om 'n verskeidenheid van moontlikhede te oorweeg. Oorweeg die kontraste tussen oop

en besige dele, tussen donker en lig, ens. Oorweeg die negatiewe ruimtes, gebruik van diagonal lyne, ens. Om 'n stemming of atmosfeer te skep. Moenie jou idee oorlaai nie.

- Begin om komposisionele sketse met aantekeninge te maak.



Aanbieding en geheel indruk

Oorweeg die uitleg:

- 'n Bronboek se voorkoms moet herinner aan dit wat jy verwag 'n kunstenaar sou skep. (dit is nie 'n plakboek nie)
- Wissel bladuitleg af om verskeidenheid en visuele interessantheid te skep.
- Elke blad van jou bronboek moet kreatiwiteit reflekteer.
- Gebruik die ruimtes effektief.

ONTHOU: Ten minste 30% moet tekeninge wees om jou konsepontwikkeling te verduidelik.



2.4 Kontrolelys vir bronboek

	Bronboek kontrolelys	✓
	1. Vra • Ek het die tema ondersoek.	
	2. Leer • Ek het verwante inligting versamel deur dinkskrumme - breinkaarte, woordspeletjies, persoonlike refleksies, ens. • Ek het na persoonlike relevansie gesoek.	
	3. Kyk • Ek het navorsing gedoen oor kunstenaars wat my geïnspireer het. • Ek het materiaal versamel wat my idees inspireer en verband hou, bv. foto's, beelde, versamelde gedigte, lirieke, ens. Ek het waar moontlik my eie foto's geneem. • Ek het baie duimnaelsketse gemaak om verskillende opsies vir my finale idee te oorweeg. Ek het hulle geannoteer om 'n geskiedenis van my denkprosesse te gee.	
	4. Speel • Ek het uitgebreid geëksperimenteer met media en/of verskillende tegnieke.	
	5. Dink • Ek het my idees beperk tot een of twee wat opval en wat ek verder wil ondersoek?	
	6. Saamsmelt • Ek het gesoek na onverwagte kombinasies en idees gekombineer.	
	7. Kies • Ek het die finale idee gekies. • Ek het klein duimnaelsketsies gemaak om 'n verskeidenheid komposisies te oorweeg. • Ek het komposisie tekening met aantekeninge gesmaak. • Ek het die finale aanbieding van my bronboek oorweeg.	
Ek het visueel die 'verhaal' vertel van hoe my kunswerk bedink, ontwikkel en geskep is deur middel van teken, eksperimentering en skryf.		

2.5 Bronboek Assessering

ASSESSERINGS KRITERIA	Dit sluit die volgende in:	Gewig
Konsepontwikkeling	Breinkaarte, sketse met byskrifte en tekeninge om konsepontwikkeling te toon	25%
Navorsing, ondersoek, eksperimentering, ensovoorts	Dit moet sommige of al die volgende insluit: Sketse, tekeninge, foto's, visuele beelde, gedigte, lirieke en ander material wat jou inspireer Navorsing oor kunstenaars wat jou geïnspireer het Eksperimentering van media en/of verskillende tegnieke Alle material moet verband hou met die ontwikkeling van jou werk en jou besluite ondersteun	25%
Prosestekeninge	Ten minste 30% moet tekeninge wees om jou konsepontwikkeling te verduidelik	25%
Aanbieding en algehele voorkoms	Visueel interessant om 'n persoonlike benadering te wys Jou bronboek behoort gemiddeld uit 8 – 10 bladsye bestaan	25%
Totaal		100

3. Onderwerp 2: Kunswerke



Gebruik die bronboekproses om

WOW!!! kunswerke tye skep.

Jou finale kunswerk gaan meer suksesvol wees as jou beplanning deeglik is. .

Jy het nou 'n geruime tyd aan jou bronboek gewerk en moes 'n duidelike konsep vir die finale kunswerk ontwikkel het. Dit is nou tyd om met die kunswerk te begin. Onthou dat jy in jou gespesialiseerde fokusarea werk, bv. teken, skilder, beeldhou, drukkunswerk, multimedia, fotografie, nuwe media, ens.

Onthou dat daar 'n duidelike skakel tussen die bronboek en kunswerk MOET wees.

3.1 Skep van Kunswerke

8. Maak

Realiseer idees



Kom ons kyk na 10 punte wat om te oorweeg tydens die skep van die finale kunswerk om 'n suksesvolle werk te verseker.

1. **Tegniese vaardigheid:** 'n Idee is net so goed soos die uitvoering daarvan. Swak vervaardigde werk sal 'n goeie idee verwoes. Jy moet oor voldoende tegniese vaardighede beskik.
2. **Media:** 'n Kunswerk is eerstens 'n uitdrukking van die medium. In alle groot kunswerke is die onderwerp en die wyse waarop dit weergegee word, onafskeidbaar. Jy moet tegnieke bemeester om jou inhoud te beskerm.
3. **Styl:** Daar is geen spesifieke voorskrifte rakende die styl van die werk nie. Dit kan naturalisties, ekspressionisties, dekoratief, ens. wees. Verken die verskillende style om jou sterkpunte te vind.
4. **Formele kunselemente:** Onthou die belangrikheid van die elemente en beginsels van kuns soos lyn, vorm, kleur, tekstuur, ruimte, ritme, balans, harmonie, proporsie en komposisie.
5. **Komposisie:** Komposisie kan 'n kunswerk maak of breek. Komposisie is die rangskikking van die visuele dele op 'n manier wat vir die kunstenaar en hopelik die kyker aangenaam is. Komposisie kan die kyker ook aanmoedig of lei dat die oog oor die hele werk rondwaal, alles in neem en uiteindelik weer tot rus te kom by die **fokuspunt**. Die beginsels van kuns soos eenheid, beweging, proporsie, balans, ritme, kontras, ens. speel 'n belangrike rol om visuele belangstelling te skep.
6. Wees 'n **risikonemer**. Moenie bang wees om kanse te waag nie. In graad 11 moet jy die kans benut om te eksperimenteer en nuwe dinge te probeer. Streef daarna om kreatief en innoverend te wees.
7. **Persoonlik:** Laat die kunswerk 'n uitdrukking wees van jou eie ervarings, idees, gevoelens, ens. om met die kyker te deel. Stereotipiese werke behaal gemiddelde punte.
8. Werk met jou **sterk punte** – is dit teken of om met patrone te werk of om met verskillende materiaal te speel?
9. **Geniet dit** wat jy doen en skep iets met 'n visuele belangstelling.
10. **Tyd** is 'n faktor wanneer jy die praktiese werk verrig, moet dit nie vermors nie, anders lewer jy onvoltooide werk in.

Soos jy in jou studie van kunswerke en literatuur sien, is die boodskap en betekenis oop vir interpretasie. Ons baseer ons interpretasie op die kunswerk, agtergrondkennis, kontekstuele faktore, ens. Jy het miskien 'n baie spesifieke idee of boodskap vir jou kunswerk ontwikkel, maar die kyker kan 'n ander betekenis vind. Dit is die krag van 'n kunswerk - dat dit oop is vir interpretasie. Alhoewel jy 'n spesifieke konsep uitbeeld, moet dit nie illustreer nie in die finale werk nie, maar skep 'n kunswerk wat op 'n verskeie manier geïnterpreteer kan word.



3.2 Kunswerk Assessering

ASSESSERINGS KRITERIA	Dit sluit die volgende in:	
Keuse en gebruik van material/tegnieke	- Geskiktheid van material en tegniek volgens konsep - Veilig en hanteerbaar - Tegniese vaardigheid	
Gebruik van formele kunsbeginsels	Die belangrikheid van die elemente en beginsels van kuns soos lyn, vorm, kleur, tekstuur, ruimte, balans, harmonie, proporsie en komposisie	
Geheelindruk van werk – oorspronklikheid, kreatiwiteit, innovering	Ontwikkeling van nuwe en unieke oplossings	
Vertolking/Interpretasie en praktiese toepassing van navorsing	'n Persoonlike interpretasie van 'n tema - Eksperimentering - Probeer nuwe uitdagings	
Voltooing en voorlegging/aanbieding van kunswerk	- Aandag aan detail - Taak in toegelate tyd voltooi - Aanbieding volgens taak	
Totaal		100

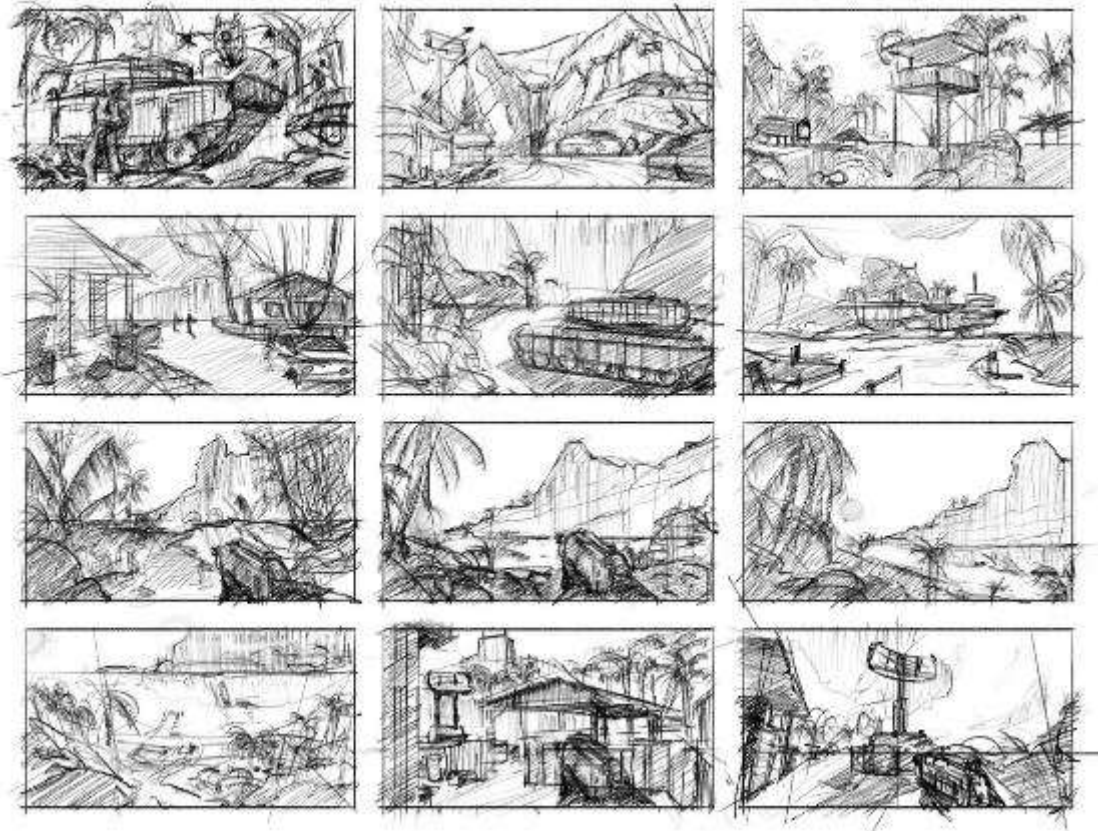
3.3 Teken

Daar moet uitgebreide gebruik van teken in jou bronboek wees wat ten minste 30% van jou voorstel vir jou finale werk weerspieël. Dit is belangrik dat **handvaardighede** in die bronboek gedemonstreer word en teken te interpreteer as die skep van merke ("mark making") om denke visueel te maak deur:

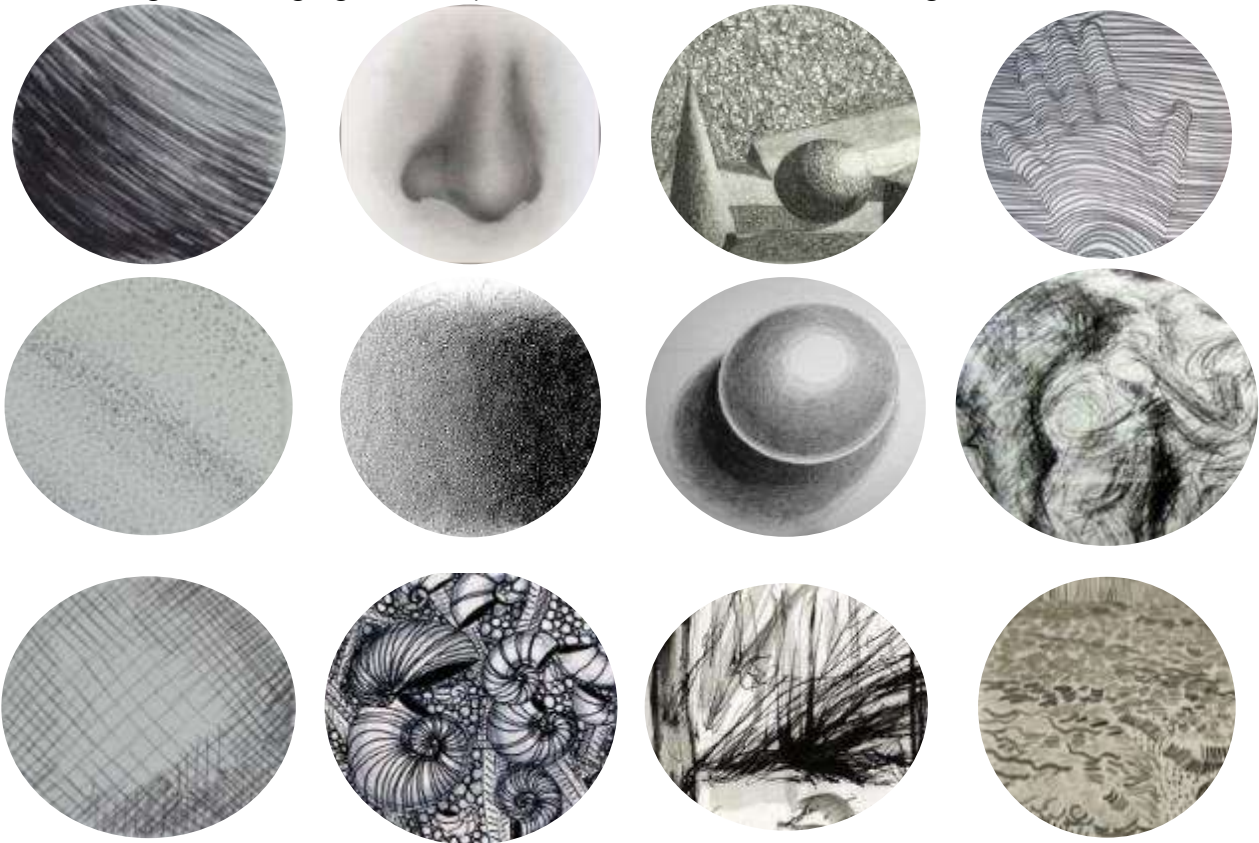
- verskillende media, bv. potlood, pen, verf, uitveërs, penne, ink, bleikmiddel, tou, ens.
- verskillende style, bv. naturalistiese, ekspressionisme, "gestural", abstrak, ens.
- verskillende tekentegnieke, bv. stippeling, arsering, krabbels, tonale tekening, ens.



Teken kan dus wissel van eenvoudige lynsketse om idees te verduidelik tot volle tonale tekeninge. **Duimnaelsketse** is vinnige tekeninge sonder regstellings. Hulle is klein van skaal en 'n goeie manier om die keuse van beelde en komposisie-moontlikhede te oorweeg.



Hieronder is voorbeelde van tekentegnieke soos stippeling, kruisarsering, ekspressiewe merkmaking, vermenging, ens. Eksperimenteer met verskillende tegnieke.



Verskillende tekeninge om te verken



Blinde kontoer



Aaneenlopende lyn



Tonale tekening



Ekspressiewe merke



Teken met 'n uitveër



Teken op teks

3.4 'm Paar interessante tegnieke en material om te verken:



Ink (Teddy) met bleikmiddel



Stikwerk



Gemengde media



Collage



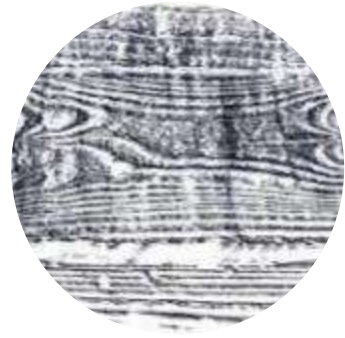
Snywerk



Was 'resist'



Fotomontage

'Washes' met ink en
waterverf

Frottage

Penny Siopis, **Drie bome**, ink en gom (houtlym) op doek
(detail), 2009.

Lisa Brice werk met bleikmiddel om die pigment van die denim, wat haar oppervlak is, te verwyder. Soos met "subtractive drawing" waar 'n uitveër gebruik word om die houtskool te verwyder, werk Lisa Brice met 'n relatiewe versadiging van die bleikmiddel (in sommige gevalle afgewater) om die kleur uit die denim te trek en ligte areas te skep.

Lisa Brice, **Forever's Gonna Start
Tonight**, Bleikmiddel en kleursel op
denim. 2007, 122 x 152cm.

Deur die gebruik van houtgom of koue lym, gemeng met tekenink en water, skep Penny Siopis met hierdie vloeibare en dikwels onbeheerbare eienskappe van die medium. Sy laat die gom en ink dwarrel, versmelt met die ink waar dit 'n eie koers neem soos sy die doek lig en fisies skuif. Op hierdie manier skep sy opwindende velde verf, waaruit sy die beelde laat verskyn.

<https://www.youtube.com/watch?v=0D-Kw9kSch8>



Jo Voysey, **Eerste eienaar**, Supradyn-bruistablette, Vita-Thion-korrels, Friar's balsem, Gastropect, kaliumpermanganaat en houtskooltablette op doek.



Jo Voysey werk met medisyne, hoofsaaklik medisyne wat oor die toonbank beskikbaar is, of donasies van medisyne wat verval het. Die verskillende teksture en kleure van die medisyne word ondersoek, bv. die verskil tussen dik en korsagtige kalamienroom of gebreekte tablette en hoe dit verskil van die vloeibaarheid van gebottelde produkte soos mercurochrome. Elke produk het egter ook 'n duidelike en lewendige kleur, en Voysey ondersoek ook die chemiese reaksies van die verskillende produkte op die oppervlak van haar werk.

Jo Voysey werkswinkel:

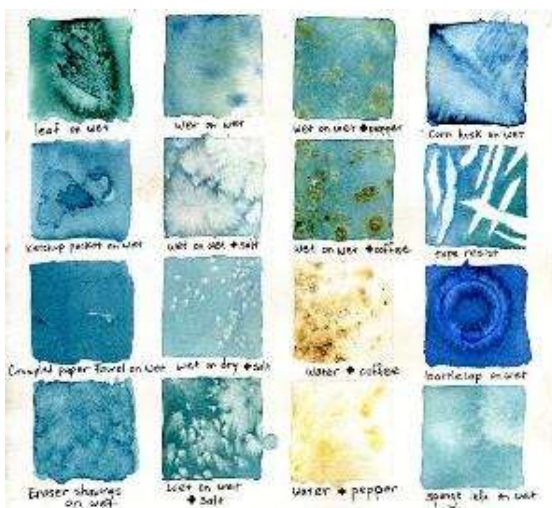
<https://www.youtube.com/watch?v=3SOOpX9PRIU>



"Subtractive" teken behels die gebruik van 'n uitveër om houtskool te "weg te neem" om ligskakerings uit 'n donker veld te openbaar, sodat jy met lig en toon kan werk.

Meer inligting oor tekentegnieke van Artist se netwerk hier: <https://bit.ly/30LTGBB>

'n Videodemonstrasie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=U7YWxN7Frzq>



Ink of waterverf: Verf met dun lae: gebruik afgewaterde ink of waterverf.

'n Paar opwindende eksperimente met waterverf.

<https://palomabordes.tumblr.com/post/102473357996>



Ali Cavanaugh, **Essensie**, waterverf.

Ali Cavanaugh werk met baie dun lae waterverf, sodat dit kan oppoel en bloei, en die ringe rondom die vorms skep. Sy bou dan die oppervlak op met baie dun lae.



Derrick skilder 'n agtergrond, skilder haar gesig daarvoor; fotografeer dit; druk dit uit; en skilder dan daaroor (en dan word dit weer afgeneem).

Sophie Derrick, **Serotine**, Digitale druk op argiefpapier met emalje- en olie verf



Hierdie voorbeelde is slegs 'n lusmaker en toon die belangrikheid daarvan om verskillende tegnieke en materiale te ken en te ondersoek.

Die meeste voorbeelde in hierdie dokument is werk van WKOD-graad 12-leerders die afgelope paar jaar.

4. Navorsing



Jy moet navorsing doen vir jou bronboek. Navorsing beteken nie net om Google te gebruik nie. Hulpbronne soos boeke, gesinsfoto's, onderhoude, eie foto's langs 'n tema, ens. is dikwels beter keuses. As jy na die internet gaan, probeer jou soektogte verfyn om interessante hulpbronne te vind.

Verfyn ook jy soeke na kunstenaars om na te vors, byvoorbeeld 'kontemporêre kunstenaars wat met gemengde media werk'. Dit is ook 'n goeie idee om na die webwerwe van galerye te gaan waar jy interessante nuwe kunstenaars vind.

<http://zeitzmocaa.museum/>

<https://www.saatchigallery.com/>

<https://www.tate.org.uk/art>

'n Baie insiggewende webwerf met baie voorbeelde van leerders se werk van oor die hele wêreld is: <https://www.studentartguide.com/>

Daar is ook baie tutoriale op YouTube wat tegnieke toon.

5. Assesserings kriteria vir praktiese werk



Dit is die beskrywende rubriek wat in alle praktiese assesserings (bronboek en kunswerke) gebruik moet word om die prestasievlak te bepaal. Dit sal goed wees om jou daarvan te vergewis.

Uitstaande	90 – 100	- Die leerder het baie idees gegenereer; het ongewone kombinasies of veranderinge prober voordat een idee gekies is; het verbindings met vorige kennis gemaak; het van probleemoplossingsvaardighede bemeestering. - Poging is veel meer as wat vereis is. - Die "WOW"-faktor is duidelik. - Werk toon 'n groot mate van innovering. - Inhoud/konseptuele rykdom van die werk is uitstekend. - Die werk in geheel spreek van selfvertroue en is stemmingsvol; dit betrek die kyker met uitstekende visuele kwaliteite. - Die werk toon duidelik 'n oorspronklike visie, 'n verskeidenheid innoverende idees en/of neem van risiko's en vindingryke artikulasie van 'n wye verskeidenheid elemente en beginsels.
-------------------	----------	---

		• Uitstaande en oorspronklike aanbieding. Buitengewone vermoë; kreatiewe rykheid; insiggewend, vlot, hoë vaardigheid; waarneming en kennis sterk uitgedruk; ondersteun deur 'n oorspronklike of ongewone keuse van relevante visuele verwysings.
Uitstekend	80 – 89	• Treffende impak; meestal soos hierbo; gedetailleerd; goed georganiseerd en samehangend, afgerond; vaardigheid duidelik; ondersteun deur oorspronklike/ongewone/relevante visuele verwysings; aanbieding oorspronklik en weldeurdag; minder opgelos; 'n paar geringe foute sigbaar. • Dikwels uitstekende vaardighede, maar nie so innoverend nie OF baie innoverend, maar daar is 'n gebrek van tegniese rykheid.
Baie goed	70 – 79	• Goed georganiseerd, soos hierbo, maar ontbreek aan 'sprinkel' (minder oortuigend in terme van verbeelding, kreatiwiteit en innovering); goeie vlak van bevoegdheid en keuse van inhoud; ondersteun deur 'n goeie keuse van relevante visuele verwysings; duidelike sorg en moeite met oorspronklike aanbieding; 'n paar duidelike teenstrydighede/foute sigbaar. • Goeie bewys van moeite en toewyding. Interessant/innoverend/kreatief, maar nie tegnies opgelos nie. • Tegnies goed, maar ontbreek konseptuele rykheid, of andersom. Werk mag kreatief innoverend wees, maar ontbreek tegniese vaardighede.
Goed	60 – 69	• Die werk demonstreer 'n mate van oorspronklikheid; duidelike bedoeling; oortuigend; eenvoudige direkte gebruik van medium; vertoon begrip, maar neig somtyds na die alledaagse en 'n stereotipiese reaksie; voldoende keuse van relevante visuele verwysings; redelike moeite gedoen met aanbieding. Steurende/duidelike teenstrydighede. • Goeie vlak van bevoegdheid.
Gemiddeld	50 – 59	• Voldoende; voel meganies; afgelei of gekopieer; min insig. • Verbeeldingloos; 'n paar visuele verwysings nie altyd duidelik geïdentifiseer nie; • Aanvaarbare aanbieding; baie steurende teenstrydighede. • Gemiddelde vlak van tegniese bevoegtheid. Moontlike beperkte betrokkenheid in terme van tyd en moeite. • Beelde is van 'n ander bron gekopieer met min transformasie van beelde. • Min bewyse dat iets ongewoon prober is. • Omvang van die werk is eng en/of herhalend.
Onder gemiddeld	40 – 49	• Genoeg materiaal/werk om te slaag; nie logies saamgestel nie. • Beperkte keuses van inligting; swak tegniese vaardighede en/of gebrek aan tyd aan taak gewy, kan hiertoe bydra. • Min gebruik van visuele inligting; lomp of nalatige aanbieding; benodig ondersteuning/motivering om te slaag. • Beeldgebruik is van 'n ander bron gekopieer met baie min transformasie van beelde. • Komposisie is swak en onontwikkeld; geen bewyse van beplanning, of onvolledig beplanning.

Swak	30 – 39	• Net genoeg materiaal/werk om te slaag. • Visueel oninteressant; onkreatief; beperkte/swak tegniese vaardighede gebruik. • Geringe poging aangewend om inligting op 'n aanvaarbare wyse aan te bied; min of geen visuele inligting/verwysings. • Algemene gebrek aan toewyding; benodig ondersteuning/motivering om te slaag • Onvoldoende tyd aan taak gewy. Standaard onder die aanvaarbare. • Swak oplossings vir problem; kunswerk is gekopieer en oppervlakkig. Geen bewyse van oorspronklike denke.
Baie swak Druip	20 – 29	• Baie min inligting; onsamehangend; nie maklik om na te kyk nie; min of irrelevante werk/visuele inligting. • Geen moeite gedoen om werk op 'n aanvaarbare manier aan te bied nie; algemene gebrek aan toewyding/samewerking. • Baie swak vaardigheidsvlak. • Projek is baie swak of onvoltooid. • Swak estetiese besluitneming. • Klasse is gemis en leerder het nie die werk ingehaal nie.
Onaanvaarbaar Druip	00 – 19	• Onsamehangend; irrelevant, baie min of geen werk; gebrek aan selfs beperkte vaardighede; geen toewyding/samewerking. • Werk onvoltooid. • Swak artistiese besluitneming/leerder het geen moeite gedoen nie. • Die meeste klasse is gemis en leerder het nie die tyd ingehaal nie.

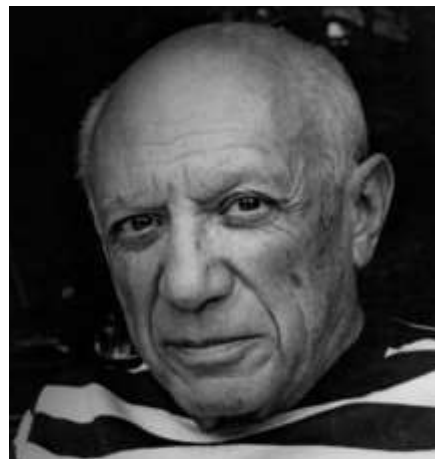
6. Slot



Pablo Picasso het gesê:

Inspirasie bestaan, maar jy moet dit vind deur te werk.

Dit is belangrik dat jy hard werk, maar ook moet geniet wat jy doen. Onthou hoe gelukkig jy is om jou unieke idees, gevoelens en vaardighede met ander te kan deel. In Visuele Kunste tel jou stem!



“You can’t use up creativity. The more you use, the more you have” -
Maya Angelou