

# de *KUNST* van—het ontwerpen

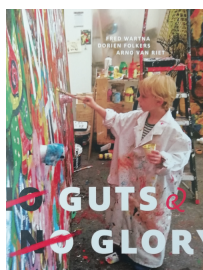
**Juryrapport 2023**

Initiatief en organisatie

**KUNSTVAK  
DOCENTEN  
OVERLEG  
KVDÖ**

In samenwerking met

ArtEZ University of the Arts



**KL  
AC**

KUNSTZONE  
**KZ**

Lectoraat kunsteducatie



**Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten**

# Inhoud

|   |               |          |
|---|---------------|----------|
| <b>Inleiding</b>                                | <b>pagina</b> | <b>3</b> |
| <b>Prijs en criteria</b>                        | <b>pagina</b> | <b>4</b> |
| Beoordelingscriteria De Kunst van het Ontwerpen | pagina        | 4        |
| Beoordelingscriteria Guts&Glory Challenge       | pagina        | 5        |
| <b>Jury</b>                                     | <b>pagina</b> | <b>6</b> |
| Samenstelling van jury                          | pagina        | 6        |
| Algemeen oordeel jury                           | pagina        | 7        |
| Genomineerde Ontwerpplannen                     | pagina        | 7        |
| <b>Winnaars</b>                                 | <b>pagina</b> | <b>8</b> |
| Bachelor  | pagina        | 8        |
| Master  | pagina        | 8        |
| Guts&Glory Challenge                            | pagina        | 9        |

# Inleiding

De wedstrijd *De kunst van het ontwerpen 2023* biedt een educatieve ontwerprij voor 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> jaars studenten van de docentenopleiding kunstvakken en master studenten kunsteducatie. Daarbij is dit jaar voor het eerst *de Guts&Glory challenge*. Een prijs voor een kunsteducatief plan van kunsteducatie studenten dat nog in ontwikkeling is. Deze prijs zal voor drie jaar naast de prijs van De Kunst van het Ontwerpen worden uitgereikt.

Het doel van de wedstrijd is de bijzondere expertise van toekomstige kunstdocenten als educatief ontwerper zichtbaar te maken. De hedendaagse educatieve praktijk vraagt om kunsteducatoren/kunstdocenten die vanuit een persoonlijke visie onderwijs (mede) kunnen ontwikkelen en vormgeven. Dat geldt zeker voor het onderwijs in de kunsten, een dynamisch vakgebied met steeds nieuwe artistieke uitingen, wispelturige makers en veranderlijke opvattingen. Om de bijzondere expertise van toekomstige kunstdocenten als educatief ontwerper zichtbaar te maken organiseren het Landelijk Overleg Kunstvakdocentenopleidingen (KVDO) deze educatieve ontwerprij. Het LKCA en Kunstzone, het vakblad voor kunsteducatie zijn betrokken als partners

Kunsteducatieve ontwerpen die in aanmerking komen:

- Hebben betrekking op disciplines in de kunsteducatie, zoals: dans, muziek, theater, fotografie, film, beeldende kunst en vormgeving, eventueel in combinatie met elkaar of met andere leergebieden;
- Zijn bruikbaar in het onderwijs (primair onderwijs, voortgezet onderwijs, speciaal onderwijs of MBO) of in een buitenschoolse kunsteducatieve context (culturele instelling, centrum voor amateurkunst, community arts);
- Worden formeel ondersteund door een docent van de opleiding van de student(en) door middel van een ondertekende aanbevelingsbrief of beoordeling;
- Mag reeds gepubliceerd zijn, maar mag niet een andere landelijke prijs gewonnen hebben.

# Prijs en Criteria

De bachelor student en de master student die door de vakjury worden aangewezen als winnaar van *De Kunst van het Ontwerpen 2023* ontvangen een bedrag van € 1.000,-. Daarnaast krijgen de winnaars de mogelijkheid om (delen of een bewerking van) het educatief ontwerp te publiceren via LKCA en Kunstzone. Indien het educatief ontwerp door meerdere personen is geschreven, blijft het prijzenbedrag hetzelfde.

De bachelor student en de master student die in september door het publiek worden aangewezen als winnaars van de publieksprijs van *De kunst van het ontwerpen 2022* krijgen een verrassingspakket. Indien het educatief ontwerp door meerdere personen is geschreven, blijft de publieksprijs gelijk. Daarnaast krijgen de winnaars de mogelijkheid om (delen of een bewerking van) het educatief ontwerp te publiceren via het LKCA.

De winnaar van de Guts&Glory challenge ontvangt een bedrag van €1.500,- dat in tweeën wordt uitgekeerd. De helft bij de uitreiking en de andere helft bij de realisatie van het plan een half jaar na de prijsuitreiking. Mocht het plan na een half jaar niet uitgevoerd zijn dan wel naar het oordeel van de jury onvoldoende, in dat geval wordt het tweede deel van de prijs niet uitgereikt en kan dat bedrag door het KVDO aangewend worden voor toekomstige prijzen. De winnaar van de Guts&Glory Challenge 2023 wordt jurylid in 2024.

## Beoordelingscriteria De Kunst van het Ontwerpen

### **1. Is het kunsteducatieve ontwerp inhoudelijk bijzonder of vernieuwend?**

Toelichting: Een vernieuwende inhoud heeft betrekking op het thema, de voorbeelden en bronnen of de centrale opdracht van het ontwerp:

- Is de inhoud prikkelend of bijzonder in relatie tot het bestaande aanbod of curriculum in de kunsteducatie?
- Worden er in het kunsteducatieve ontwerp verbindingen gelegd met hedendaagse kunst en/of populaire cultuuruitingen en/of met actuele sociaal-maatschappelijke ontwikkelingen breder zijn dan de kunsten (bv met betrekking tot interdisciplinariteit, gender, diversiteit, technologie, globalisering, natuur & milieu, politiek, etc.)?

### **2. Is de achterliggende visie op kunsteducatie van het ontwerp kort en krachtig beschreven?**

Toelichting: Is er een korte paragraaf in het educatieve ontwerp opgenomen waarin de makers het product krachtig onderbouwen aan de hand van hun visie op kunsteducatie?

### **3. Is er sprake van methodieken en werkvormen die het leren op bijzondere wijze stimuleren?**

Toelichting: Dit criterium heeft betrekking op de manier waarop het educatieve ontwerp wordt aangeboden en uitgevoerd door de deelnemers:

- Is er sprake van een rijke afwisseling van leeractiviteiten (receptief, productief, reflectief)?
  - o Wordt er naast kunstproductie ook aandacht besteed aan het beschouwen van kunst en theoretische verdieping?
  - o Is er ruimte voor analyse, meningsvorming en discussie, zowel met betrekking tot het werk van anderen als het eigen werk(proces)?
- Worden hierbij innovatieve werkvormen en/of (digitale) middelen ingezet?

**4. Is het educatieve ontwerp begrijpelijk en aantrekkelijk voor de beoogde doelgroep (leerlingen, cursisten, deelnemers)?**

Toelichting:

- Is het ontwerp door middel van teksten, beelden en eventuele inzet van ICT, audio en video toegankelijk en begrijpelijk gemaakt voor leerlingen/deelnemers?
- Worden leerdoelen en criteria helder geëxpliciteerd op het niveau van de doelgroep?

**5. Is het kunsteducatieve ontwerp zodanig compleet dat andere docenten ermee kunnen werken?**

Toelichting:

Is er naast materiaal voor leerlingen/deelnemers ook materiaal voor docenten? (antwoordmodellen, discussievragen, toelichting op werkvormen ect)?

## Beoordelingscriteria Guts&Glory Challenge

Het plan dat wordt ingediend voor deze challenge is meer een opzet dan een definitief ontwerp en heeft verdere uitwerking of uitbreiding nodig. Het plan is kort en bondig beschreven op maximaal 2 A4tjes. Het gaat in op de volgende vragen: waarom, wat, hoe, voor wie, door of met wie, wanneer en waar.

Speciale aandacht krijgen die plannen die:

- a. gericht zijn op een bijzondere combinatie van doelgroepen en/of
- b. voortkomen uit de samenwerking van de kunstvakleerkracht en de groepsleerkracht of docent en/of
- c. vakgebieden verbinden.

# Jury

De jurybeoordeling vindt plaats in twee rondes. In augustus 2023 bepaalt de jury welke kunsteducatieve ontwerpen worden genomineerd voor de prijs. De genomineerden presenteren hun educatieve ontwerp op 22 september, om in aanmerking te komen voor de voor zowel de vakjury-prijs als voor de publieksprijs. Na deze presentaties zal de jury nog een tweede keer kort in overleg gaan om te bepalen wie de uiteindelijke winnaar van zowel de master studenten, de bachelor studenten als de Guts&Glory challenge wordt. Tijdens het live-event reikt juryvoorzitter Lucien Kembel de juryprijs uit en bepaalt het publiek wie de publieksprijs wint.

## Samenstelling jury

### Voorzitter

*Lucien Kembel* | directeur van LKCA

### Leden

*Joan Poortman* | Is opgeleid aan de Willem de Kooningacademie en het Piet Zwart Instituut en heeft gewerkt als beeldende kunst docent op verschillende scholen. Momenteel is zij docent bij zowel Codarts als de Willem de Kooningacademie en daarbij werkt ze voor de redactie van Kunstzone, het vakblad voor kunsteducatie.

*Emiel Heijnen* | Is lector kunsteducatie aan de Amsterdamse Hogeschool voor de kunsten. Opgeleid als docent Beeldende kunst en vormgeving aan de Hogeschool Katholieke Leergangen (2e graads) en aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (eerstegraads en kunstgeschiedenis). Hij promoveerde aan de Radboud Universiteit Nijmegen op het proefschrift *Remixing the Art Curriculum: How contemporary visual practices inspire authentic art education*. Emiel is een van de bedenkers van de prijsvraag: De kunst van het ontwerpen.

*Fred Wartna* | Adviseert, begeleidt en ontwikkelt projecten in en over kunst en cultuureducatie in het bijzonder gericht op kinderen, studenten en docenten. Hij bedacht het reispaais in het Wereldmuseum Rotterdam, was onder andere tien jaar directeur van Villa Zebra, werkte als hoofddocent aan de Willem de Kooningacademie en hij is een van de schrijvers van het boek *No Guts & No Glory, kunst in het hart van het onderwijs*.

## Algemeen oordeel jury

Er waren dit jaar in totaal 23 geldige aanmeldingen binnen op de deadline op woensdag 5 juli. In eerste instantie stond deze deadline op dinsdag 20 juni, maar de masteropleidingen hebben aangegeven dat dit te vroeg was voor masterstudenten om deel te kunnen nemen aan de prijs.

Van de 23 aanmeldingen zijn er 19 van bachelor studenten en 4 van master studenten. Hiervan hebben 10 zich ook aangemeld voor de Guts&Glory Challenge. 8 bachelor en 2 master. Vanuit deze aanmeldingen heeft de jury 6 bachelor aanmeldingen genomineerd, 2 master aanmeldingen en van deze genomineerden doen er 5 mee met de Guts&Glory Challenge.

Omdat Emiel Heijnen actief werkzaam is bij de master kunsteducatie opleiding aan de AHK, heeft hij niet mee beoordeeld in deze categorie. Daarnaast heeft Joan Poortman niet mee beoordeeld in de bachelor categorie, omdat zij actief werkzaam is op de Willem de Kooning academie en Codarts.

Dit jaar hebben de juryleden de aanmeldingen net als de vorige editie weer geredigeerd ontvangen. Dit keer echter niet alleen anoniem wat betreft de namen van de studenten die zich hadden aangemeld voor de prijs, maar ook de opleidingen waar de studenten studeren waren nu niet bekend bij de jury. Op die manier kregen de juryleden de mogelijkheid om in de basis nog neutraler naar de ontwerpplannen te kijken.

De inzendingen dit jaar waren zeer divers van aard. Het merendeel kwam van de opleidingen beeldende kunst en vormgeving.

De juryleden vonden het niveau van de aanmeldingen dit jaar erg wisselend. Zo waren er meerdere aanmeldingen van ontwerpen die niet compleet waren. Verder valt op dat er in de aanmeldingen steeds meer ontwerpen aan een onderzoek worden gekoppeld, wat de juryleden juist zien als een zeer positieve ontwikkeling.

## Genomineerde ontwerpplannen

### BACHELOR

- The Art Agency van Judith Gerritzen, WDKA
- Olifant met poedersuiker van Saskia den Hartigh en Adinda Bravenboer, WDKA
- Het Ver(zamel)haal* van Paulien Kromwijk en Shanti Kerstens, WDKA
- Kunstmatig Surrealisme van Rosalie Rutgers, ArtEZ
- Project Proefkonijn* van Rosalinde van Malkenhorst en Benjamin Schermer, WDKA
- AANPASSEN van Kira Anzizu Huygen, AHK

### MASTER

- Dans me je verhaal* van Layzmina Emerencia en Janneke Berendsen, AHK
- Je hebt er (niet) zelf om gevraagd* van Margot van Ruitenbeek en Hedwig Visser, AHK

*De genomineerden die cursief zijn gedrukt, zijn ook genomineerd voor de Guts&Glory challenge.*

# Winnaars

Op basis van de criteria heeft de jury voor een winnaar zowel binnen de bachelor-categorie als de master-categorie gekozen. Daarbij is er ook een winnaar gekozen voor de Guts&Glory Challenge.

## Bachelor

### Project Proefkonijn

Ontwikkeld door:

**Rosalinde van Malkenhorst en Benjamin Schermer**

Studenten van de Willem de Kooning Academie.

Richting docent beeldende kunst en vormgeving.

Volgens de jury heeft dit ontwerpplan een mooi uitgangspunt vanuit één op één gesprekken met ouderen. Vanuit het idee dat in ieder mens een kunstenaar schuilt, is dit project ontwikkeld met en door ouderen. Er wordt geïnvesteerd in 10 bezoeken met 1 persoon in plaats van een groep, wat de mogelijkheid geeft voor het ontstaan van mooie werken die relevant zijn voor de ouderen zelf.

Het ontwerp is conceptueel heel consequent met een autonoom karakter en visueel aantrekkelijk. Verder vond de jury het ontwerp innovatief en interessant dat er de ambitie is om met dit ontwerp uit te breiden naar andere doelgroepen

## Master

### Je hebt er (niet) zelf om gevraagd

Ontwikkeld door:

**Margot van Ruitenbeek en Hedwig Visser**

Studenten van de master kunsteducatie aan de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten.

De jury is van mening dat dit een zeer compleet, mooi ontwerpplan is waar duidelijk goed over na is gedacht, met een belangrijk thema. Een kunsteducatief ontwerp over victim blaming in situaties van seksueel overschrijdend gedrag. Interessant dat het is gemaakt voor studenten van docenten opleidingen, want dat geeft het ontwerp de mogelijkheid om via de studenten ook impact te hebben op de leerlingen die zij als docenten (in de toekomst) gaan lesgeven. Daarbij vindt de jury het sterk dat er binnen het ontwerp veel aan veiligheid is gedacht en is het ontwerp heel verantwoord didactisch onderwijskundig opgebouwd en geformuleerd.



# Guts&Glory Challenge

## **AANPASSEN**

Ontwikkeld door:

**Kira Anzizu Huygen**

Student van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten.

Richting theaterdocent.

Volgens de jury heeft dit ontwerp een lovenswaardige visie, waarbij niet alleen de migrant zich aanpast, maar ook het ontvangende land. Vanuit een persoonlijke achtergrond heeft Kira Anzizu Huygen onderzoek gedaan naar het aanpassingsproces van migranten in Nederland. In haar ontwerp wordt door middel van theatrale ervaringen actief geoefend en gereflecteerd op ontmoetingen, vertrouwen, communicatie en meer.

De uitdaging zit er nu in om dit ontwerp vanuit een andere context dan de Spaanse te schrijven en naar andere doelgroepen uit te breiden.

