

NO
01

CULTCANDY

Januari
2024



+
@
C
h
n
o
i
o
i
@



Unlock Creativity, Embrace Artistry:



CultCandy, leer en creëren

digital art

future creatives

tech-trends

Art magazine

CULTCANDY

Editie 01: Technologie

Redactie:

Hoofdredacteur: Lisa Kuiper
Vormgeving en illustraties: Lisa Kuiper
Fotograaf: Lisa Kuiper, Pexels
Aan deze editie werkten mee: Brenda Kout, Hanneke Honigh, Otto Nijs, Jonas Vorwerk, Studenten DBKV van ArtEZ en van jaar 2 HAVO Olympus College te Arnhem
Eerste druk januari 2024

Contactgegevens:

CultCandy Magazine
E-mail: l.kuiper@student.artez.nl
Telefoon: +31 (6) 185 006 90

Juridische Informatie:

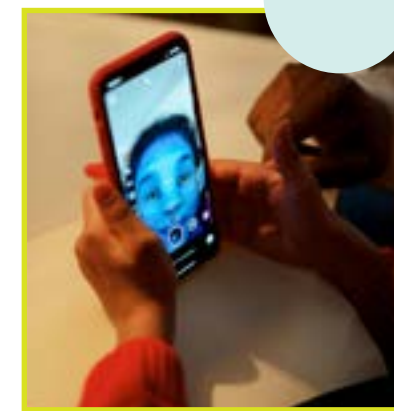
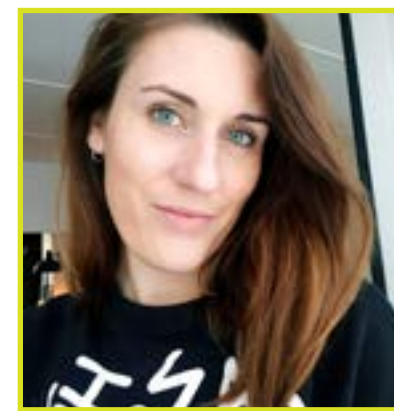
Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze publicatie mag worden gereproduceerd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.
Copyright © (2024 CultCandy)

Drukkerij:

ArtEZ University, Arnhem

Colofon

Kunst x Tech: Jouw Uitmiddeling
voor Een Epic Avontuur!



Hey creative!

Stel je voor: een wereld waarin kleuren dansen, pixels tot leven komen, en de brains van jonge kunstenaars de spotlight pakken. Dat is precies waar “CultCandy” je heen sleept – Een plek waar jonge creatives samenkomen, waar kunst cool is en elke pagina je uitdaagt om je creatieve vibe te laten flowen.

Iedere editie heeft zijn eigen bijzondere thema. We gaan diep in op dat thema, praten over zowel beroemde als minder bekende kunstenaars, en bieden jou de kans om te shinen met je eigen kunstwerken.

In onze DIY-sectie “Art Assignment” geven we niet alleen een sneak peek in de kunstscene, maar kun je zelf ook aan de slag. Laat je inspireren door creatieve projecten bedacht door andere jonge kunstenaars. Want hier geldt: kijken is cool, maar zelf creëren is next level!

En wat dacht je van een blik achter de schermen bij kunststudenten van academies? Zij onthullen hun geheimen, vertellen over hun favo projecten en delen hoe zij uitdagingen overwinnen. Als je denkt aan een creatieve studie in de toekomst, flip snel naar pagina X!

In de kick-off van ons magazine sleuren we je mee naar een plek waar **kunst en technologie** samenwerken als het meest awesome duo ooit.

Deze coole samenwerking opent deuren naar een wereld vol mogelijkheden!

Denk aan nieuwe stijlen, zoals digitaal schilderen, 3D-ontwerpen of andere digitale tools waarmee je jouw creaties tot leven brengt.

En vergeet niet, met kunst en technologie kunnen jouw ideeën de wereld in een oogwenk bereiken. Het is niet alleen een manier om jezelf te laten zien, maar ook om anderen te hypen en deel uit te maken van die wereldwijde creatieve flow.

Samenwerking tussen kunst en technologie leidt dus tot super creatieve ideeën, maar kan mensen ook serieus aan het denken zetten over echte issues. Zo ontstaan er steeds slimmere leerhulpmiddelen. Kunst en tech samen zorgen voor mega vette dingen die ons leven veel mooier, beter of makkelijker maken.

Van coole kunstwerken tot interactieve leertools en therapeutische toepassingen zoals virtual reality (VR)-therapie. Kunst en tech is dus een krachtig team dat positieve veranderingen brengt in jou, onderwijs, gezondheid en cultuur... Do I need to say more?

Al vele jonge creatives mixen old school skills met high-tech tools, waardoor kunst een nieuwe dimensie krijgt. Wat kun jij ontdekken? Pak je creative cape, duik in de wereld van kunst en tech, en ontdek samen de powers die in jou schuilen.

Have fun!
Liefs, Lisa





5 **Your Take on the Topic**
Wat jij van Kunst & Tech weet!

Op bezoek bij jonge kunststudenten

Ontdek wat er gebeurt achter de schermen van een kunstacademie. Sla snel pagina 9 open en krijg een blik op de coole programma's waarin creatieve studenten van kunstacademie ArtEZ in Arnhem zich specialiseren. Laat je meeslepen door de kleurrijke wereld van tech, studenten en kunst in actie!

inhoudsopgave

Dieren als inspiratiebron

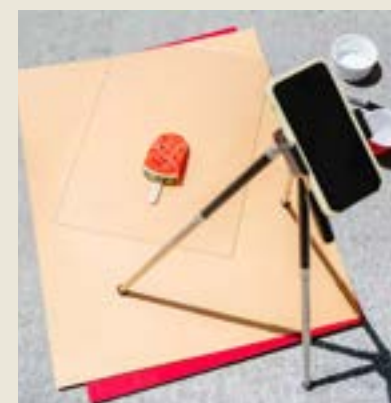
Vanaf pagina 13 kom je meer te weten over kunstenaars die supercool werk maken door kunst, technologie en dieren samen te brengen. Deze kunstenaars laten zich inspireren door de bewegingen, vormen en kleuren van dieren en gebruiken moderne technologie om kunstwerken te maken die deze elementen laten zien. Muchos inspiratie!

In deze editie: Kunst & Technologie

7 **Uitgelicht**
Specialisatieprogramma Kunst & Tech bij kunst-academie ArtEZ in Arnhem



11 **Kunst & Tech & Dier**
Kunst geïnspireerd door dieren: beweging, kleur, zintuigen!



49 **Art Assignments**
Aan de slag met technologie? Wij hebben een stappenplan voor je!

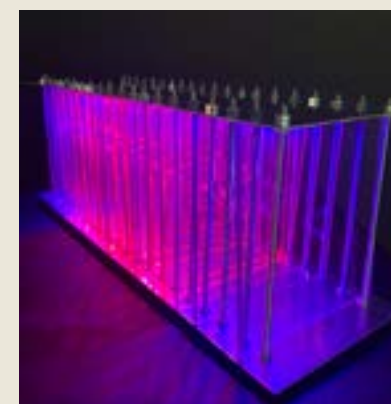
39 **In the spotlight**
Bekijk hier kunstwerken van middelbare school- en kunstacademie studenten



43 **Immersive Experience**
Op zoek naar een leuk uitje? Check deze rubriek, waarbij we AMAZE "uitlichten".



55 **Techniek/Materiaal**
We lichten een bijzondere techniek toe...



technology

art

**Een eerste
blik op het
thema van
deze
uitgave:**



kunst en technologie

o o o

art

technology

«The art challenges the technology, the technology inspires the art.» ~ John Lasseter

Overall digitaal: Invloed van technologie op kunst



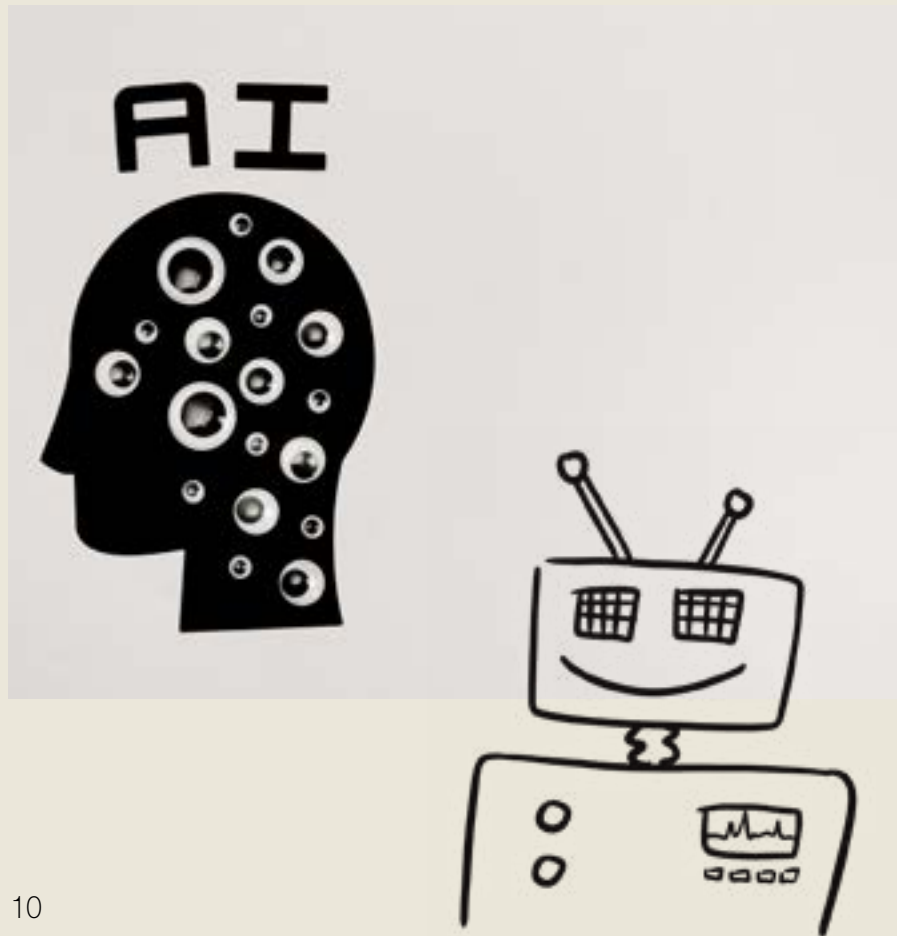
Technologie heeft ons leven echt op z'n kop gezet. Het verschil tussen online en offline is bijna niet meer te zien. Zonder dat we het doorhebben, zitten we steeds meer in een digitale wereld. En dat heeft invloed op alles, van school en werk tot chillen met vrienden. Maar wist je dat het ook de kunstscene flink beïnvloed?

Even terug naar de roots... Het woord 'technologie' komt eigenlijk uit het Grieks en is een mix van 'vakmanschap' en 'theorie' of 'systematische kennis'. Het betekent eigenlijk slimme kennis en handigheid bij elkaar! Kunst en techniek zijn niet zo gescheiden als je denkt. In het onderwijs zijn er al vakken (of zelfs hele opleidingen) die kunst en technologie mixen. En niet alleen daar, maar ook in de kunstwereld zelf en bij bedrijven die technologie op een creatieve manier willen inzetten.

Er zijn echt veel redenen waarom kunst en technologie samenkomen. Technologie kan bijvoorbeeld helpen bij het begrijpen van bestaande kunst, zoals waar het vandaan komt en of het echt is. Maar ook bij het conserveren (chique woord voor behouden en beschermen)

en restaureren (het maken en opknappen) van kunst. Of, bij het op nieuwe manieren laten zien van kunstobjecten. En techniek is niet alleen belangrijk voor kunst die al gemaakt is; ook steeds meer kunstenaars denken goed na over het combineren van kunst en technologie. Niet alleen omdat ze soms technische snufjes nodig hebben voor hun kunst, maar vaak ook omdat ze juist op een andere manier met techniek willen spelen. Zoals jij wel eens wilt spelen met dat te gekke Snapchat-filter, bijvoorbeeld! Een nieuwe technologie anders gebruiken kan tot compleet nieuwe kunst leiden. Ook kan het zorgen voor discussies over de "mooiheid" van die technologie zelf. Door technologie op zijn kop te zetten en uit te testen, onderzoekt de kunstenaar wat er allemaal mogelijk is!





«Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.» ~ Arthur C. Clarke

“Nieuwe technologische snufjes kunnen nieuwe kunstsoorten opleveren...”

Ook wanneer er technici (super-technen) naar kunst kijken, doen ze dat om verschillende redenen. Een kunstzinnige aanpak kan een frisse blik werpen op hoe mooi technologie kan zijn en kan dus helpen om iets aantrekkelijker te maken. En als kunstenaars nieuwe technologieën gebruiken voor kunst, kan 't ook de technici laten zien wat er nog meer mogelijk is met materialen en producten! Het mooie is dat steeds meer technische bedrijven geïnteresseerd zijn in kunstenaars – die open mindset, creativiteit en het vermogen om creatie en onderzoek op een originele manier te combineren. Kwaliteiten die niet alleen belangrijk zijn in de kunstwereld, maar steeds vaker ook bij het ontwikkelen van coole technologieën.

Snappen we het een beetje? Top! Dan gaan we dit eens verder bekijken in deze editie!



Technologie... Wat is dat eigenlijk?
We vroegen dat aan de tweedejaars van het Olympus College.

“Alles wat met computers te maken heeft.”

“Telefoons en alles wat daar op zit; Snapchat en Instagram enzo.”

“Ik denk aan een trein en bus?”

“Misschien niet alleen maar telefoons maar ook grotere machines. Zoals raketten.”

We hebben die vraag ook aan derdejaars op ArtEZ Kunstacademie gesteld. Wat is die technologie nou eigenlijk?

“Ontwikkelen van kennis over techniek, inzetten van machines/apparaten voor een bepaald doel.”

“Alles met elektronica, mechanica, optica”

“Technologie zie ik heel breed. Je kan het hebben over al het digitale maar ook over allerlei andere vlakken van technologie. Te veel om op te noemen bijna.”

“Tja. Iets mechanisch. Of iets digitaals.”

“Digitaal/internet, elektronica, stoomtrein tot treinen nu, boekdrukkunst etc.”

“Uhhhh. Alles wat met techniek te maken heeft. Machines, elektriciteit, computers.”



take on the topic

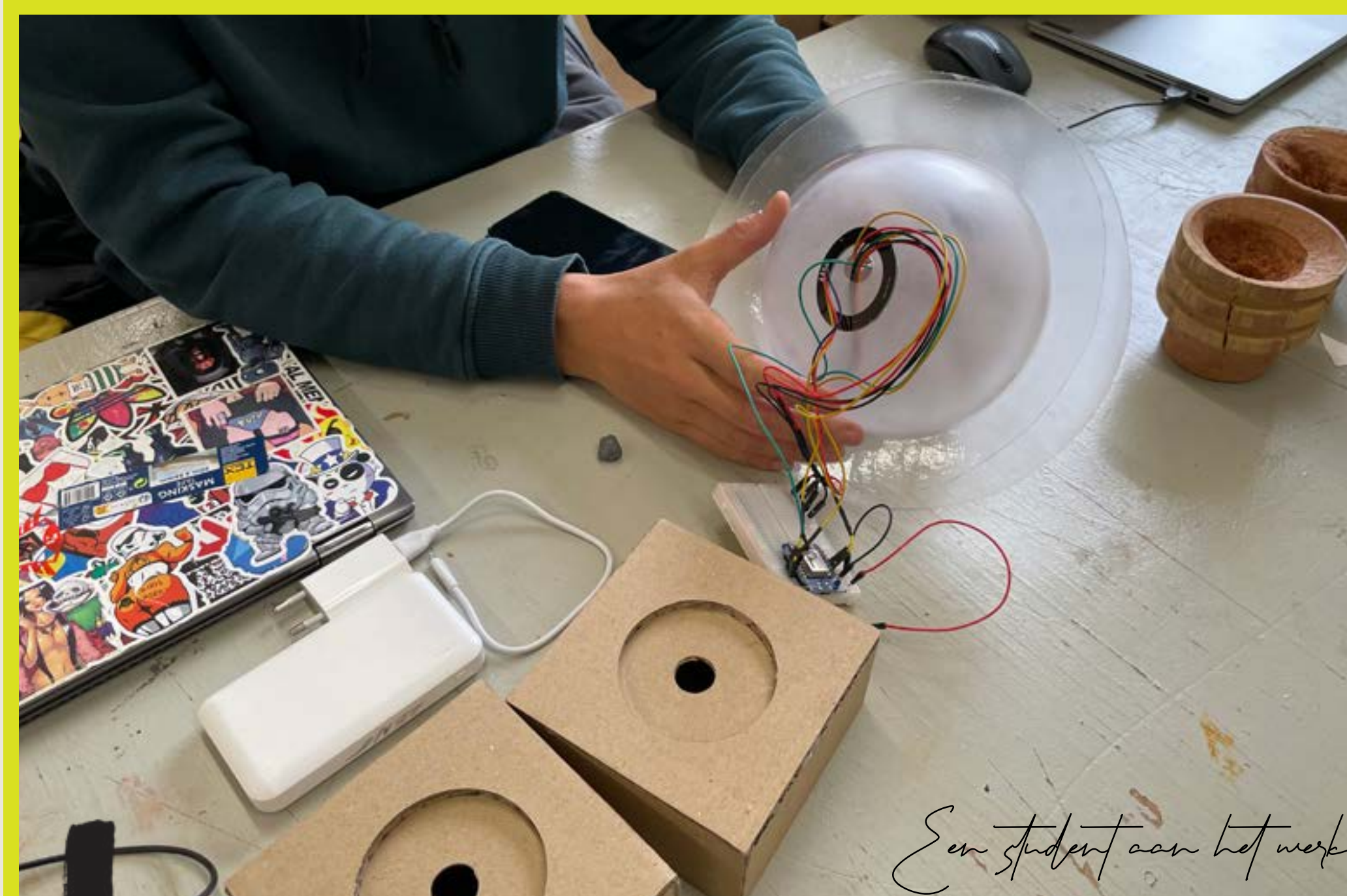
KUNST & TECH: Your Take on the Topic!



Volgens het woordenboek:

tech-no-lo-gie (de; v)
de leer van de bewerkingen die de grondstoffen ten behoeve van een bep. tak van industrie ondergaan; leer van de bewerkingen en mechanische hulpmiddelen

Uitgelicht: Specialisatie- programma Kunst & Tech



Een student aan het werk

Kom backstage bij kunst-academie ArtEZ in Arnhem! In het specialisatieprogramma kunnen DBKV*-studenten in het 2e en 3e jaar zich een jaar lang verdiepen in een specifiek thema. We hebben een leuk gesprek gehad met docenten Otto Nijs en Jonas Vorwerk over het Kunst & Technologie programma.

Waarom de focus op kunst en technologie samen?

Technologie ontwikkelt zich razendsnel, wat een overvloed aan mogelijkheden biedt. Op dit moment is kunstmatige intelligentie (AI) enorm hot, en leraren werken serieus aan het begrijpen en omarmen ervan. Scholen zijn volop bezig met het bepalen van hun aanpak tijdens deze snelle veranderingen. Technologie is de toekomst. En laten we niet vergeten: Als je concept goed is, kun je met behulp van technologie heel veel ontwikkelen!

iets nieuws. Wat we wel zien is dat AI veel mogelijkheden biedt, maar het kan de creativiteit ook negatief beïnvloeden. Vergelijk het met fotografie, waar je moet laten zien wat je kunt. Iedereen kan een foto maken met een digitaal toestel, net zoals iedereen gebruik kan maken van AI. Maar simpelweg een foto maken leidt niet noodzakelijk tot vernieuwing en diepgang. Het is aan jou om aan te tonen dat je meer kan dan alleen dat.

Technologie blijft zich inderdaad voortdurend ontwikkelen, bijvoorbeeld met AI. Hoe kun je als docent blijven en wat vinden jullie belangrijk wanneer AI gebruikt wordt?

Niet alles valt bij te benen, maar dat is ook niet strikt noodzakelijk. Soms leren studenten ons

Wat zijn jullie aan het doen tijdens deze specialisatie?

In kleine groepjes werken de studenten aan een opdracht. De opdracht is het maken van een beleving of "immersive experience", bijvoorbeeld in maquettevorm. Een meeslepende ervaring dompelt iemand volledig onder en laat iemand echt iets





ervaren! Het gaat ook om de Maak-ervaring, dus tijdens de lessen is er dan ook veel materiaal beschikbaar. In het 2e semester van dit programma zal iedere student voor zich een onderzoeksvraag uitwerken en hieraan verder werken.

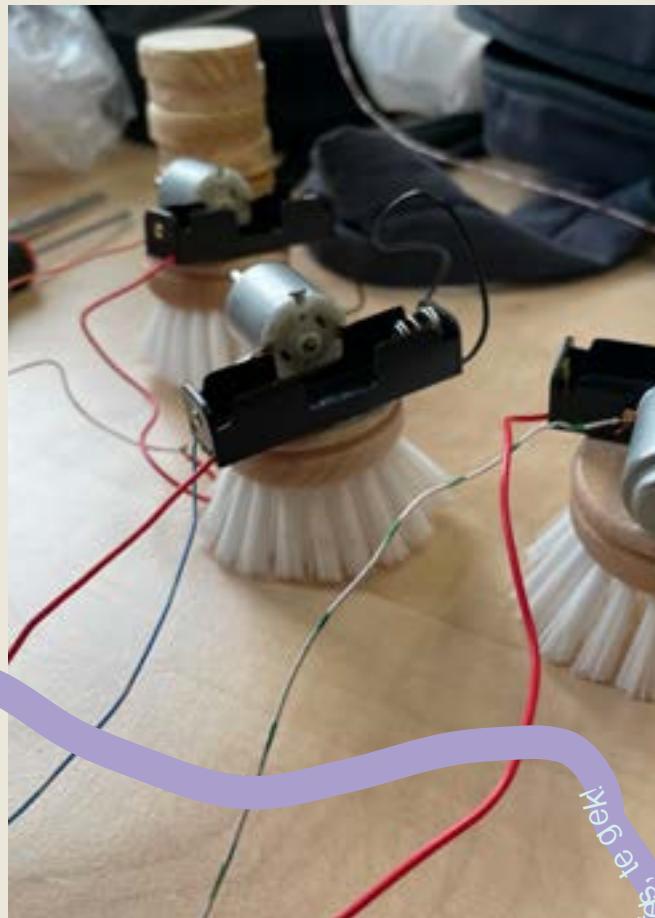
Stel, een leerling heeft interesse in Kunst en Tech maar heeft geen idee waar te beginnen. Wat zouden jullie als tip geven?

Bezoek een Digital Playground (bijvoorbeeld in de bibliotheek in Arnhem.) Hier kun je robots, stopmotion of bijvoorbeeld VR uitproberen. Ga eens naar een Makersfaire voor leuke cursussen. Of experimenteer eens met technisch LEGO. Het belangrijkste is: speel en durf! Als je nieuwsgierig bent, is alles mogelijk.



Student Kunst & Tech:

“Pas als kunstacademiestudent ontdekte ik eigenlijk dat technologie echt inspirerend is. Wat ik zou willen meegeven aan leerlingen die nog op de middelbare school zitten, is dat het een superleuk medium is! Je kunt er zo veel mee. Technologie laat me experimenteren en nieuwe manieren van kunst maken. Denk aan coole dingen zoals visuals (bewegende beelden), augmented reality (AR), arduino (elektronisch platform voor het aansturen van onder andere licht of geluid) of kunstmatige intelligentie (AI). Met die tools kan ik mijn creativiteit echt uitdagen en nieuwe kunstvormen verkennen die eerder niet mogelijk waren. Het voelt een beetje als spelen in een speeltuin waar ik mijn ideeën tot leven kan brengen op manieren die ik nooit had verwacht.... Dit is spannend, omdat het nieuw is, maar wel heel leuk! Waar ik me overheen moest zetten is dat het meteen goed moet zijn. Het gaat eigenlijk vooral om het experiment, en verschillende dingen uitproberen.”



Robojes van arwasoorste, te gek!

ArtEZ Arnhem



Student Kunst & Tech:

“Kunst en technologie gaan steeds meer hand in hand. Technologie is niet alleen iets om dingen mee te doen, maar ook een manier om creatief te zijn, en jezelf te kunnen uiten. Van digitale kunst tot interactieve dingen die je kunt ervaren.”

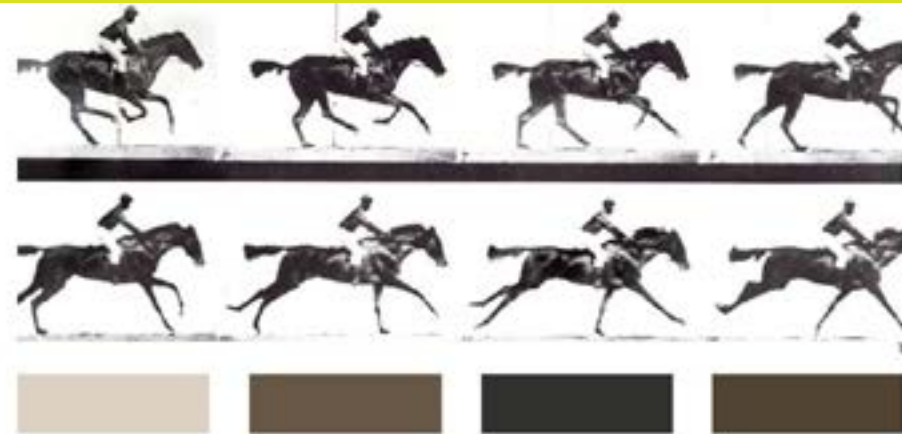
Beweging
Kleur
Huid
Zintuigen
Productie



kunst & tech-
nologie
& dier



Dier & Tech BEWEGING



01

DIER & TECH | BEWEGING



De fascinerende wereld van dierlijke bewegingen komt tot leven in een spannende mix met kunst en technologie. Slimme tech, geïnspireerd door de natuur, en kunst ontstaan uit dierlijke bewegingen, zorgen ervoor dat nieuwe ideeën als bloemen groeien!

Muybridge (1) was een fotograaf die al in 1872 pics maakte van een rennend paard om te checken of alle vier de hoeven tegelijkertijd van de grond kwamen. Muybridge was daardoor de man die ontdekte dat je door snel achter elkaar foto's te laten zien, beweging kon nabootsen. Dus toen hij een paard liet rennen en dat in beeldjes vastlegde, was dat het begin van de filmindustrie. Muybridge's werk was mega belangrijk voor wetenschap en kunst. Het sluit ook mooi aan bij de Stopmotion opdracht op p.56.

Check "In 20 Steps", die kinetische setup die ze met modequeen Iris van Herpen hebben gemaakt voor haar "Syntopia"-collectie. Het werk heeft 20 fragiele glazen vleugels die op een kunstzinnige manier de stappen van vliegen laten zien. Het vliegende kunstwerk werkt samen met modellen op de catwalk. Studio Drift: Geavanceerde tech en biomimicry (dat betekent dat ze natuurlijke dingen nadoen met tech). Ze maken kunstwerken die de natuur echt eer aandoen. Cool toch?!

Lonneke Gordijn en Ralph Nauta van Studio Drift (2), die laten met tech zien wat de natuur echt in huis heeft. Ze willen mensen weer connecten met de natuur. In hun kunst zie je vormen en structuren die je gewoon in de echte natuur kunt vinden.

Check Theo Jansen (3)! Hij laat gewone bouwmaterialen tot leven komen op het strand. Serieus, hij neemt normale spullen en maakt er bijna levende wezens van met zijn slimme onderzoek en doorzettingsvermogen.

Theo Jansen is 'n Nederlandse kunstenaar en tech-wizard.

“The walls between art and engineering exist only in our minds.” – Theo Jansen

Je moet zijn creaties zien, de “Strandbeesten”. bouwt die Strandbeesten met basic stuff zoals PVC-buizen, maar door slimme mechanismen bewegen zijn Strandbeesten als bijna echte levende wezens. Jansen mixt technische skills met artistieke vibes, en nu zijn die Strandbeesten wereldwijd beroemd op kunstfestivals en in musea. Mega kinetische sculpturen die over stranden rollen, puur op de kracht van de wind. Hij bouwt die Strandbeesten met basic stuff zoals PVC-buizen, maar door slimme mechanismen bewegen zijn Strandbeesten als bijna echte levende wezens. Jansen mixt technische skills met artistieke vibes, en nu zijn die Strandbeesten wereldwijd beroemd op kunstfestivals en in musea.

Gabey Tjon a Tham (4) is zo’n kunstenaar die gewone plekken omdoopt tot zintuiglijke speeltuinen. Ze doet dat met bewegende machines, digitale landschappen, licht en geluid. Ze kijkt naar ingewikkelde systemen in de natuur en de digitale wereld en haalt daar een soort van basisstructuur uit. Zoals de show “Red Horizon” van haar. Stel je voor: 15 dubbele pendels die



Movement is the poetry of a body in action

Kunst, technologie en dierlijke bewegingen komen samen!



Play the game

ze super precies aanstuurt. Het resultaat is een soort van feest van licht en geluid in een 3D-ruimte. Elke pendel heeft een wit licht en een mini-speaker die meebeweegt met dat onvoorspelbare mechanisme. En het geheel is zo ontworpen dat het ingewikkeld gedrag laat zien, zoals een groep mensen die samen ingewikkelde patronen en slim gedrag vertonen. En die slimme truc past ze dan toe op hoe het geluid klinkt en hoe die pendels bewegen. Echt te gek!

Hannah Levy (5) is een Amerikaanse kunstenaar die kunst maakt met spullen als siliconen en roestvrij staal. Ze is beroemd om hoe ze gewone dingen zoals handen, voeten en huid gebruikt om te knutselen aan te gekke beelden.

Wat zo cool is aan Hannah Levy, is dat ze normale spullen een beetje vreemd maakt. Stel je voor: medische dingen of eten, maar dan helemaal anders dan je gewend bent. Haar beelden, zoals een hangende zak gemaakt van siliconen of

een mega marmeren kopie van een perzikpit, zweven tussen praktisch meubilair en mooie kunst. En dat allemaal geïnspireerd door rare dromen en een beetje griezigheid. Ze laat zien hoe onze spullen worden gemaakt, gebruikt en weer weggegooid, maar dan op een kunstige manier.

Iris van Herpen (6) maakt echt te gekke kleding! Ze laat zich inspireren door de natuur en gebruikt de coolste technologieën die er zijn. Haar Syntopia-collectie is als een mix van futuristische biologie en modieuze vibes. Samen met Studio Drift maakt ze 'n vette kinetische installatie met glazen vleugels die de bewegingen van vogels nadoet. En there is more, ze gebruikt ook nog high-tech dingen zoals laser-gesneden wol en geplisseerde (vouwen/kreuk) organza. Het is gewoon next-level, geïnspireerd op geluidsgolven van vogels. Ze mixt vogelbewegingen met

futuristische technologie, en dat alles zie je terug in die super mooie kledingstukken. Het is echt haute couture, maar dan op haar eigen manier!

""We gebruiken technologie om mensen met de natuur te verbinden via herkenbare frequenties zoals hartslag, ademhaling en natuurlijke geluiden, waardoor een rustgevende en verbonden ervaring ontstaat." - Lonneke Gordijn (Studio Drift)

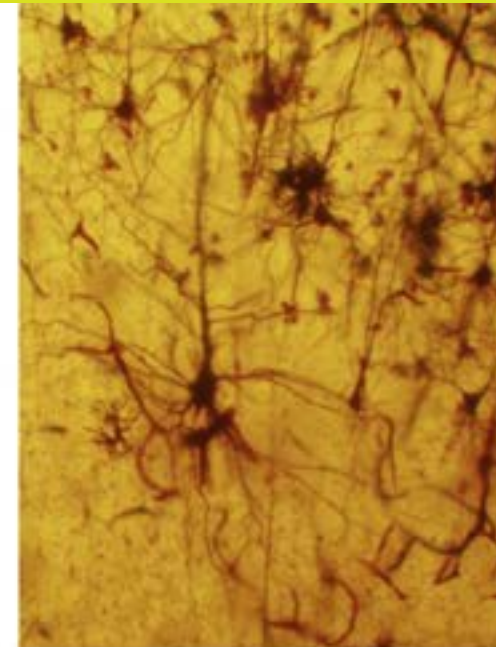
Dier & Tech

KLEUR



02

DIER & TECH | KLEUR



Dieren, tech en kleur mengen zich in een super interessante combo waarin de natuur en moderne snufjes samenkomen. Kunstenaars gebruiken technologie om de gevoelens en kenmerken van dieren op te sporen, en kleur is als de krachtige taal die hun emoties laat zien.

Bioluminescentie is basically wanneer levende wezens lichtgeven door een soort chemische reactie in hun cellen. Dit gebeurt met spullen zoals luciferine en zuurstof, en het komt voor bij allerlei dingen, van bacteriën tot vuurvliegjes, diepzeevissen en koraal (1). Soms gebruiken ze het licht om prooi of een date aan te trekken, en soms is het gewoon om roofdieren af te schrikken. Diepzeevissen gebruiken bijvoorbeeld hun glow-in-the-dark show om snacks te lokken in de diepe, donkere oceaan waar de zon niet schijnt. Kortom, bioluminescentie is gewoon een supercoole truc die de natuur heeft bedacht.

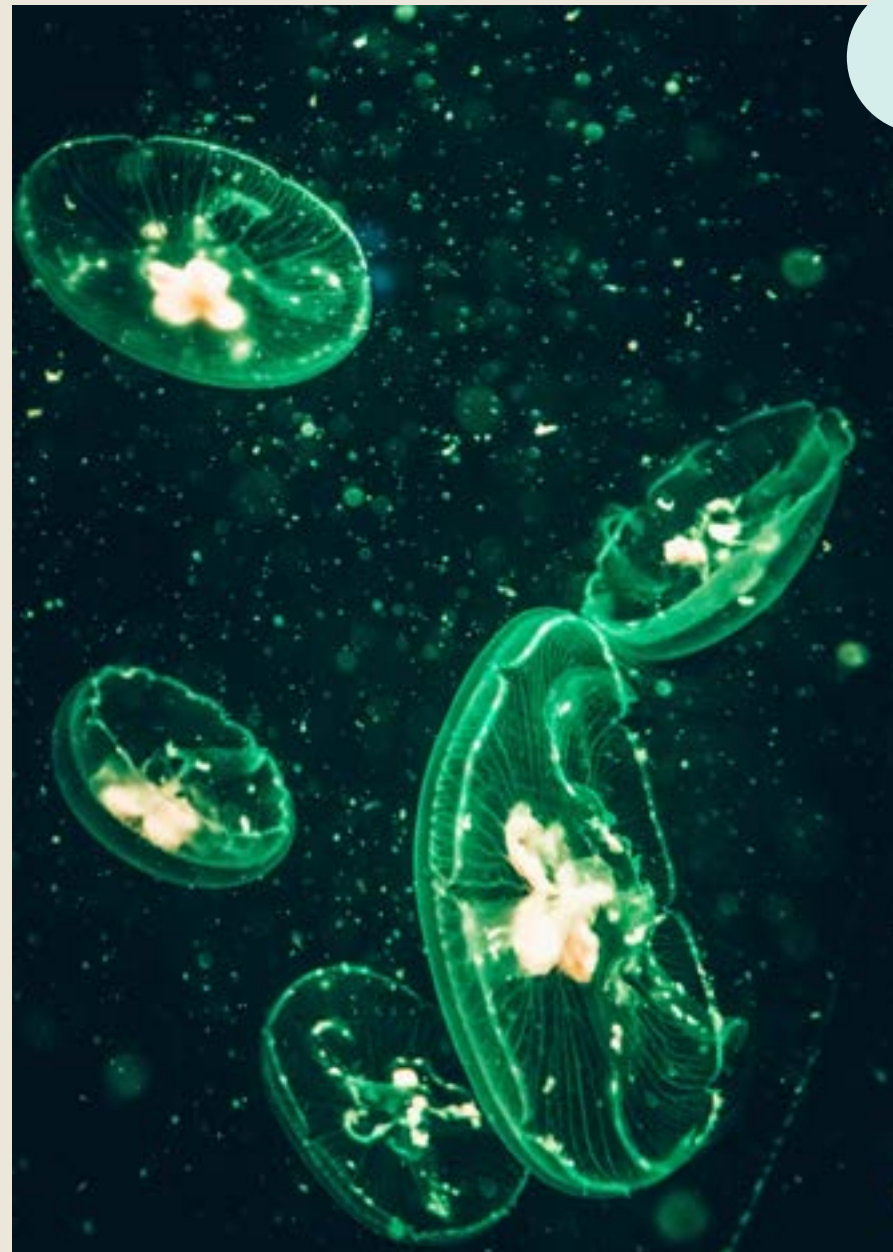
Hunter Cole (2) is een mega coole kunstenaar en geneticus die met levende bacteriën kunst maakt. Ze maakt tekeningen waarbij die beestjes groeien en doodgaan, en heeft ook vette fotoshoots met

bioluminescentie, zoals bij foto 2, "Angel Bride" te zien is. Haar nieuwste project, "Life with Endometriosis," gaat over de struggles van meiden met endometriose, een ziekte die echt heftige pijn en vruchtbaarheidsproblemen kan veroorzaken.

De Golgikleuringstechniek (3) is als een oud-school trucje uitgevonden door een man genaamd Camillo Golgi. Het draait allemaal om het kleuren van een paar hersencellen met een speciale zilvernitratmix, zodat wetenschappers die cellen en hun draden beter kunnen zien onder de microscoop. Het is een soort nerdy manier om naar de bouw van hersencellen te gluren, maar er zijn tegenwoordig wel modernere methoden die populairder zijn. Op deze kleuringstechniek heeft Iris van Herpen (nummer 5 en 6) haar collectie geïnspireerd.



Color speaks without words



“True beauty is not about a Ferrari, but about clean water, air and energy” – Daan Roosegaarde

Daan Roosegaarde (4) is ‘n kunstenaar die met licht en vormen speelt. Zijn kunst is interactief, wat betekent dat jij als kijker er invloed op hebt. Hij wil je verrassen en tegelijkertijd mensen, natuur en technologie met elkaar verbinden.

“Waterlicht” is zo’n cool kunstwerk van Studio Roosegaarde, bedacht door Daan zelf. Met knipperende LED-lampjes, lenzen en speciale computerdingen lijkt het alsof er bewegend water en golven in de lucht zijn. Maar het is niet zomaar iets moois om naar te kijken. Daan wil dat je nadenkt over de stijgende zeespiegel en klimaatverandering. Hij doet dat op een manier die je echt voelt en waardoor je erover gaat nadenken. Kippenvol!

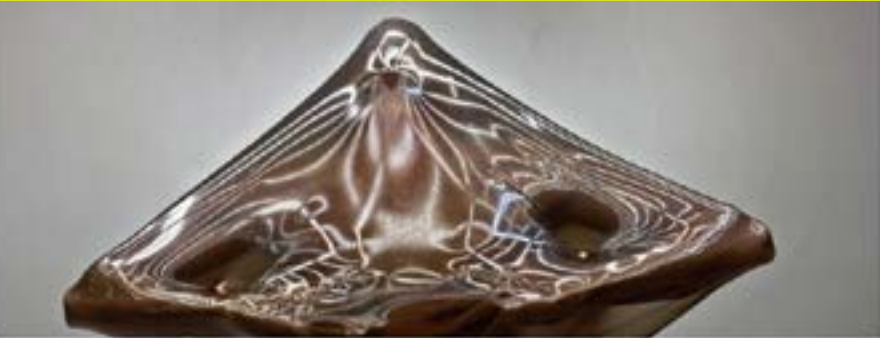
Dier & Tech

HUID

Kunstenaars gebruiken technologische middelen om de textuur, kleuren en functies van dierenhuiden vast te leggen en deze te integreren in kunstwerken. Hier worden traditionele en moderne ideeën samengevoegd om de verschillende en ingewikkelde kanten van de natuur op een nieuwe manier te laten zien.

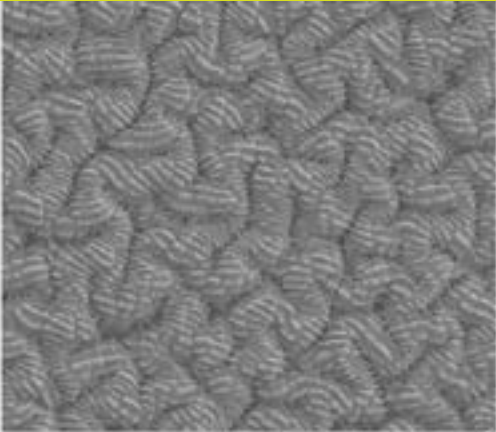
Laten we starten met “Mutants”. (1) Dit is gewoon het resultaat van de constante drang van Hess om het menselijk lichaam een soort van te laten ‘smelten’. Eh wat? Hij gebruikt latex, ja dat goedje, om het lichaam te laten bewegen en vormen. Het is alsof hij een fysieke make-over geeft aan het menselijk lichaam. En dan wordt die latex-huid verlicht door buizen met licht, wat een soort continu veranderend patroon maakt op die langzaam bewegende “Mutant”. Het ziet er mega geavanceerd uit, maar eigenlijk is het gewoon een simpele performance met wat kleurveranderingen die zijn aangepakt met een beetje digitale magie. En weet je wat zo cool is? Hess houdt ervan om met basic materialen te werken en tilt ze naar een next level met simpele software die je gewoon op het internet kunt vinden. Cool toch? O trouwens, hij werkt ook graag samen met Lucy McRae, nummer 3 uit dit rijtje!

(2) Yifu Ding van de Universiteit van Colorado Boulder is echt next level bezig. Hij is ‘n onderzoeker die de natuur induikt om machines te verbeteren, en weet je wat ‘ie heeft gedaan? Hij heeft synthetische slangenhuid gemaakt om wrijving te verminderen. Serieus, hij en zijn team hebben een truc genaamd so-lid-liquid interfacial polymerization (iets makkelijker: SLIP) gebruikt om een soort nep-huid op bestaande oppervlakken te leggen, zodat het voelt als het leer van een slang. Dat is nog niet alles, die technologie kan worden gebruikt in machines, denk aan coole dingen zoals zachte robots of slimme sensoren die je kunt dragen. En waarom doet hij dit allemaal? Omdat hij heeft gesnapt



03

DIER & TECH | HUID

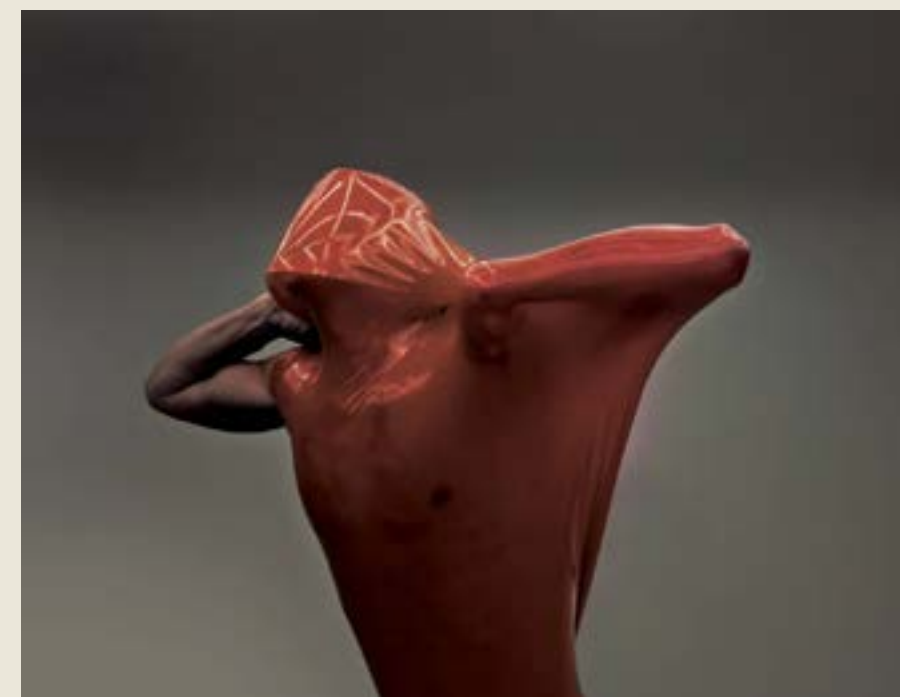
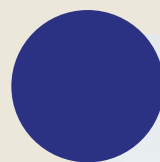


“What does it mean to be human? I think it’s about being able to mutate, things are changing so quickly.”
– Lucy McRae

dat de natuur soms de beste leraar is als het gaat om nieuwe technologieën. Applaus voor meneer Ding!

Check deze sci-fi kunstenaar en body architect, Lucy McRae! (3) Ze is zo’n creatieve mastermind die alles in haar installaties gooit: films, foto’s, sculpturen, zelfs eetbare en draagbare tech. Ze heeft deze Prickly Lamps gemaakt! 279.000 tandenstokers, handmatig geprikt, als een soort gepantserde huid. En raad eens waarom? Als bescherming tegen rovers in de Australische koloniale tijd. Gemaakt in opdracht van Broached Commissions, als een permanente shout-out naar de harde omstandigheden waar veroordeelde vrouwen in leefden. Het is een handgemaakt familiestuk, een Prickly Family met een vader, moeder, broer en nu ook een zus. Zou jij 279.000 tandenstokers handmatig willen inprikken om iets belangrijks over te brengen?

Hassanalian en zijn squad in New Mexico hebben een coole, beetje gekke manier bedacht om wilde vogels te onderzoeken. (4) Ze nemen opgezette vogels, je weet wel, die eruitzien alsof



Skin whispers the story of touch



ze leven maar eigenlijk niet, en veranderen ze in drones. Drones! Voor echt wildonderzoek! Het team zit op het New Mexico Institute of Mining and Technology en gebruikt wat ze noemen "taxidermie" – dat is het spul dat ze doen om die dode vogels tot leven te wekken. En waarom doen ze dit? Om te zien hoe vogels vliegen, zodat ze die kennis kunnen gebruiken om vliegtuigen zuiniger te maken.

Ken je die enge alien uit de film "Alien"? Nou, dat enge, maar toch supercool uitzijende wezen, de Xenomorph, is bedacht door een man genaamd Hans Rudi Giger.(5) Hij is een kunstenaar en ontwerper uit Zwitserland en staat bekend om zijn bijna gestoorde, maar tegelijkertijd fascinerende stijl waarbij organische vormen en machine-achtige structuren samenkomen. Hij heeft dat enge buitenaardse ontwerp gemaakt dat je nog steeds in nachtmerries kan achtervolgen, maar ook in films een prijs heeft

gewonnen! Zijn impact blijft doorgalmen in de kunstscene.

Kate Clark (6) maakt beelden die je instinctief laten reageren en nadenken over wat het betekent om mens te zijn. Ze combineert met de hand gemaakte menselijke gezichten met dierenhuid, waardoor er iets authentieks en unieks ontstaat. Door mens en dier samen te brengen, benadrukt Clark de verschillen en gelijkenissen tussen beiden, wat je doet nadenken over identiteit, gender en afkomst. Haar beelden passen niet in standaard hokjes en moedigen aan om deze concepten ruimer te bekijken.
Go Kater!

Play the game

**"Ik combineer materiaal en het menselijk lichaam, creëer spanning en focus op subtiele details die de fysieke reactie op de huid benadrukken. Dit verkent de grenzen tussen lichaam en materiaal."
- Bart Hess**

Dier & Tech ZINTUIGEN



In de coole kunst- en techscene van vandaag ontdekken makers hoe dieren de wereld zien en voelen. VR laat ons zelfs voelen als een vleermuis! Kunst en tech mixen en dagen de normen uit, en zo ontstaat er een wereld waar kunst, tech en de wilde wereld van dierlijke zintuigen elkaar ontmoeten.

Zheng Mahler (1) heeft een kunstcreatie gemaakt, "What Is it Like to be a (virtual) Bat?." Met VR bootst het de ervaring van een vleermuis na, geïnspireerd door diepzinnige vragen over hoe dieren denken.

wetenschap, kunst en de natuur. Zijn kunstwerken, geïnspireerd door spinnen en spinnenwebben, gaan onder andere over duurzaamheid en hoe mensen met de natuur omgaan. Meer weten? Check pagina 35!

Joost Rekveld (2), die uit Nederland komt en kunstenaar en filmmaker is, heeft in 2016 "Sensory Augmentation and Obstruction" gemaakt. In dit werk gaat het om hoe onze zintuigen, technologie en kunst samenkomen. Rekveld staat bekend om zijn experimentele aanpak van film, waarbij hij abstracte beelden en vernieuwende geluiden gebruikt om een coole en meeslepende kunstervaring te maken.

"Jeff Wayne's The War of The Worlds," dat oorspronkelijk een soort conceptalbum was uit 1978, kreeg in 2020 een moderne upgrade met iets wat ze de Immersive Experience noemen. (4) Dus, het gaat niet alleen om het luisteren naar de muziek, maar ze voegen ook visuele beelden toe, interactieve dingen, en moderne technologie om het verhaal van die buitenaardse invasie echt tot leven te brengen. Ze willen dat je helemaal in dat iconische verhaal wordt getrokken. Scary!

Tomas Saraceno (3), is een moderne kunstenaar die zich bezighoudt met coole dingen zoals



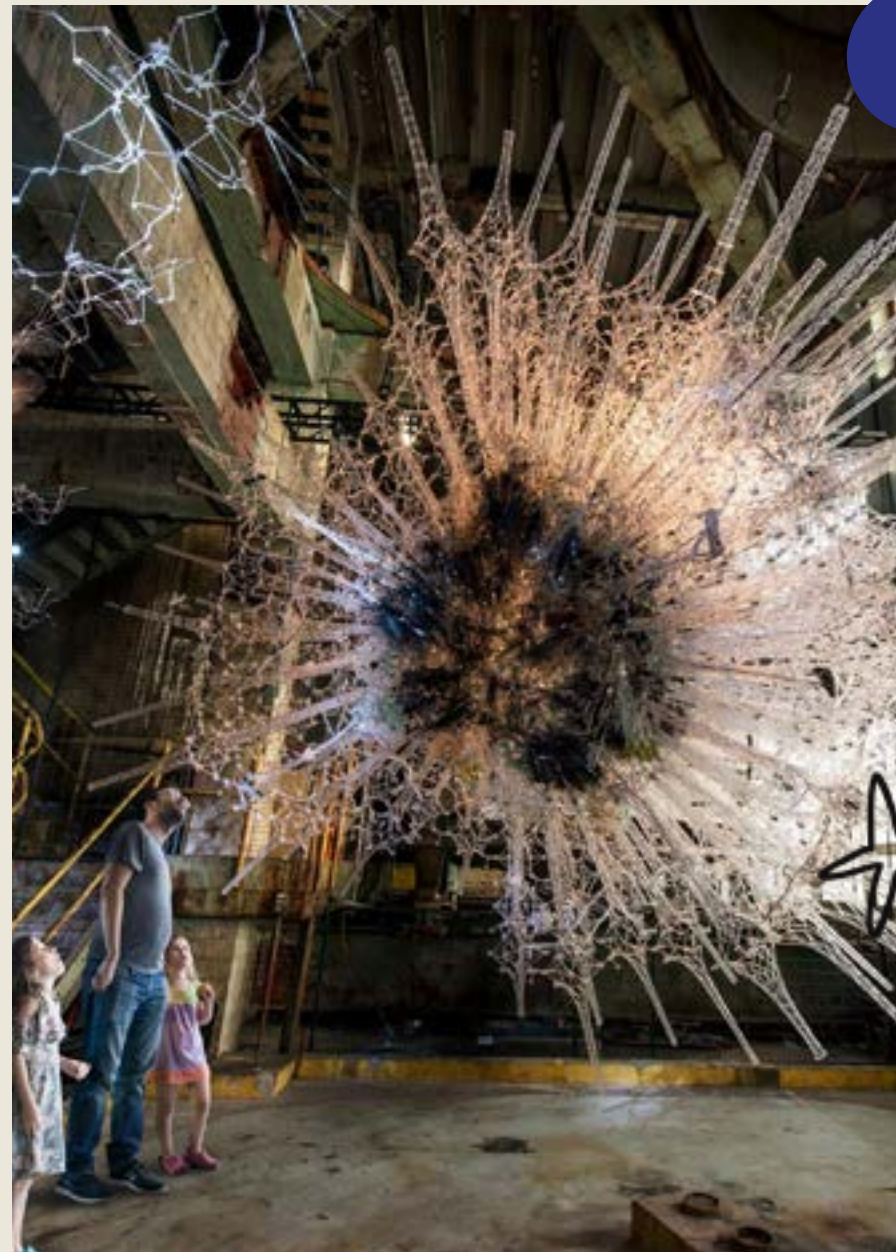
04

DIER & TECH | ZINTUIGEN





Senses... where worlds touch souls



“I think of myself first as a sculptor who is dedicated to building prototypes for the future.”
– Philip Beesley

“Astrocyte” uit 2017 is eigenlijk een soort bewegende architecturale installatie gemaakt door de Canadese kunstenaar Philip Beesley.⁽⁵⁾ Het is geïnspireerd door dingen in onze hersenen genaamd astrocyten. En het bijzondere aan deze installatie is dat het reageert op wat er om zich heen gebeurt en op mensen die in de buurt zijn. Dus, het zit vol met ingewikkelde structuren, sensoren en lichtelementen. Het is echt bedoeld om met mensen te interacteren, zodat je een soort unieke ervaring krijgt door ermee te spelen en ermee in gesprek te gaan. Cool, he?

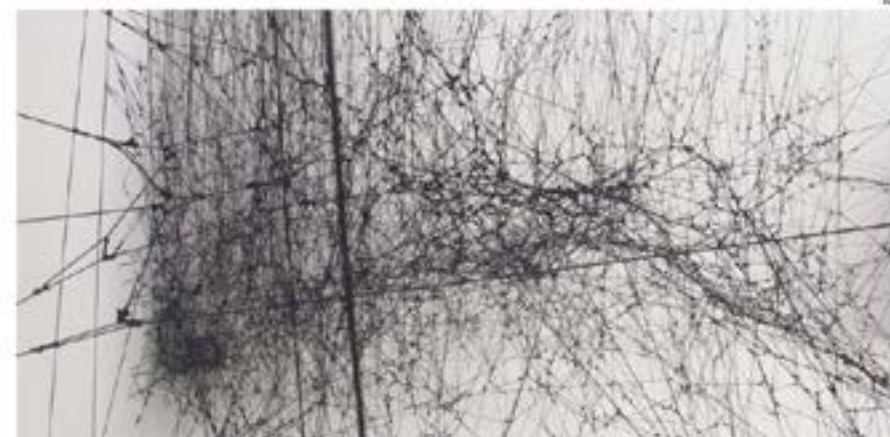
Kunstenaar Lotte Geeven heeft twee te gekke sensorrobots, 127109 en 127110, in de Noord-Atlantische Oceaan gedropt, elk 7000 kilometer uit elkaar! Ze zijn geprogrammeerd om elkaar spontaan te ontmoeten in dit mega-gebied van 76.762.000 km². Het is een soort spontane ontmoeting georganiseerd door moeder natuur. Dit leidde ook tot een verrassende ontmoeting met een visser ⁽⁶⁾ die de lichtjes van de robot als magisch beschouwde omdat ze vissen aantrokken tijdens zijn dagenlange zoektocht naar vis op zee.

Dier & Tech PRODUCTIE



05

DIER & TECH | PRODUCTIE



Wetenschap en kunst komen samen in de verkenning van spinnenwebben, terwijl gedetailleerde studies van mierennesten een in-
kijkje bieden op de architectuur van de natuur. Wat kunnen wij leren van de producten die door dieren zijn gemaakt?

Er is door Bart Hess een groot gemaakt voor een tentoonstelling in Saint-Etienne, en het is als een startpunt voor een persoonlijke, innerlijke reis.⁽¹⁾ Het betreden ervan is als een avontuur op zoek naar het onbekende, met coole lichteffecten die elke kolom veranderen. De ontmoeting van stalactiet en stalagmiet vormt een soort wereldpilaar, en de grot symboliseert een analogie tussen de grote wereld en de persoonlijke wereld. Het idee is dat je er veranderd uitkomt, met je verbeelding aangewakkerd door emotionele ervaringen. Ook heeft Bart Hess "Mutants" gemaakt ⁽²⁾, zie bladzijde 23.

"Model Earth" is een cool kunstwerk van Katja Novitskova ⁽³⁾, die uit Estland komt. Ze staat bekend om haar kunstwerken waarin ze kijkt naar hoe technologie en de natuur samenwerken. Ze maakt

digitale prints en sculpturen waarin ze moderne technologische dingen mixt met plaatjes van dieren en natuur. Met dit kunstwerk probeert ze te laten zien hoe technologie invloed heeft op de aarde en hoe menselijke uitvindingen het ecosysteem beïnvloeden. Het is echt interessant om te zien hoe ze dat allemaal samenvoegt!

Tomas Saraceno, aka Spiderman, is de link tussen wetenschap en kunst! Hij checkt honderden spinnen, en haalt daar inspiratie uit voor zijn coole installaties. ⁽⁴⁾ En die installaties laten je zintuigen op een andere manier werken dan je gewend bent...

Het project "14 Billions" van Tomas Saraceno verwijst waarschijnlijk naar het geschatte aantal jaren dat het universum oud is, ongeveer 13,8 miljard jaar. Saraceno is bekend als kunstenaar

“Op de bodem van de oceaan bevindt zich een ecosysteem dat ons even vreemd is als leven op een planeet.”
– Ellen Gallagher

en architect die in zijn werken de natuur en wetenschap samenbrengt. Hij checkt vaak ecologie en hoe kunst en natuur elkaar kunnen beïnvloeden.

Walter R. Tschinkel (5) is een Amerikaanse bioloog die zich bezighoudt met cool onderzoek naar sociale insecten, vooral vuurmieren. Hij bestudeert gedetailleerd de nesten van deze mieren en onthult de ‘architectuur’ ervan door gips of aluminium te gebruiken. Zijn werk levert niet alleen gave kunstwerken op, maar draagt ook bij aan het begrip van de natuur.

Last but not least, het kunstduo Edgar Cleijne en Ellen Gallagher. (6) Zij maakten iets genaamd “Osedax”. Ze lieten zich inspireren door Osedax-wormen die op walvis skeletten chillen op de zeebodem! Hun kunstwerk bevat film en geschilderde dia’s om beelden te laten zien die te maken hebben met de wormen en de oceaan. Het geeft je echt dat diepe gevoel van onderdompeling in de mysterieuze onderwaterwereld, en het duo denkt na over hoe dat allemaal op je emoties inwerkt.



Production turns vision into reality

breng het onder woorden

technologie

In the realm where circuits hum and colors play,
Art meets tech in a dance, a vibrant display.
Brushstrokes of code, a digital embrace,
Canvas of innovation, where dreams find their space.

Pixels and algorithms in a harmonious blend,
A symphony of creation, where boundaries bend.
Sculpting the future with wires and grace,
Art and tech entwined, in this evolving embrace.

-Poem written by A.I.

een gedicht

Cult Candy magazine

januari 2024



“Oh my gosh, Procreate is echt het coolste ooit! Het is alsof ik een magisch penseel heb waarmee ik mijn eigen wereld op mijn iPad kan creëren. Er zijn zoveel tekenopties en kleuren dat ik soms gewoon niet kan kiezen! Maar dat is juist het leuke eraan. Je kunt dus met allerlei digitale penselen werken. Er zijn dikke penselen, dunne penselen, penselen die net lijken alsof je met waterverf schildert, en zelfs glitterpenselen! Het voelt echt alsof ik een toverstaf in mijn handen heb waarmee ik alles kan maken wat ik wil.

En het beste is dat je met lagen kunt werken, net als bij een stapel doorzichtige tekeningen. Dat betekent dat als ik bijvoorbeeld een regenboog wil tekenen, ik elke kleur op een aparte laag kan doen. Als ik dan per ongeluk buiten de lijntjes ga (wat soms gebeurt omdat ik zo enthousiast ben), hoeft ik alleen die ene laag aan te passen zonder de hele tekening te verpesten. Dat maakt tekenen wel een stuk makkelijker.

Je kunt geloof ik zelfs animaties maken. Dat heb ik zelf nog niet uitgeprobeerd hoor. Maar het lijkt me wel leuk om mijn tekeningen te laten bewegen. Ik heb een keer een kleurig boekje bloemen getekend. Het zou leuk zijn als ik hier nog een animatie van kan maken, zodat de bloemen bewegen. Haha, je brengt me op ideeën...

Wat ik ook zo handig vind aan deze app, is dat er allemaal handige trucjes zijn, zoals sneltoetsen en gebaren. Het is alsof ik geheime codes ken waardoor ik sneller en slimmer kan tekenen. En als ik klaar ben, kan ik een video maken van hoe ik mijn kunstwerk heb gemaakt, zodat iedereen kan zien hoe het tot leven kwam. Dit vinden mijn vrienden op snapchat en op insta helemaal cool.

Soms zoek ik tutorials op op youtube, er zijn namelijk wel heel veel mogelijkheden. Soms weet ik niet goed hoe ik de tools in de app moet gebruiken, maar hoe vaker ik het doe

hoe makkelijker het word. Er zijn heel veel kunstenaars die gebruik maken van deze app en zij delen hun tips online, super fijn. Zelf heb ik ook gebruikt gemaakt van de beginners tutorial op de website van cultcandy. Die raad ik je wel aan als beginner. Je gaat van level 1 steeds hoger en je krijgt daarbij uitleg over alle mogelijkheden van Procreate!

Op het moment teken ik heel veel bloemen. Maar ook probeer ik me aan te passen aan belangrijke gebeurtenissen, zoals een speciale tekening met kerst, met halloween of in de zomer. Ik heb kerstkaarten getekend, en die heeft mijn moeder uitgeprint. We hebben toen de kerstkaarten naar familie gestuurd, zo leuk!”

Procreate kost eenmalig 14,99 euro en is beschikbaar op de Apple iPad. Vraag je wel eerst toestemming aan je ouders?

Leerling middelbare school

“Er zijn heel veel kunstenaars die gebruik maken van deze Procreate app op de iPad en zij delen hun tips online!”



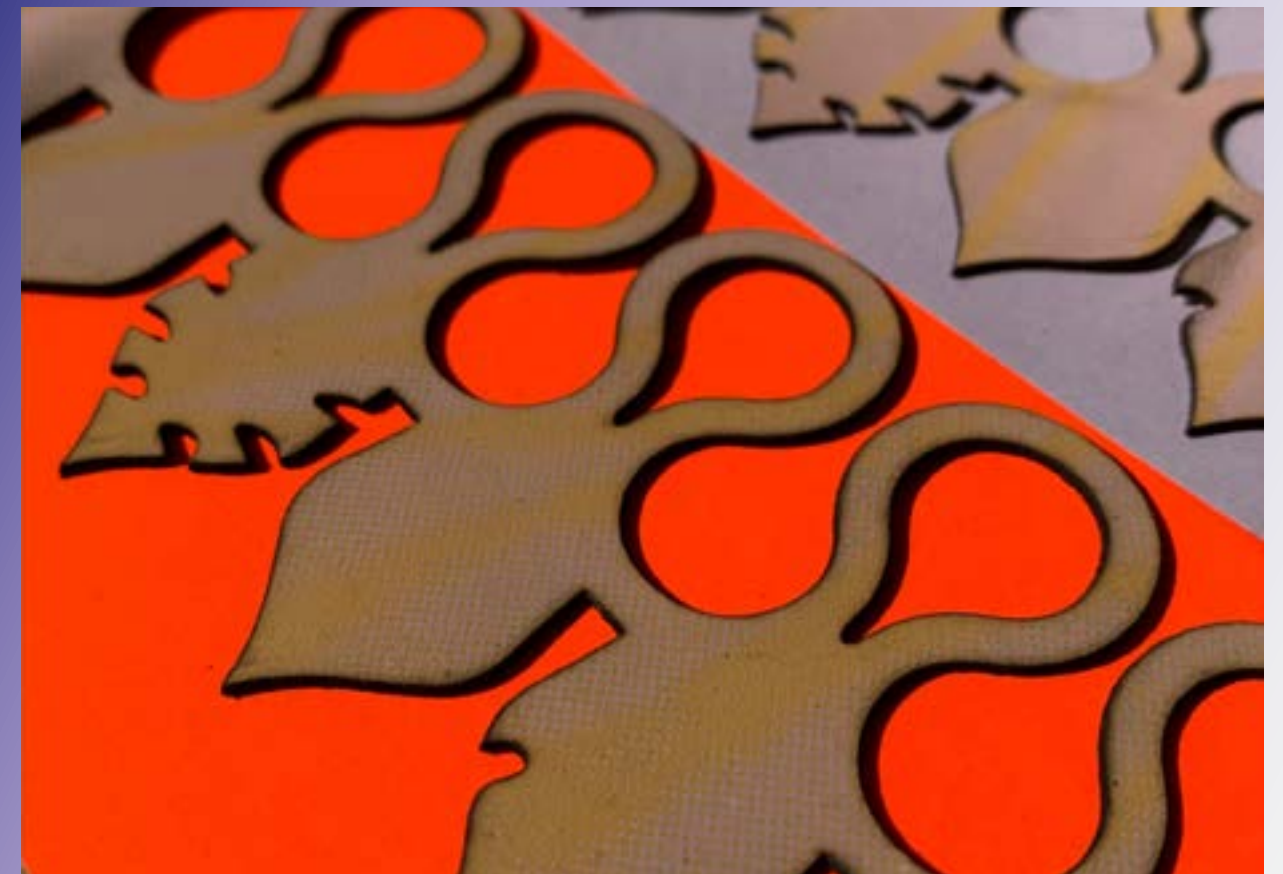
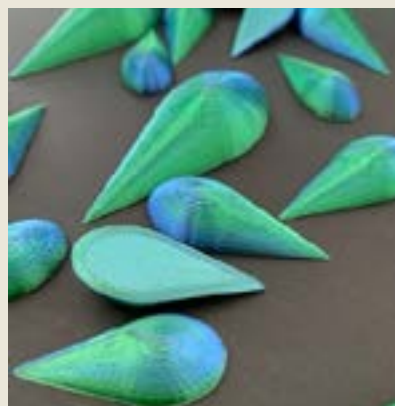
“Afgelopen jaar zijn Brenda en ik volledig ondergedompeld in de dynamische wereld van kunst en technologie. Het begon allemaal met korte presentaties waar we deelden wat we cool vonden binnen de kunst- en tech-scene. Wat een verrassing: Brenda en ik hadden zoveel overlap in onze interesses dat het gewoon natuurlijk voelde om samen te werken. En dat was niet alleen leuk, we vulden elkaar goed aan! Onze “KoutKuiper” samenwerking draaide voornamelijk om experimenteren en grenzen verleggen. Hout was voor ons niet alleen een materiaal; we hebben het omgetoverd tot iets buigzaams, iets wat niet echt natuurlijk is. Met de lasersnijder op school hebben we patronen uitgesneden die we hadden getekend in het programma Illustrator, waardoor het materiaal buigzaam werd en in elkaar paste. Deze flexibele creaties waren ontworpen om als een soort tweede huid op een lichaam te passen. Het werden eigenlijk een soort

schouderbedekkingen, zoals je op de foto rechts ziet. De patronen vloeien naadloos in elkaar dankzij ons doordachte ontwerp. Aan de onderkant hebben we een vorm van een blad gemaakt, als knipoog naar onze inspiratiebron: De natuur! En toen kwamen de verfexperimenten: een kleur die verandert met warmte, de andere onder invloed van UV-licht. Lichttechnologie meets kunstzinnige expressie!

En alsof dat nog niet genoeg was, zijn we nog dieper de creatieve krochten in gegaan met een ander gaaf project: 3D-regendruppels. Wederom geïnspireerd door Moeder Natuur zelf, hebben we beiden met een 3D-printer gewerkt (voor de allereerste keer!) We schetsten onze vormen met precisie in het technische programma TinkerCad en brachten ze tot leven dankzij de printer op school. Ik werd zo blij toen ik de meerkleurige druppels zag shinen!

Afbeelding rechterpagina:

De inkt is lila van kleur en bijna onzichtbaar op het beige kalfsleer. Maar zodra het in aanraking komt met het UV-licht krijgt het een dieppaarse kleur! Dit patroon komt dus tot leven in de zon. Helaas scheen de zon niet op de dag van de beoordeling, maar als kunstacademie bedenk je altijd wel weer een andere oplossing. We hadden voor het licht een UV lichtbak geregeld en voor de warmte demonstratie maar een haarfohn meegenomen! Haha. Opgelost.”



“De inkt is nu bijna onzichtbaar. Maar zodra het in aanraking komt met de zon krijgt het een dieppaarse kleur!”



Kunstacademie studenten

Immersive experience: AMAZE Amsterdam



Sensationeel spektakel



“Maximaal licht, maximaal geluid, maximale belevenis!”



Hoi, ik ben Lisa en ik ga jullie vertellen over AMAZE. Het is een coole ervaring (een zogeheten ‘immersive experience’) waar je door verschillende kamers gaat en helemaal wordt ondergedompeld in een andere wereld, vol met licht en geluid.

Tijdens de corona-lockdown, toen festivals op pauze stonden, bedachten de creatievelingen van ID&T deze ervaring. De perfecte ontsnapping uit de saaie realiteit. Ik had er al veel over gehoord van vrienden, en ging maar eens een kijkje nemen.

Daar stond ik dan, ergens op het industrieterrein in Amsterdam, bij een soort loods. Zeker een plek waar ik normaal gesproken

niet zou komen. Ik las de beschrijving van AMAZE nog eens door: “The only way out is in...”

Binnen word ik begroet in een hippe bar met een lichtgevende boom. Daar word ik samen met mijn vriend bij een groepje ingedeeld. Elke zes minuten begint een nieuw groepje aan een nieuw avontuur. Met mijn groepje moet ik de oranje lijn door zeven kamers volgen.

In de eerste kamer van AMAZE hangt er een gezonde spanning. Mijn vriend en ik kijken elkaar aan met de gedachte: “Eh... waar zijn we beland?” Gelukkig leidt de robot-achtige stem van gids ONE ons verder... over een futuristische brug naar

de volgende kamer. Een beetje spannend, maar nu al cool!

In de volgende ruimte staat er een mega vette lasershow op ons te wachten. Daarna krijg ik ook zelf de regie: ik mag de lichten matchen met de beats van de muziek. Super vet!

En dan, het spiegeldoolhof. Nee, niet zo een als op de kermis. Steeds zie ik bepaalde foto's opduiken die me bekend voorkomen... en dan besef ik ineens dat ik het zelf ben! WOW. Zonder dat ik het weet, ben ik binnen een halfuur stiekem gefotografeerd en verwerkt in de tentoonstelling. Ik raak letterlijk en figuurlijk de weg kwijt.

Gelukkig volgt er een chillmoment in een betoverende tussenruimte. Interactieve schermen reageren op onze eigen moves. Echt hilarisch! Op een interactieve schommel beleef ik een reis door een Avatar-achtig landschap, helemaal Insta-waardig. Nadat alles is vastgelegd en wij bij zijn gekomen van de indrukken gaan we weer verder.

De laatste, grote betonnen ruimte, (waar nu ook feesten worden georganiseerd!) komt tot leven. Een spectaculaire lichtshow betovert ons, waar licht, rook en geluid elkaar afwisselen en aanvullen. Gelukkig zijn er zitzakken waar we in kunnen liggen om het

allemaal op ons af te laten komen. Lekker relaxt denk je? Mwa; De muziek staat hard hoor. Keiharde techno en housebeats vullen de lichteffecten aan! Je mag zo lang blijven liggen als je wilt, en sommige mensen bekijken de lichtshow dan ook 2, 3 of 4 keer. Why not!

Dit was het einde van de tour. En ook van mijn review. Ik heb jullie meegenomen door de verschillende kamers, maar geloof me, dit moet je echt zelf ervaren in Amsterdam! Bijzijn is meemaken. Het is echt leuk om eens mee te maken. Ik vond AMAZE een magische plek vol licht, geluid, en vette verrassingen.

AMAZE Amsterdam
Elementenstraat 25
1014 AR
Amsterdam

Koop je tickets vooraf via:
www.amaze-amsterdam.nl





1 NEMO Science museum
Oosterdok 2, 1011VX
Amsterdam
nemosciencemuseum.nl

Meer zien? Hierbij de tips van de redactie:

Kunstagenda

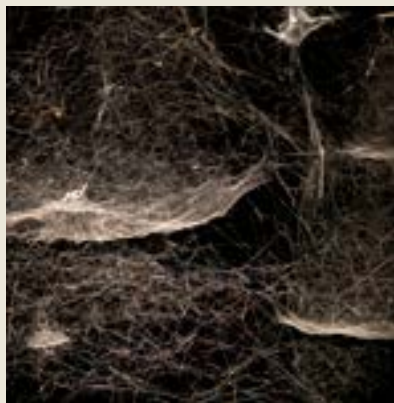
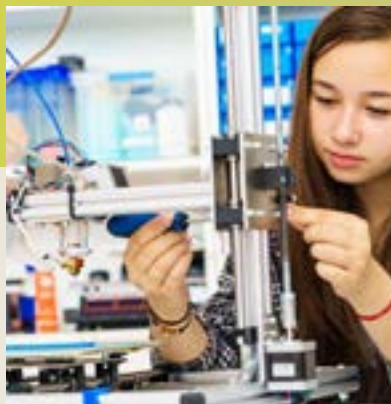
1. "Bestel nu, morgen in huis!" Maar heb je je ooit afgevraagd hoe dat allemaal gebeurt? Ontdek de waanzinnige wereld achter snelle bezorging. Bestuur robotarmen, stel een product samen, denk aan snelheid, aan het milieu, en bezorg de order als een pro! Test je skills in deze te gekke interactieve tentoonstelling op de verdieping Technium.

2. Yes! Dit jaar is het weer zover: Techniek Tastbaar komt voor de derde keer naar Deventer. Een mega tof feest vol gave technische dingen om zelf te proberen. Bouw houten kozijnen, stuur een Ozobot aan, las als een pro, en ontdek coole virtuele werelden met een VR-bril. Kijk of techniek jouw ding is en wie weet, zet jij hier je eerste stappen in de wereld van technologie!

3. Tussen 30 september 2023 t/m 15 januari 2024, check het Rijksmuseum: Er zijn twee coole werken van Tomas Saraceno te zien. (Die kunstenaar van bladzijde 35.) Zijn mega spinnenweb-sculptuur, Gravitational solitary semi-social solitary solitary Choreography LHS 477, (Waaaat?) is echt gigantisch en vult gewoon een hele zaal.

Kunst- agenda: technologie

2 Techniek Tastbaar- 2 feb:
Ludgerstraat 1, 7415 DV
Deventer
techniektastbaar.nl



3 Rijksmuseum: Saraceno
Museumstraat 1, 1071XX
Amsterdam
rijksmuseum.nl

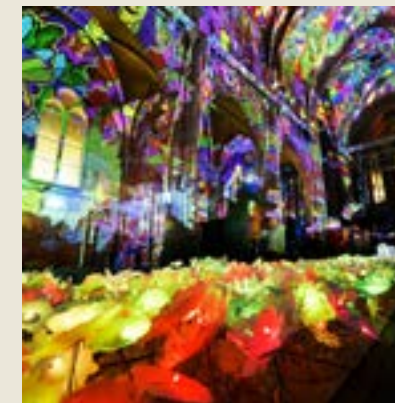
4 Nxt Museum
Asterweg 22, 1031HP
Amsterdam
nxtmuseum.com



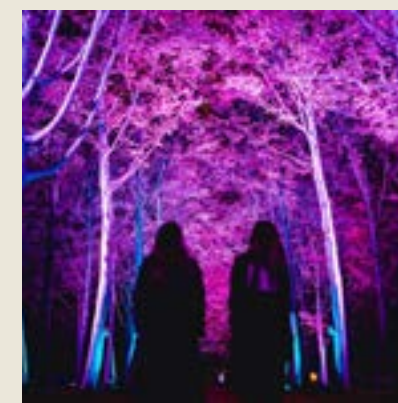
5 Maker Faire- Sep 2024:
Stadhuisplein 1, 5611EM
Eindhoven
eindhoven.makerfaire.com



6 De Grote Schijn- Okt 2024
Prinses Beatrixlaan 7,
3062 CM Rotterdam
degroteschijn.nl/rotterdam



7 GLOW- Nov 2024
Er is een route door de
hele stad!
gloweindhoven.nl



Art Assignment 1

Wil je jouw eigen coole animaties maken? Stop-motion is de magische kunst van het tot leven brengen van objecten door foto na foto te plaatsen. Het is supereenvoudig en mega leuk. Ontdek hoe je met klei, papier en je smartphone geweldige stop-motion animaties maakt. Laat je creativiteit stromen door figuren tot leven te brengen en verhalen te vertellen met simpele foto's. Volg de stappen en betreed de fantasie wereld van stop-motion!

- Materialenlijst:
- 1. Smartphone of camera: Eentje met 'n goeie camera om foto's te maken.
 - 2. App of software voor stop-motion: Zoals Stop Motion Studio, iStopMotion, enz.
 - 3. Knutselspulletjes: Klei, papier, potloden, stiften, of lego. En een groot vel papier als egale achtergrond.
 - 4. Statief (als je hebt): Voor 'n steady camera.
 - 5. Felle lamp: Om goed licht te hebben.
 - 6. Misschien nog wat extra's: Andere spulletjes of speelgoed om toe te voegen voor 'n leuk effect.

DIY



Bekijk een voorbeeld



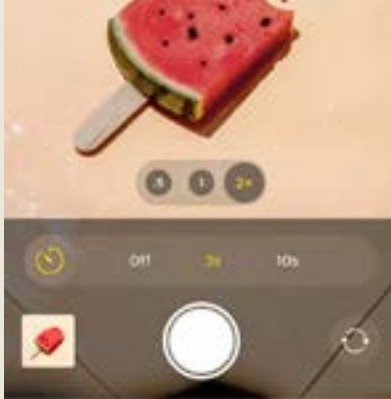
Stap 1: Kies je onderwerp.
En kies met welk materiaal je wilt spelen: klei, lego, papier, snoepjes, wat dan ook. Kies iets wat je tof vindt!



Stap 2: Zorg dat je alles hebt.
Zorg dat je alle spulletjes uit de materialenlijst hiernaast bij elkaar hebt.



Stap 3: Maak je set-up.
Zet je telefoon of camera op een stabiel plekje en zorg dat er goed licht is, zodat het er mooi uit ziet.



Stap 4: Gebruik de app.
Gebruik een stop-motion app op je telefoon om je werk te fotograferen. Maak een foto, verander iets, maak weer een foto. Doe dat zo vaak als je wilt!



Stap 5: Speel ermee.
Maak je filmpje leuker door het snel te maken of geluidjes toe te voegen. Zo maak je er echt iets vets van!



Stap 6: Deel je creatie!
Bekijk je gave animatie en laat het aan iedereen zien! Deel het met je vrienden en familie om te laten zien hoe gaaf jouw creatie is geworden! Deel het ook op social media met de hashtag #cultcandycreation

Stopmotion: Plaats meerdere foto's snel achter elkaar en je krijgt een filmpje!

Art Assignment 2

Wil je jouw eigen coole afbeeldingen maken? Deze DIY is helemaal cool, eenvoudig en ook nog eens mega leuk.

Ontdek hoe je met jouw woorden en je computer geweldige visuele creaties laat maken door AI. Breng je afbeeldingen tot leven met eenvoudige tekstbeschrijvingen. En gebruik dit vervolgens weer om verder aan je design te werken. Volg de zes stappen en ontdek zo meer over text-to-image AI!

Materialenlijst:

1. Computer of telefoon met internet
2. Vertaalapp of woordenboek van Nederlands naar Engels
3. Een "text to image" AI website. Je kunt hiervoor bijvoorbeeld naar de website www.canva.com/your-apps gaan en zoeken naar DALL-E. Een andere gratis AI generator is ook prima.
4. Knutselspulletjes: Kies zelf het materiaal waar je mee wilt werken!

Ga de samenwerking aan met AI en laat jouw fantasie tot leven komen!



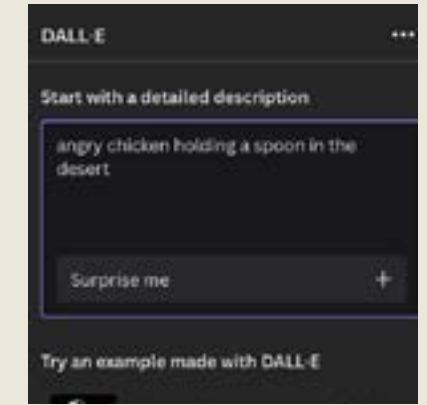
Stap 1: Kies je onderwerp.

Bedenk een emotie, een dier, een object en een omgeving. Weet je even niets? Vraag je vrienden of familie om hulp!



Stap 2: Vertaal naar het Engels.

Vertaal de vier woorden naar het Engels. Weet je een woord niet? Gebruik dan een (online) woordenboek, zoals Google Translate.



Stap 3: Maak gebruik van AI.

Voer je 4 Engelse woorden in op een gratis "text to image"-AI website, zoals DALL-E op Canva.com

Zo dus:

[emotie] [dier] holding a [object] in [omgeving]

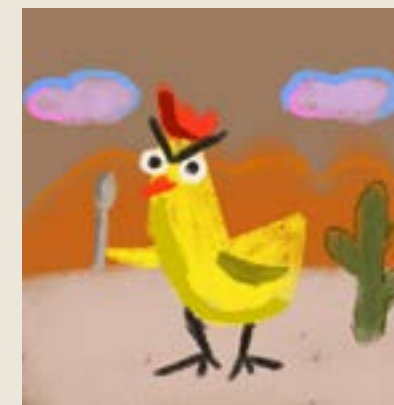


Share with us



Stap 4: Bekijk je resultaat!

Ben je niet tevreden? Dan kun je er uiteraard nog een paar 'generaten'. Probeer verschillende stijlen uit!



Stap 5: Make it yours

Gebruik het AI-voorbeeld als inspiratie. Maak het nu in jouw stijl. Bijvoorbeeld met stiften, pastelkrijt of van papier. Wees creatief!



Stap 6: Deel je creatie!

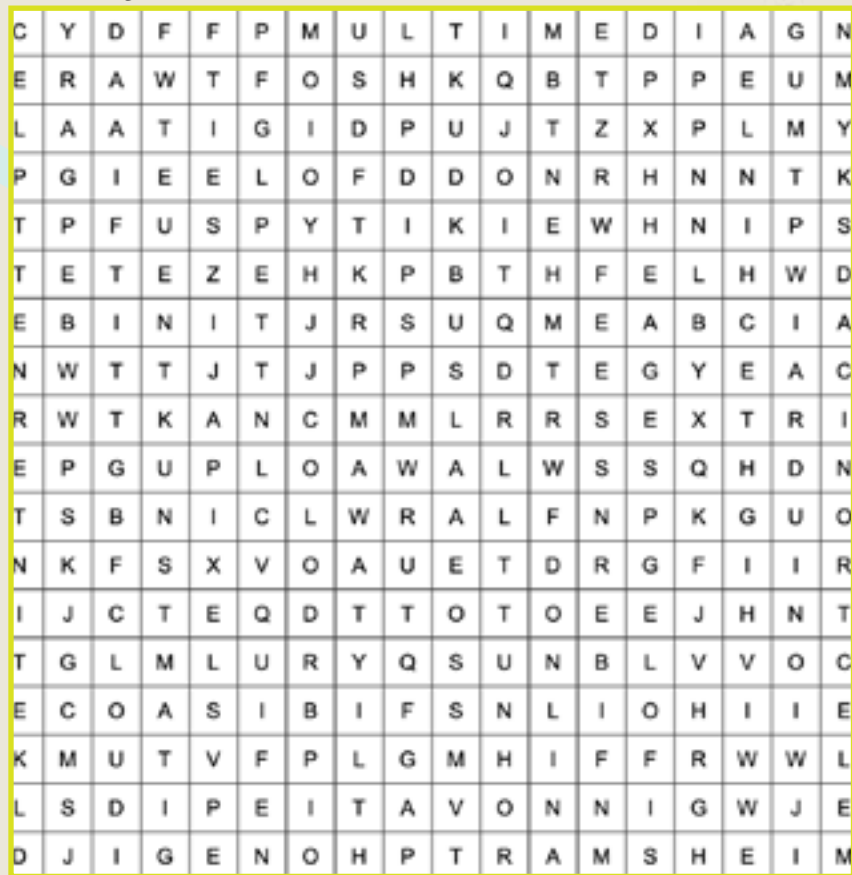
Bekijk je gave tekening en laat het aan je familie en vrienden zien. Deel het ook op social media met de hashtag #cultcandycreation



*Zoek de vijf
verschillen*

Puzzel Page

Woordzoeker



ARDUINO
CLOUD
COMPUTER
DIGITAAL
ELECTRONICA
HIGHTECH
INNOVATIE
INSTALLATIE
INTERACTIEF
INTERNET
KUNSTMATIG
LEDLAMPJES
MULTIMEDIA
PIXELS ROBOT
SMARTPHONE
SOFTWARE
VIRTUALREALITY

Crack the code, embrace the challenge

Kruiswoordpuzzel

Horizontaal

- Door dit dier is Tomas Saraceno geïnspireerd
- Een tekenapp op de iPad
- Wat was de inspiratiebron voor Lisa en Brenda?
- Wat zijn 127109 en 127110?
- In deze stad is het event GLOW

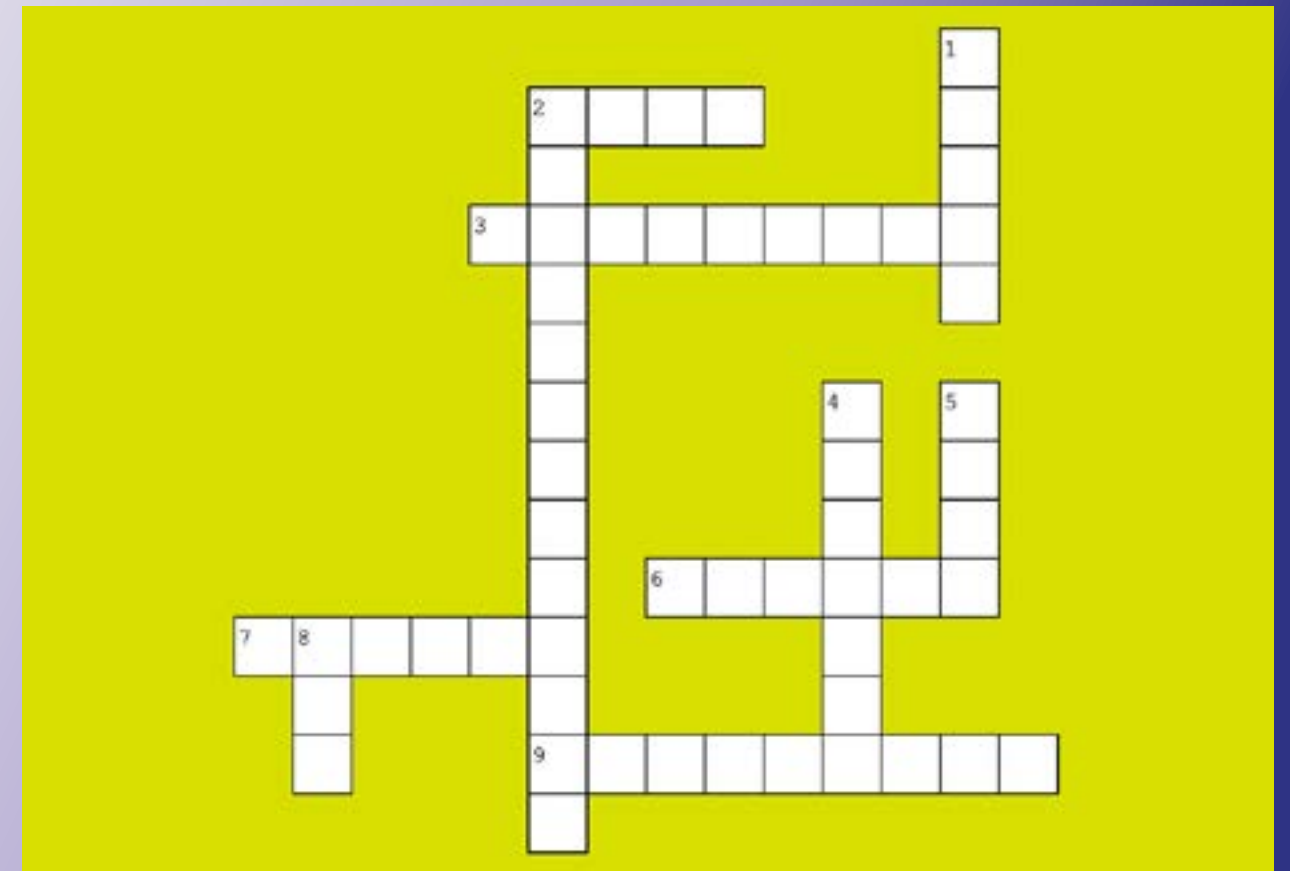
Verticaal

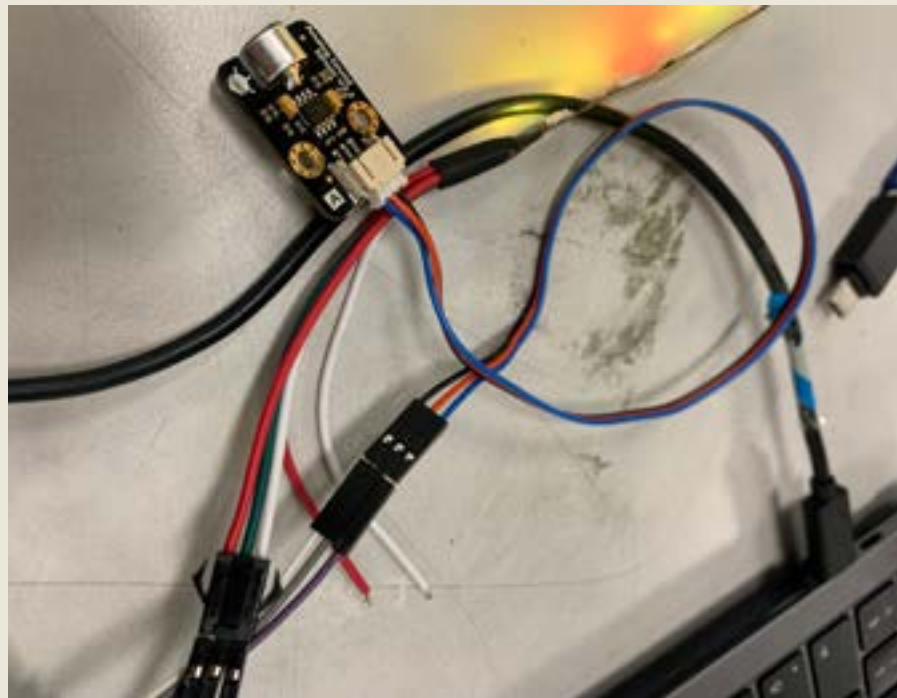
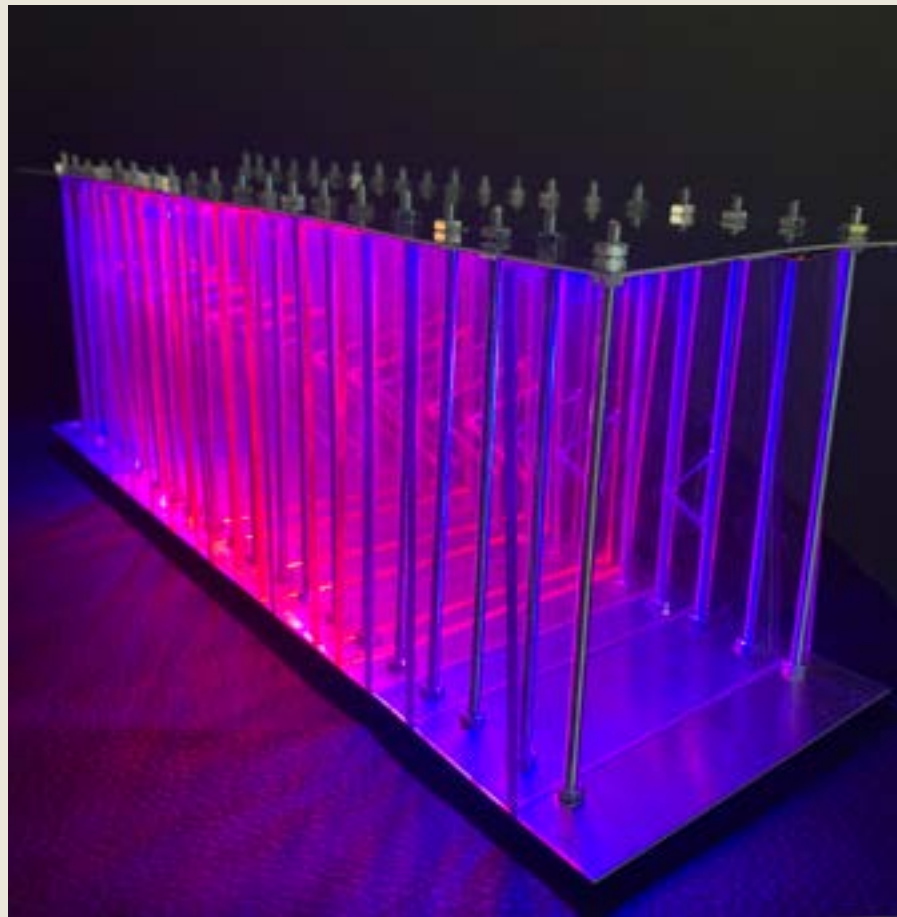
- Dit materiaal gebruikt Bart Hess bij "Mutants"
- De creaties van Theo Jansen
- Programmeerbare elektronica voor interactieve projecten
- Walter R. Tschinkel doet onderzoek naar dit insect
- Zo heet de gids in Amaze...



Avatar

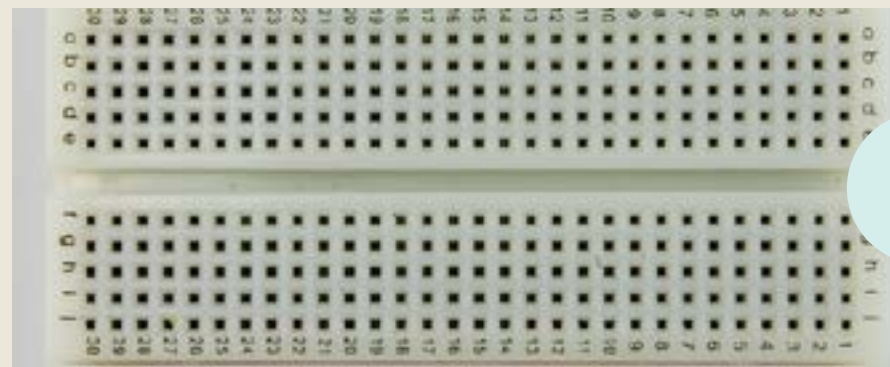
Hoe zou jij er uit zien als online character? Voeg zelf ogen, neus, een mond, oren en overige accessoires toe, en create your own avatar!



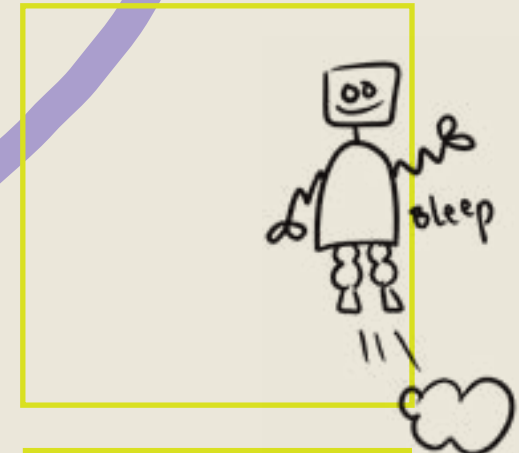


Techniek: Arduino

Maak kennis met Arduino, jouw gingen, wij hebben voor ieder toegangspoort tot eindeloze wat wils. Bezoek onze website mogelijkheden in de spannende via de QR code op deze pagina wereld van DIY-elektronica en om te ontdekken hoe Arduino programmering! Met Arduino jouw creatieve ideeën tot leven kun je jouw eigen LED-light- kan brengen. Van eenvoudige show creëren, een slimme robot knipperende LED's tot ge- bouwen die reageert op je avanseerde IoT-projecten, we omgeving, of zelfs jouw kamer hebben alles wat je nodig hebt omtoveren tot een futuristische, om te beginnen. zelfbedienende ruimte. Laat je inspireren, leer, en deel Het beste van alles? Je hebt jouw geweldige projecten met geen raketwetenschappen onze groeiende community van nodig om te beginnen! Op makers! Laat jouw creativiteit de onze website hebben we een vrije loop! De mogelijkheden zijn schat aan informatie en leuke eindeloos, en de enige limiet is tutorials voor jou klaarstaan. Of jouw verbeelding. Ontdek meer je nu een beginner bent die op onze gloednieuwe website net begint met knutselen of cultcandy.wordpress.com. een doorgewinterde maker die Happy coding! op zoek is naar nieuwe uitda-



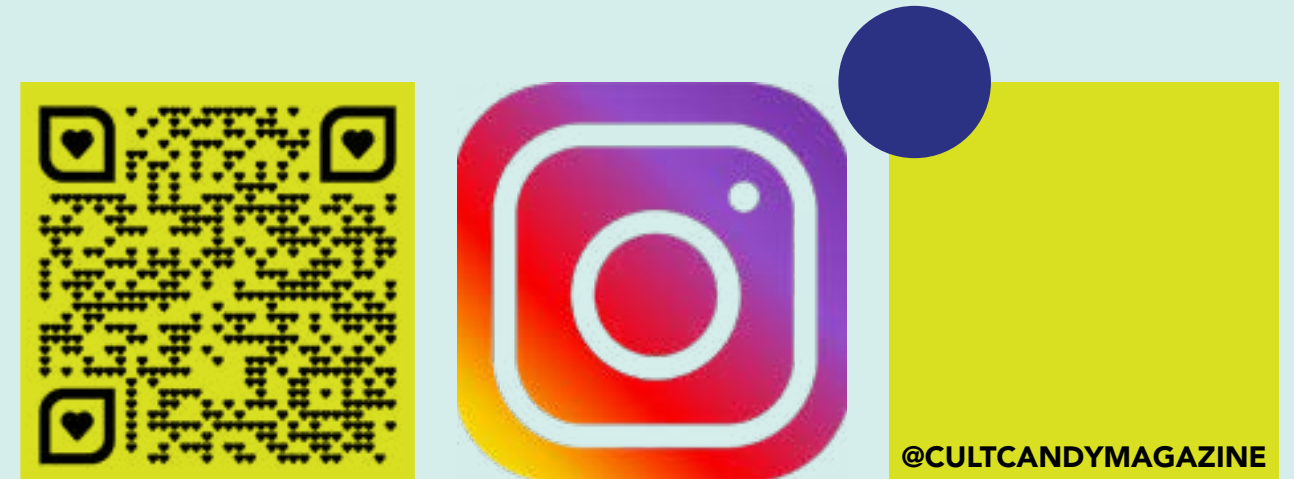
Programmeerbare
elektronica voor
interactieve
projecten



**WIJ ZOEKEN
JOU.
Mee doen?
Laat van je
horen!**

Email us

L.kuiper@student.artez.nl



Join our art
community
now!

Unlock Creativity, Embrace Artistry.

socials

Over CultCandy magazine

Dit toegankelijke kunstmagazine richt zich op leerlingen van de middelbare school en heeft als hoofddoel inspiratie, educatieve waarde, zelfexpressie, bieden van vermaak en het verkennen van mogelijkheden in kunst. Het betreft ook kunststudenten en kunstenaars door zichtbaarheid, erkenning, en het bieden van publicatiekansen, terwijl het docenten en ouders ondersteunt met aanvullende lesmethoden, inspiratie, en het stimuleren van creativiteit. Ons magazine is gemaakt om kritisch denken te stimuleren, waardering voor kunst en cultuur op te roepen, en een laagdrempelige introductie in de kunstwereld te bieden, met als doel een positieve impact op persoonlijke, academische en emotionele ontwikkeling van leerlingen. We willen jongeren op de hoogte houden van de actuele kunstscene en culturele ontwikkelingen, en we willen de jongeren daarbij betrekken en uitnodigen om mee te doen.



Special thanks to...

RECHTEN EN BRONVERMELDING

Websites: pexels.com, studioodrift.com, irisvanherpen.com, gabeytjonatham.com, hannahslevy.com, huntercole.com, studioroosegaarde.net, barthess.com, colorado.edu, lucymcrae.net, nmt.edu dr Hassanalian, hrgiger.com, kateclark.com, zhengmahler.world, joostrekveld.net, studiotomassaraceno.org, thewaroftheworldsimmersive.com, philipbeesleystudioinc.com, geeven.nl, mistermotley.nl, katjanovi.net, fkv.de, seeallthis.com, chat.openai.com, lisakuiper.com, amaze-amsterdam.nl, bio.fsu.edu, kunstbus.nl, verenigingrembrandt.nl

Literatuur: the great pretender – theo jansen, the art book – phaidon editors, nicky assmann – witteveen+bos, iris van herpen – witteveen+bos, coding care : towards a technology for nature – sabine himmelsbach, dada – mia goes, kunstzone – jan verschaeren, AI and the future of education: teaching in the age of artificial intelligence – priten shah, digital visions for fashion + textiles: made in code – sarah e. braddock clarke and jane harris, co-corporeality of humans, machines, & microbes – barbara imhof, daan roosegaarde: interactive landscapes – adele chong, future bodies: bart hess – fredric baas

the end

CULTCANDY

@cultcandymagazine

cultcandy.wordpress.com