

Beste kandidaat-student,

De toelatingsproef is bedoeld om jou vanuit diverse invalshoeken te leren kennen. Daarbij toetsen we je motivatie en je artistieke gedrevenheid. Tegelijkertijd kan jij aanvoelen of onze school is wat je zoekt.

Registreer je op deze website vanaf zaterdag 6 maart 2021 voor de toelatingsproef. De data van de online gesprekken zijn 1 of 2 juli 2021 of 1 of 2 september 2021. De deadline voor de thuisopdracht is 24 juni of 25 augustus 2021.

Bij vragen over de toelatingsprocedure contacteer je studentenadmin.sla@kdg.be.

Hier alvast een voorproefje van de **thuisopdrachten**:

De vier opdrachten zijn:

1. Motivatiebrief
2. Persoonlijke informatie
3. Inspiratie
4. Keuzeopdracht

Opdracht 1: Motivatiebrief

Schrijf een motivatiebrief van maximaal 400 woorden waarin je antwoord geeft op de volgende vragen:

- Waarom kies je voor het academisch hoger kunstonderwijs, eerder dan voor een professionele bacheloropleiding?
- Waarom kies je voor Sint Lucas Antwerpen?
- Voor welke studio zou je kiezen? Waarom?
- Wat wil je na de opleiding bereiken?

Opdracht 2: Een filmpje of portfolio waarin je persoonlijke informatie geeft

- Maak één filmpje waarin je jezelf voorstelt of je profiel schetst (schoolervaring, werkervaring, vrije tijd,...). Indien je al een portfolio hebt, toon je in het filmpje een aantal van de werken die je maakte. Dit mag een heel spontaan DIY- filmpje zijn dat je opneemt met je smartphone of webcam. We verwachten echt geen professioneel gemonteerde kortfilm! Heb je al skills als regisseur? Dan mag je uiteraard laten zien wat je kan. Voel je je niet comfortabel voor de camera? Geen nood: een portfolio waarin je persoonlijke informatie geeft kan ook.
- [Wanneer je kiest voor studio Kunst vragen we om géén filmpje te maken, maar wel een portfolio met eigen beelden. Deze kan tekeningen, foto's, schilderijen, 3-D werk, schetsen, video,... bevatten.](#)

Opdracht 3 Inspiratie

Selecteer tien beelden die je in de afgelopen periode of ter voorbereiding van de opleiding hebben geïnspireerd, of je gewoon op de één of andere manier fascineren. Dit kunnen heel uiteenlopende beelden zijn. Schrijf erbij waarom je deze beelden koos, waarom ze jou inspireren en waarom je ze mooi, interessant, treffend of ontroerend vindt.

Opdracht 4 Keuzeopdracht

Werk **één** van de volgende opdrachten uit:

- A. Book Faces
- B. Zelfportret
- C. Things that hit you
- D. Will AI take over The World?
- E. Upcycling
- F. Still Life

In de uitwerking van de keuzeopdracht ben je volledig vrij in het kiezen van de mediavorm, techniek, materiaal en formaat. Bijvoorbeeld: schilderen, object, grafiek, sieraad, ruimtelijk werk, installatie, foto, video, collage, performance etc.

A. Book Faces

Boeken, ze bestaan in alle mogelijke formaten en over alle mogelijke onderwerpen. Uitgegeven in een kleine oplage tot bestsellers in paperback. Eén ding hebben ze gemeen: ze zijn product en verpakking tegelijkertijd. Ze zijn herkenbaar, net zoals een gezicht. Als toekomstig illustrator, kunstenaar of ontwerper word je uitgedaagd om binnen één concept 3 verschillende boekcovers te ontwerpen. Elk boek staat op zich maar is tevens ook onderdeel van een reeks.

Kies een genre (fictie, non-fictie, psychologische thriller etc.) en ontwerp je eigen reeks van 3 paperbackcovers. Werk hierbij rond 1 auteur en 3 bestaande titels. Recupereer alle tekstgegevens maar creëer een nieuw coverconcept. Je kan o.m. collage- of mixed media-technieken gebruiken, illustreren, schilderen, fotograferen etc. Heb ook voldoende aandacht voor de typografie.

B. Zelfportret

Kunstenaars zijn om velerlei redenen, gedurende eeuwen en tot vandaag geïnteresseerd in het fenomeen 'zelfportret'. Soms letterlijk als een weergave van hun gezicht maar vaak ook abstract of associatief. Hoe zie jij jezelf en hoe vertaal je dit naar een zelfportret? Welke middelen en (technische) mogelijkheden gebruik je hiervoor? Alle materialen zijn toegelaten, je kan dus uit alle mogelijke technieken putten: schilderen, grafiek, ruimtelijk werk, sieraden, installatie, foto, typografie, video, collage, performance,... Verbaas ons hoe je met vorm en inhoud kan omgaan. Hoe veelzeggend, luchtig, mysterieus, gek, stil, luidkeels of helder het begrip 'zelfportret' voor jou kan zijn.

C. Things That Hit You

We leven in een complexe en turbulente samenleving met vele maatschappelijke en sociale uitdagingen. Kies een thema en bedenk een boodschap van algemeen belang, dat laat zien wat jij belangrijk vindt, en wat de aanzet kan zijn voor een positieve verandering die anderen inspireert. Het kan iets zijn dat je 's nachts wakker houdt of het is zo belangrijk dat je niet kan stoppen erover na te denken of te praten. Ventileer je mening deze maal niet via sociale media maar creëer een beeld, een installatie, een badge, een video, een geluidsopname, maak een foto of bedenk een slogan. Bundel dit alles tot een vorm die luid en duidelijk of net heel subtiel je boodschap overbrengt.

D. Will AI take over The World?

Technologie zit in alle facetten van de samenleving, zowel in het klassieke beeld van 'robots', als in de impact van algoritmes en AI (Artificial Intelligence). Robots spreken nog steeds tot de verbeelding, al wijzigt het klassieke beeld ervan razendsnel. Ze zijn alom aanwezig, ze denken, schrijven, praten, wandelen, rijden, scannen en rekenen. En dit alles tegelijkertijd en zo mogelijk sneller en beter dan de mens. Waar het einde van deze evolutie ligt, weten we niet, en al zeker niet met de opkomst van AI. Hoe gaan we hier mee om? Wat denk jijzelf hierover?

Maak een boeiend grafisch/beeldend verhaal rond dit thema. Daarmee vertel je jouw standpunt (mening, visie) en je geeft een antwoord a.d.h.v. zelfgemaakte beelden. Niet elk concept of elke invalshoek dient een effectieve oplossing aan te bieden, het kan ook een uiting zijn van absurditeit, humor en/of een uitgesproken maatschappelijk standpunt of engagement.

E. Upcycling

Recycling en upcycling zijn de laatste jaren vaste begrippen geworden in de wereld van kunst en vormgeving.

We worden er ons van bewust dat het kapitalisme met zijn exorbitant consumptiegedrag nergens toe leidt, althans niet naar een bloeiende toekomst voor onze planeet. Ondertussen zijn er gelukkig meer ecologische manieren om met grondstoffen om te gaan. Het hergebruik en opwaarderen van kleding, gebruiksvoorwerpen en meubels is alvast een stap in de goede richting en ontwerpers en kunstenaars kunnen daar zeker toe bijdragen.

Ga op zoek naar een stel broeken, truien, jurken, sjaals en sneakers (...) die niet meer worden gedragen. Ontleed elk kledingstuk en breng in kaart uit welke onderdelen deze bestaan. Hoe kan je dit het best visualiseren; in 2D of 3D? Ga daarna aan de slag om de onderdelen opnieuw - en uiteraard op een andere manier - samen te stellen tot bijvoorbeeld een verbluffende loungezetel, een verbazingwekkende voetballersoutfit, een dramatische kunstinstallatie, een reuzegroot sculptuur, een set monsterlijke maskers of een serie gekke accessoires... Gebruik naald en draad, maar ook tape, koord, schroeven, ... en al wat nodig is om jouw verhaal op de juiste manier te vertellen. Hoe ga je dit alles presenteren? We willen niet alleen het resultaat zien maar ook het proces (the making of).

F. Still Life

Het tempo van het leven in deze tijden is vaak erg snel, we beschikken over ongelooflijke technologieën en informatie maar daardoor is het vaak niet meer stil in onze omgeving en in onze hoofden. Het stilleven is doorheen de kunstgeschiedenis een bekend gegeven, waarbij meestal kostbare voorwerpen getoond werden. Hoe zou jij dit gegeven vertalen naar een persoonlijke maar ook naar een hedendaagse of futuristische vorm?

Maak een stilleven met verschillende objecten die kostbaar of van betekenis zijn voor jou. Werk in een niet voor de hand liggend materiaal dat de toeschouwer misschien niet meteen herkent. Hoe klein of hoe groot, dat mag je zelf kiezen, zolang het maar tot de verbeelding spreekt en je kan laten zien wat je fascineert of waar je stil van wordt.

Het resultaat is een ruimtelijk werk, een reeks 3D objecten die je presenteert door een duidelijke foto van het geheel en van de details te nemen.