Subkulture met betrekking tot kuns en kultuur*

Siyavula Uploaders

This work is produced by OpenStax-CNX and licensed under the
Creative Commons Attribution License 3.0†

1 KUNS EN KULTUUR

2 Graad 9

3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

4 Module 8

5 SUBKULTURE MET BETREKKING TOT KUNS EN KULTUUR

VISUELE KUNS

Aktiwiteit 1 (individueel/groepwerk)

Om SUBKULTURE in terme van kuns en kultuur te kan identifiseer en die invloed daarvan op modes te kan bespreek

[LU 4.4]

- LEESOPDRAG:

'n **Subkultuur** is 'n onderafdeling van 'n spesifieke kultuur. In tradisioneel Westerse kulture is daar byvoorbeeld talle subkulture – dit het dikwels te doen met 'n spesifieke tipe kleredrag, manier van praat, musiekvoorkeure en 'n sekere tipe tydverdryf.

Subkulture word nie beperk tot sekere godsdienstige oorwegings of godsdienste nie. So is daar byvoorbeeld 'ravers', 'skaters', 'surfers', 'punkers', 'grungers', 'metalheads', 'hackers', ensovoorts.

Die tienerkultuur van vandag sluit beslis 'n hele verskeidenheid van subkulture in. Een van die gewildste en mees invloedrykste subkulture onder die tieners is die Hip-Hopkultuur.

Gedurende die laat sewentigerjare het 'n nuwe definitiewe klank in die strate van New York begin opklink. Dit was die klank van hip-hop en nou, meer as twintig jaar later, het dit 'n wêreldwye kultuurkrag geword. Hip-Hopmusiek bestaan, eenvoudig gestel, uit 'n platejoggie (DJ) wat ritmiese gedeeltes van verskeie albums op 'n draaitafel meng terwyl 'n 'rapper' oor die polsslag sy/haar kletsryme 'rap'.

Maar Hip-Hop is 'n kultuur in eie reg, met sy eie taal, liriese styl, visuele kuns (graffiti), dansbewegings en klerestyl.

Net soos by baie ander subkulture is Hip-Hop ook nie beperk tot sekere kultuurgroepe of geografiese gedeeltes nie en floreer beide in stedelike en landelike omgewings.

*Version 1.1: Jun 16, 2009 6:00 am -0500

†http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Hip-Hopmodes behels baie verskillende kleure, style en kreatiwiteit. In die Hip-Hopwêreld word dit 'geur' (smaak) genoem. Om dus geur te hê, moet jy volgens die nuutste mode geklee wees. Deurlopende kleredrag sluit in groot, los broeke, oorgroot atletiektruie en baie duur tekkies, gewoonlik Nikes. Ander groot handelsname wat aan Hip-Hop gekoppel word, is Versace, Tommy Hilfiger, Guess en Polo van Ralph Lauren. So het Snoop Doggy Dogg in 1994 byvoorbeeld in Saturday Night Live opgetree, geklee in Tommy Hilfiger klere van kop tot tone. Tommy Hilfiger se verkope het daardie jaar met $90 miljoen toegeneem! Ander rap-kunstenaars soos Q-Tip of A Tribe Called Quest het dit in lirieke uitgebasuin: "And others couldn't figga, How me and Hilfigga, Used to move through with vigga."

Figure 1

Teen 1993 was die rave-kultuur, wat in Manchester Engeland ontstaan het, ‘n nasionale fenomeen in die Verenigde State. Die musiek vir rave bestaan, amper soos by Hip-Hop, uit bestaande opnames wat dan deur ‘n DJ gemeng word. Mike Szabo, deel van die New York ravers, het die musiek so opgesom: “The music at raves is live. Although the source for the music is prerecorded, a disk jockey working at a mixing table is performing new music for a live audience.” Hierdie vermengingstegniek het ‘n groot invloed op die kuns,

veral grafiese ontwerp, gehad.

Ontwerpers het toenemend bestaande beelde of prentjies en lettertipes begin manipuleer. Tipiese rave-ontwerpers het materiaal van advertensies, televisie, kommersiële verpakking, strokiesprente en andere geneem en binne 'n paar uur drukkers verskaf met 'n 'nuwe' ontwerp. Ontwerpers van strooibiljette ('flyers') het dikwels die spot gedryf met bekende handelsname om sodoende dit wat bekend aan die publiek is, te gebruik vir die promosie van ondergrondse, kwasi-'geheime' rave-gebeurtenisse. Hierdie proses is ontleen aan Popkuns (Populêre Kuns: 'n beweging van die sestiger- en sewentigerjare) – in die rave-kultuur herontdek deur 'n jonger generasie, gefassineer deur die moontlikhede wat kommersiële ikone bied om die houding van 'n subkultuur oor te dra.

Die belangrikste sosiale funksie van grafiese ontwerp is om identiteit deur middel van visuele vorms te gee. Ontwerp skep dus 'n 'persoonlikheid' vir inrigtings soos skole en besighede, asook produkte en sekere groepe mense met gemeenskaplike belange. Oor die jare heen is daar 'n geletterdheid vir die oog geskep, 'n kommersiële alfabet van simbole en style bekend aan verbruikers. Aktiviste-groepe gebruik ontwerp vir die aanspreek van sekere kwessies, soos byvoorbeeld feminisme en VIGS, terwyl ontwerpers binne die subkulture van Rave, Hip-Hop en 'Skateboarding' 'n verandering in visuele geletterdheid gebring het deur die vermenging van style en simbole vanuit die massa-media en die stedelike ondergrond.

Beantwoord die volgende vrae nadat jy die bostaande leesopdrag voltooi het.

1. Tot watter subkultuur behoort jy? Gee redes vir jou antwoord.

1. Na watter musiek luister die subkultuur waaraan jy behoort? Noem voorbeelde.

1. Dra die subkultuur waaraan jy behoort enige spesifieke klere, juweliersware of haarstyle? Noem 'n paar voorbeelde.

1. Watter handelsmerke ('brandnames') word met jou subkultuur geassosieer? Noem hulle.

Ruil nou in julle groepe inligting uit om die tabel hieronder te kan voltooi. Indien julle almal aan dieselfde subkultuur behoort, moet julle navors oor ander subkulture, sodat daar 'n verskeidenheid op die tabel verskyn.

Subkultuur	Musiek	Dans(e)	Visuele Kuns	Kleredrag

Table 1

Skryf nou by die huis 'n opstel van tussen 200 en 250 woorde (prentjies en/of illustrasies is nie verpligtend nie, maar word aanbeveel) oor die volgende onderwerp:

HOE KUNS KULTURE, LEEFSTYLE EN MODES REFLEKTEER EN BEÏNVLOED

ASSESSERING

Die leerder is in staat om:	1	2	3	4	5	6	7
• subkulture te identifiseer;							
• respek te toon vir ander leerders se voorkeure; en							
• te redeneer hoe kulture, leefstyle en modes die kuns reflekteer en beïnvloed.							

Table 2

Aktiwiteit 2 (individueel)

Om ‘n T-hemp te ontwerp
[LU 4.2]
STAP 1

Teken eers ‘n ontwerp op papier. Hierdie eerste ontwerp moet julle subkultuur verteenwoordig. Bekende simbole of handelsmerke mag gebruik word, maar moet vermeng of vernuwe word om sodoende ‘n oorspronklike ontwerp te skep. Die ontwerp sal vir die voorkant en/of agterkant van die T-hemp gebruik word. ‘n Tweede ontwerp, geskoei op die eerste een, moet ‘n patroon vorm – ‘n vereenvoudigde herhaling van die eerste ontwerp. Die tweede ontwerp sal vir die nek, onderkant en/of moue van die T-hemp gebruik word.

Voorbeeld:

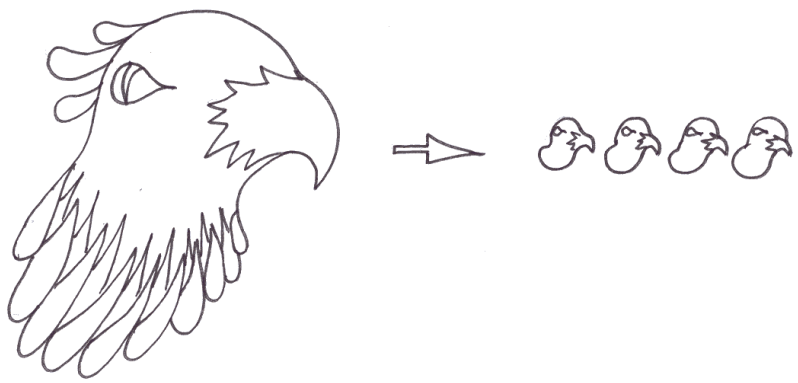

Figure 2

STAP 2

Na die voorlopige sketse vir die twee ontwerpe gemaak is, moet dit met kleurpotlode of gekleurde ink op ‘n voorafgetekende T-hemp formaat verplaas word.

Voorbeeld:

Figure 3

STAP 3 (opsioneel)

Julle kan, indien die geriewe by die skool beskikbaar is, ou T-hempies van die huis af bring en julle ontwerpe dan daarop verf met materiaalverf.

ASSESSERING

Die leerder is in staat om:	1	2	3	4	5	6	7
• ontwerpvaardighede aan te wend;							
							continued on next page

• simbole en/of tekens van 'n eie sub-kul-tuur te iden-ti-fiseer en uit te beeld;							
• oorspronklik te wees;							
• patroon te skep en aan te wend; en							

continued on next page

• aan te pas by die medium (in hierdie geval die T-hemp).							

Table 3

Oorkoepelende Aktiwiteit

- As 'n samevatting van al vier die leereenhede kan julle nou werk aan 'n aanbieding of opvoering waarin julle byvoorbeeld die 'rap' van Leereenheid 1 kombineer met die bewegings van Leereenheid 3, die karakters van Leereenheid 2 en die T-hemp of ander kleredrag van Leereenheid 4.

ASSESSERING

Die leerder is in staat om:	1	2	3	4	5	6	7
• ritmiese rym met beweging en musiek te skep;							
continued on next page							

• met die res van die groep te kommunikeer in sy /haar uitvoering van die musiek;							

continued on next page

• gedissiplineerd in ‘n groep te werk;							
• respek en be-grip te toon vir an-der leerders; en							
• individuele kunsvorme te kom-bi-neer om ‘n nuwe vorm van artistieke uit-drukking te skep.							

Table 4

	LU 4.6			

Table 5

6 Assessering

Leeruitkomstes(LUs)
LU 4
uitdrukking en kommunikasieDie leerder is in staat om te analiseer en ‘n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.
Assesseringstandaarde(ASe)
Dit is duidelik wanneer die leerder:
MUSIEK
4.3 kan verduidelik hoe tegnologie deur die jare musiek beïnvloed het;
DRAMA
4.2 ‘n drama-aanbieding gebruik om kritiek te lewer op die impak van sepies, radio-aanbiedings of ander beskikbare vorms van uitvoerende media op mense se waardes en gedrag;
DANS
4.1 kan verduidelik hoe dans gevorm word deur die waardes van die tye te reflekteer, asook die invloed van musiek, plek, mode en tegnologie; en
VISUELE KUNS
4.4 kan verduidelik hoe kuns kulture, leefstyle, gelowe en modes, reflekteer en beïnvloed;
4.5 vaardighede in media- produksie kan aanwend, terwyl die teikengroep, doel en ontwerpelemente in ag geneem word (bv. die skep van ‘n advertensie, klasnuusbrief, plakkaat, T-hemp, logo of klingel);
OORKOEPELEND
4.6 individuele kunsvorme kan kombineer om ‘n nuwe vorm van artistieke uitdrukking te skep.

Table 6