

Dimensie Ambachtelijk en industrieel

Relatie tussen deze dimensie en CKV

Hoe wordt deze kunst (kunstwerk, kunstvorm) gemaakt? Met welke middelen? Door één persoon of een team? Maakt het voor kunst uit hoe het gemaakt wordt? Wanneer wel, wanneer niet? Waarom wel, waarom niet? Is de grens tussen ambachtelijk en industrieel altijd goed te trekken?

Deze dimensie is mogelijk ook te linken aan: *digitaal en analoog; autonoom en toegepast; individueel en coöperatief*

Sfeerbericht

Digitaal spanningsveld

De kracht van het spel *Assassins Creed II* ligt in de erfgoedsfeer. Het speelt zich namelijk af in het Florence van de renaissance. Wanneer je het spel speelt, word je ondergedompeld in de kunstgeschiedenis van deze stad. Uffizi, Ponte Vecchio, Duomo vormen de levensechte context voor de speler. De graphics zijn zo herkenbaar en goed getroffen, dat het spel zelfs gebruikt kan worden als digitale reisgids wanneer je vandaag de dag Florence bezoekt.

Bij de ontwikkeling van een game zijn veel mensen betrokken. Tekenaars, programmeurs, muzikanten, acteurs, zij zijn de moderne ambachtslieden die in deze industrie werkzaam zijn. Kennen we hun namen? Beschouwen we hen als ambachtslieden of zijn ze industrieel ontwerpers?

Een actuele ontwikkeling binnen de game-industrie is dat games niet alleen zijn voor vermaak, maar dat ze ook werken aan bewustwording en een creatieve houding van de gebruiker stimuleren. Door een rol in een spel te spelen, word je je bewust van de grenzen van het karakter en van de missie. Je moet zelf het verhaal samenstellen, waardoor je wordt gestimuleerd na te denken over belangrijke vraagstukken. Een Zweedse scholier was zelfs zo creatief dat hij zijn eigen spel heeft ontworpen. Dit spel, *Minecraft*, daagt de gamer uit om de wereld van het spel vorm te geven. Het simpele spel is inmiddels door miljoenen mensen gespeeld en heeft miljarden opgebracht.

Mogelijke opdrachten en/of onderzoeksvragen naar aanleiding van dit sfeerbericht

- Neem twee games die zo veel mogelijk van elkaar verschillen en ontleed ze volgens de volgende componenten: verhaal, graphics, muziek en voice acting.
- Vergelijk de uitkomsten met elkaar. Welk spel raakt jou het meest en waarom? Zou je een van de twee spellen tot kunst rekenen? Of allebei? Op grond waarvan?
- Welke kunstenaars hebben met games gewerkt? Hoe en waarom hebben ze dit gedaan?
- Er bestaat een jaarlijkse prijs voor de best ontworpen game. Aan welke game zou jij de designprijs uitreiken? Noem vier criteria die hierbij voor jou van belang zijn. Beargumenteer je keuze.

Concrete opdrachten

- Vorm met een paar klasgenoten een ontwerpteam en maak een ontwerp voor een nieuwe game. Geef via een moodboard de sfeer van het spel weer en kies muziek die goed bij het spel past. Presenteer je ontwerp aan de klas. Reflecteer op de invloed van de samenwerking op het eindproduct.
- Een mogelijke onderzoeksvraag (vanuit ScEPTED-factoren):
Economisch: Piet Hein Eek werd in eerste instantie bekend om zijn ambachtelijke meubels van sloophout. Zijn ontwerpen zijn unieke stukken met een eigen prijskaartje. Nu, ruim tien jaar later, is hij door Ikea gevraagd om voor hun doelgroep meubels te ontwerpen. In hoeverre is Piet Hein Eek nog te beschouwen als ambachtelijk kunstenaar en/of is hij hierdoor een industrieel ontwerper geworden?

Suggesties vanuit een andere kunstdiscipline

Beeldend: De gebrandschilderde ramen in bijvoorbeeld de Nieuwe Kerk in Amsterdam of de Sint Jan in Den Bosch zijn ontworpen door Marc Mulders, maar uitgevoerd door gespecialiseerde ambachtssmeden. Wie is hier de kunstenaar?

Idem dito: *The Red Turtle*, animatiefilm van Michael Dudok de Wit (er is een mooie documentaire over hem en zijn team).

Denk ook aan textielkunst. Het Scandinavische ontwerpduo Arne en Carlos haakte in op de breirage en heeft een serie gebreide kerstballen ontworpen. Het publiek reageerde meer dan enthousiast, waardoor ze de patronen hebben vrijgegeven en iedereen deze ballen kan breien. Het oude ambacht van breien is door de inmenging van Arne en Carlos tot kunst verheven.

Jonge kunstenaars kunnen in het Textielmuseum in Tilburg hun eigen ontwerpen vormgeven op de oude breimachines. Inmiddels worden daar ook workshops voor amateurs gegeven. Zo loopt de lijn van ambacht tot industriële vormgeving weer door naar ambacht.

Meer inspiratie?

Opsomming mogelijke bronnen (literatuur, websites, films etc.):

- eerder ontwikkeld materiaal voor CKV (eigen materiaal van docenten);
- materiaal zoals ontwikkeld door musea, gezelschappen en culturele instellingen.

- Steinz, P. (2014). *Made in Europe, De kunst die ons continent bindt*. Amsterdam: Nieuw Amsterdam
 - artikel 8: *De BILLY van IKEA*;
 - artikel 72: *De luxe accessoires van Prada en Gucci*.

- Heijnen, E. (2016) *Remix je curriculum! Een ontwerpmodel voor kunsteducatie: How Contemporary Visual Practices Inspire Authentic Art Education*. Nijmegen: Radboud University Nijmegen.

- Video's op: <http://arttube.nl/>
- Mechanics as Metaphor - I: How Your Actions Tell Stories in a Game ...
<https://www.youtube.com/watch?v=4Qwcl4iQt2Y>
- What a Games Designer is Doing at an Art Museum <http://www.ign.com/articles/2013/11/12/what-a-games-designer-is-doing-at-an-art-museum>
- The red turtle: 10 jaar tijd, honderdduizend tekeningen, één animatie film <http://www.npo.nl/the-red-turtle-tien-jaar-tijd-honderdduizend-tekeningen-eeen-animatiefilm>