

op avontuur
met illustratie





CREATING PIONEERS

Op avontuur met illustratie

Illustratie studiedag, 12 mei 2016

Docenten:

Sophie Hamers, Angélique Viester, Lars Deltrap, Cesare Davolio, Han Hoogerbrugge, Gert Jan Pos, Robert van Raffé, Simon Buijs, Rachel Sender, Femke Wieringa, Idris van Heffen, Caroline Lamens, Danai Fuengshunut

Gasten tijdens de studiedag:

Anneke Seelen (Onderwijs Kwaliteit & Personeel), Kim Raaven (Bureau voor Beeldzaken), Maarten Uwland (HBO Sport & Marketing)

Vormgeving publicatie:

Jasper van Doorn – jasper6000.com

Fonts:

Brood: Gill Sans, Kop: Futura Condensed

Op avontuur met
Illustratie

Op avontuur met
Illustratie

Op avontuur met
Illustratie

Op avontuur met
Illustratie

Op donderdag 12 mei hadden we met het docententeam van illustratie een studiedag. Deze dag had 2 doelen. Enerzijds was het tijd om te vieren hoe goed het met de afdeling illustratie op de Willem de Kooning Academie gaat. Hiernaast wilde ik van de gelegenheid gebruik maken om vragen te stellen en met het docententeam naar de toekomst te kijken.

Waar willen we heen? Wat vinden we belangrijk? Waar willen we op reageren? Wat vinden we goed onderwijs? Wat hebben we nodig om dat te bereiken? Het zijn geen gemakkelijke vragen maar ze lijken sterk op vragen die we ook aan onze studenten stellen. Voor de studiedag waren ook een aantal gasten uitgenodigd; Anneke Seelen (Onderwijs Kwaliteit & Personeel), Kim Raaven (Bureau voor Beeldzaken) en Maarten Uwland (HBO Sport & Marketing). De inzet van deze gasten was bedoeld om het dialoog over deze vragen te stimuleren en volgens mij is dat goed gelukt.

Ik vond het belangrijk om impressies, bevindingen en uitkomsten van de studiedag te bewaren. De huidige illustratie student Jasper van Doorn is daarom gevraagd om er een boekje van te maken. Het is geen boekje met een rond verhaal geworden. Dat was ook niet de bedoeling. Het boekje geeft slechts een inkijkje in onze eerste beelden, woorden, associaties, wensen en ideeën voor de toekomst van de afdeling. Het is een momentopname, bedoeld ter inspiratie en als reflectiemiddel. Ik ben benieuwd hoe we hier later op terug zullen kijken. Wat hebben we dan aangepakt en hoe hebben we dat dan voor elkaar gekregen?

Ik zie uit naar de verdere ontwikkelingen en verrassingen die dit proces met zich mee zullen brengen. Tot slot wil ik iedereen bedanken voor zijn/haar inzet en betrokkenheid bij dit illustratie avontuur op de Willem de Kooning Academie in Rotterdam.

Danai Fuengshunut

Wat zie je als wenselijke '(kern) kwaliteiten' van onze afdeling Illustratie?

De meest belangrijke pilaren van een creatief zijn naar mijn mening: Toepassing (voor een ander), techniek (kwaliteit) en creativiteit (persoonlijke ontwikkeling). De meeste kwartaalopdrachten nu, zou ik scharen onder 'Toepassing' oftewel voor de klant. Omdat je als illustrator vooral je persoonlijke visie verkoopt zou ik meer uren besteden aan de persoonlijke ontwikkeling van de studenten. Dit is iets waar ze echt uren aan moeten besteden en staat los van techniekoefeningen. Mijn ideaal zou zijn als aan alle drie de pilaren even veel

tijd wordt besteed in de eerste twee jaar van de studie. Afhankelijk van de persoonlijke ontwikkeling kunnen ze in jaar 3 en 4 de keuze maken aan bepaalde zwakkere pilaren meer tijd te besteden.

Visual Storytelling, Informatieontwerp, Auteurschap, zelf-initierend vermogen, zelf-bewust, identity/branding

Hybriditeit, meervormigheid. Verder durven kijken dan alleen eigen vakgebied. Werken in opdracht én zelfgeïnitieerde opdrachten (ALLEBEI nodig – versterken elkaar/

communicerende vaten, dus niet kiezen! – gebeurt nu vaak wel, maar daar liggen dan vaak geen onderwijskundige redenen aan ten grondslag)

Toegepaste en geïnitieerde opdrachten. Ieder kwartaal iets zelf geïnitieerd laten maken aan de hand naar aanleiding van de geleerde vaardigheden bij de toegepaste opdracht. Ook het belang van onderzoek in de zelf geïnitieerde opdrachten benadrukken. Vaak is er niet veel ruimte voor onderzoek in een toegepaste opdracht ivm budget en zal je moeten putten uit jouw kennis.

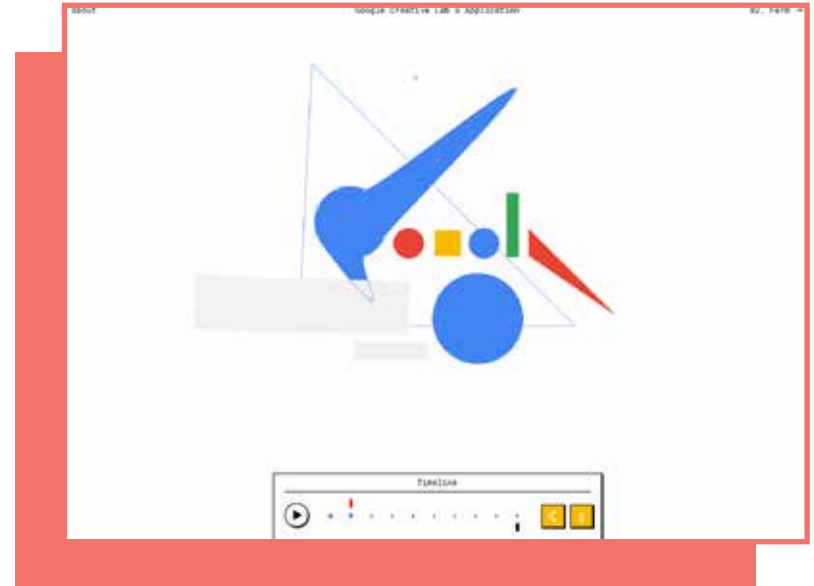
Los van het in staat zijn 'communicatief te tekenen', zie ik illustratie ook als overkoepelende skill. Zo heb ik het idee dat illustratoren goede art directors kunnen zijn, een rode lijn ontdekken in een groter geheel. De stijl van een illustrator kan in veel verschillende vormen tot uiting komen. Volgens mij mag daar ook de nadruk op komen. Illustratie is niet meer alleen illustratie. Illustratoren kunnen heel goede animatoren zijn en, met wat meer aandacht voor 'hoe gebruik je een font in je werk, ook heel goede vormgevers in de breedste zin van het woord. Wat is de kracht van de student als maker? Ambacht, toegepast, autonoom? Hoe en vooral waarom? Wilde je altijd kinderboeken illustreren? Misschien is je stijl als maker wel niet heel geschikt hiervoor en ligt de kracht op een heel ander vlak. Dat onderzoeksterrein zie ik wel als belangrijk element. Creating Pioneers omdat je weet waar je kracht ligt als maker en je weet hoe je dit in moet zetten.

Sterk conceptueel denken in toegepaste en zelf geïnitieerde opdrachten.

Experiment, concept, maar ook: kwalitatief beeld/eindproduct, verhalen vertellen met beeld, kennis van betekenis van beeld, kennis beeldcultuur, bewust van context, kritische zelfbewuste houding

I think the illustration department is good in a range of ways: Realistic projects to get a taste of the real world. More open projects so students have room to experiment and discover new boundaries. Making the process visible in the form of Image archive, material experiments, giving space to self-development in the context of an applied assignment. Personalised contact between teachers and students. Emphasis on research. Emphasis on working at school. Emphasis on staying up to date with both current affairs and trends.

Opdrachten voor echte klanten. Diversiteit van het beroepenveld laten zien. Ruimte in het curriculum voor eigen projecten.



Welke nieuwe onderwerpen/ontwikkelingen uit de praktijk vind je belangrijk voor de 'nabije toekomst' van onze afdeling Illustratie ?

Big-data, meer persoonlijk maken van de communicatie (zoekalgoritmes, AI), info/motion graphics, illustratie als uiting van opinie.

Samenwerking animatie/motion graphics, product, datavisualisatie, games,

Illustrator als auteur, illustrator als onderzoeker, illustrator als educator.

VR, Google Cardboard, Oculus rift. Hoe gaat dit werken voor illustratoren. VR-brillen wordt steeds goedkoper en hoe kan je als illustrator in meespelen? Transplatform denken: van print naar animatie. Van illustratie naar Keramiek. Van kinderboek naar speelgoed en merchandising. Print on demand: Hoe maak je een product (boeken, prints, stofpatronen, speelgoed) via online producenten en verkoop je die weer online of offline? Hoe kan je zo zelf geïnitieerde opdrachten verkopen en er van leven? Voorbeelden: Makii - turbo adventures. By Parra: by Parra.

Apps, fotografie, 3d printing, interaction design.

Vanzelfsprekend zijn moderne ontwikkelingen belangrijk. Van VR bril tot 3d printing. Maar ik zie ook herwaardering van oude technieken en dat zou ook onderdeel van het onderwijs kunnen zijn. Ideaal zelfs een samenwerking van de twee.

Ontwikkeling van minder tekst naar meer (informatief, verhalend, verhelderend maw illustratief) beeld.

Animation is getting a lot of attention

on the internet and is a big welcoming door for illustrators to step into. I think students could really benefit from learning about this field. We do deal with animation but I find we do so superficially. There is a massive demand for it now in the market that our students could potentially cover.

Projection mapping, textile, animation, games.

Online identiteit van de student als maker. Niet alleen website maar ook hoe ze social media moeten/kunnen inzetten voor hun beroepspraktijk.

Welke onderwerpen vind je belangrijk voor het programma van onze afdeling Illustratie (nu en in de nabije toekomst)?

Tekenen (digitaal en analoog) - techniek en experiment, blik op het werkveld, (visuele) storytelling, nieuwe media (online applicaties etc.), nieuwe productietechnieken.

programmeren, augmented/virtual reality, Maya 3D, onderzoek, ondernemerschap

proces vs. eindproduct (hoe zorgen we ervoor dat studenten het doorlopen van een proces als waardevol blijven zien) ruimte voor falen, balans tussen beroepsgerichte 'afgebakende' opdrachten en zelfgeïnitieerde 'vrije' opdrachten

Tekenen, Tekenen en Tekenen.

de grafische tak onderzoeken (fonts, kijkrichting etc), concept, materiaal onderzoek, samenwerkingsverbanden (kennismaking van illustratie en fotografie/grafisch/mode, bijv.) Workshops/ lessen met specifieke doelen; hoe gebruik je een font? Hoe kleeft je een expositie aan? Hoe werk je in teamverband met allerlei verschillende disciplines. Los van zelf onderzoeken binnen een opdracht, ook weer bijvoorbeeld technieken aanbieden.

Taal is belangrijk, onze studenten zijn daar niet zo goed in maar ik zie het niet als taak om daar gericht wat aan te doen. Dat hadden ze al moeten leren. Het denken over dingen, hoe je je hersenen inzet in je ontwerp proces, daar zie ik wel wat in.

Studenten moeten bij ons een bepaalde

manier van kijken en denken leren, die anders is dan iemand op een business opleiding.

Drawing, colour theory, typography, layout design, animation, writing, communication, marketing. I also feel that in general there should be a bigger offer of open courses to learn how to use software.

Visual communication, Critical studies, Visual culture, tekenen principes, staging, storytelling, more integration of curriculum with stations, 3D concept art: from analogue sketch to 3D environment/character, work with students from other departments

Vorbereiding op de beroepspraktijk



Welke nieuwe onderwijs onderwerpen/ontwikkelingen vind je belangrijk voor onze afdeling Illustratie?

Naar mijn mening moeten uren in het onderwijs besteed worden aan het delen van ervaring met mede-studenten en docenten. Basiskennis dient meer overgebracht te worden door middel van online lesmateriaal waaronder Moocs, Khan Academy, Coursera, Flipping Classroom, maar ook Lynda. Hiermee wordt de kennisoverdracht efficiënter. Door lesmateriaal online vast te leggen vergroot de academie ook zijn internationale aanwezig en invloedssfeer. Win/win ;-)

MOOCs, online onderwijs

Authentieke kunsteducatie
Altermoderne kunsteducatie
beoordelen (niet te vaak/weinig, hoe beoordeel je betekenisvol op een kunstacademie)

Studio visits, Festival visits. Meer een beeld krijgen van het werkveld om zo te weten waar kansen liggen voor hun zelf.

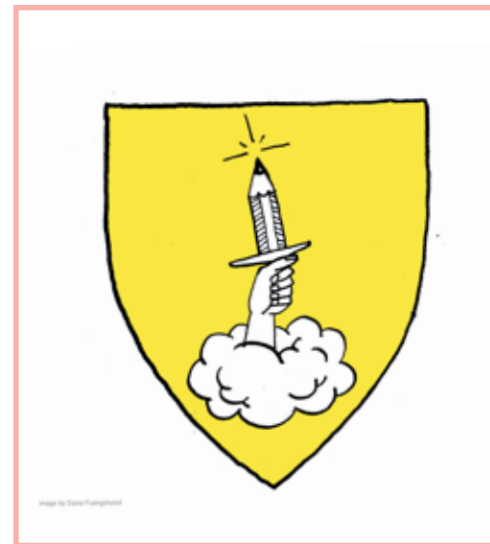
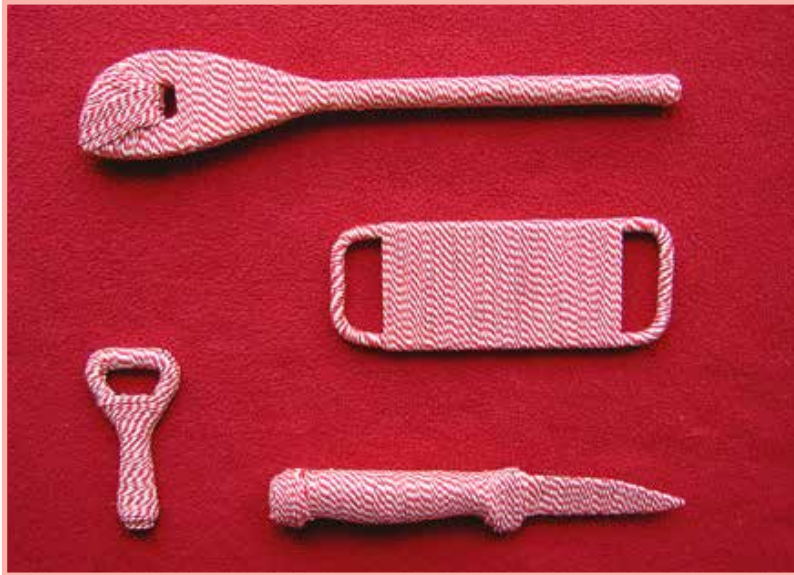
Mijn idee hierover is volgens mij wel Flipping the classroom achtig. Klassikaal: activiteit! Samen iets doen of bespreken. Korte informatieoverdrachten (kan evt ook online). Feedbackmomenten plannen per individuele student of in kleine groepjes. Studenten niet laten zweven in een les (ga maar aan het werk), want dan waaien ze allemaal weg.

I'm interested in the approach of "flipping the classroom" so the students feel their hands aren't being held. It is too often that I hear they want more guidance and precise instructions. I feel they should get rid of that craving and feel they can be more in control of how

the projects go and not depend so much on precise instructions.

Codeacademy, Skillshare, Copyrights, more exchange planned in the curriculum for tutors exchanging ideas and perhaps giving specific lessons to students from different departments.

Aandacht voor sociale/persoonlijke vaardigheden, zowel offline als online.



Welke bedrijven of personen zie je als richtinggevend voor onze afdeling?

Google, Hedof, Monocle, Agent Pekka,
Jordy van Nieuwendijk, Nobrow Press.

Schwandt infographics, Sober,
Playground Festival, Ranj-games.

Circus Engelbregt, Floris van Kaayk, Ted
van Lieshout.

Merijn Hos, Roel van Eekelen & Rick
Hedof.

Google is een mooie :) Volgens mij ook
een breed aspect met wie je bent als
maker; musea, galleries of juist google?
Illustration Biennale, New York Times,
Juxtapoz etc etc

Mieke Gerritzen (MOTI), Joan Cornellà,
Ink Master, Brecht Evens

The factory (Warhol), Da Vinci.
Personen die tussen en in verschillende
gebieden actief zijn en deze combineren.
Bedrijven die inzien hoe waardevol
creatieve benadering/beeld kan zijn.
Bedrijven die bestaande vastgeroeste
businessmodellen op z'n kop zetten.
Kleine bedrijven die de wereld willen
verbeteren.

Alphabet, Netflix, etc.

I think there should be room for
both kind of profiles. I think ideally
there should be a combination of free
and independent approaches, more
autonomous (Merijn Hos style) but
those can eventually lead to more
commercial outcomes. The commercial
world is paying a lot of attention to
more autonomous creators, so I think
it's good to enhance that kind of thinking

but combine that with knowledge about
client based work.

James Curray, Yukai Du, Roman
Muradov, Vice.

Makers die de grenzen van de discipline
overschrijden en daarin een geheel eigen
koers varen.

De vormgever van deze publicatie.

Hallo, mijn naam is Jasper. Door ambitieus en recht door zee te blijven, creëer ik design dat creativiteit triggert. Dat is het doel in ieder geval.

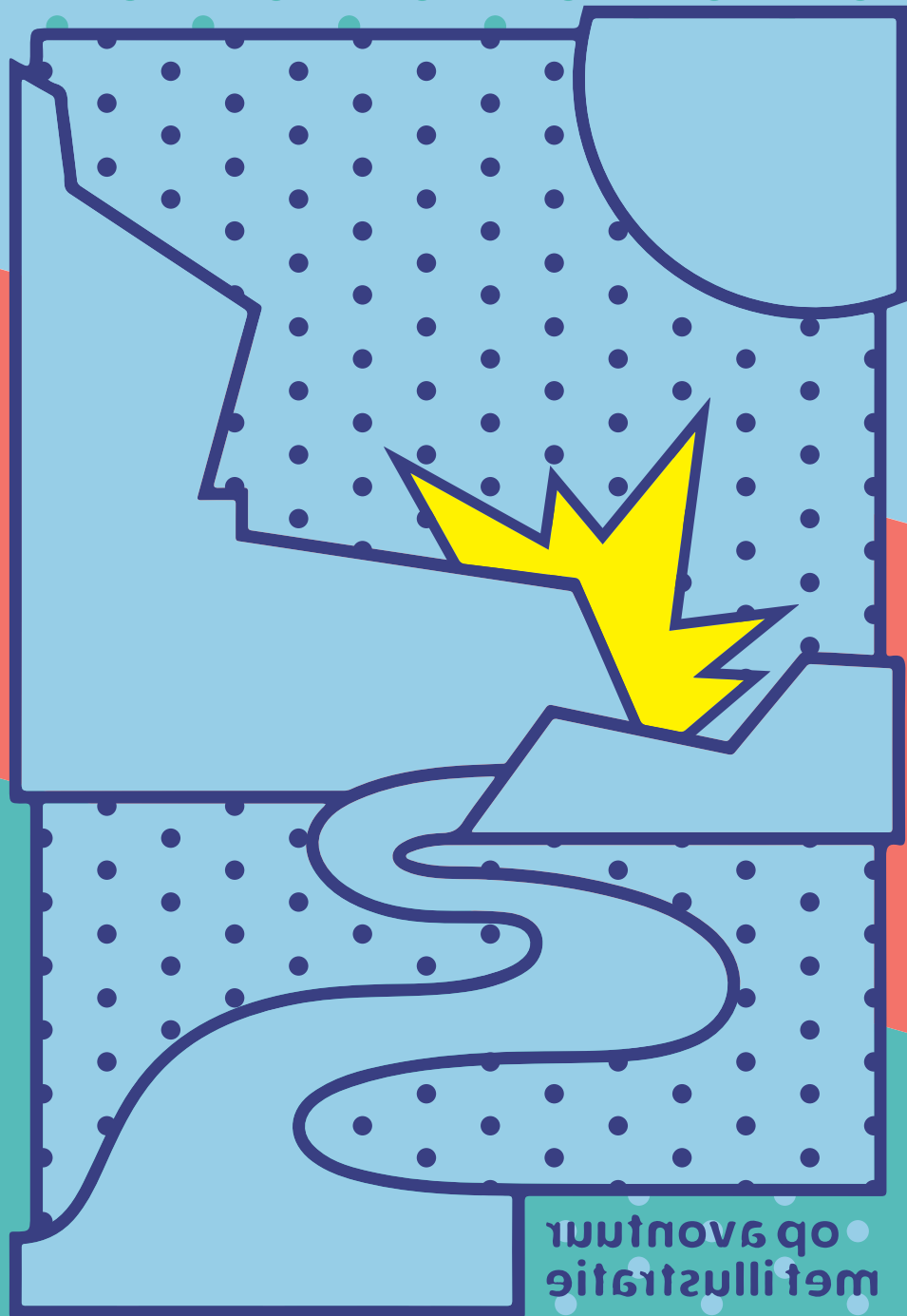
Jasper van Doorn (1993) is opgegroeid in een dorp vlakbij Utrecht. Hij heeft een mbo-diploma in grafisch vormgeving behaald in Utrecht. In 2014 besloot hij om Illustratie te gaan studeren aan de Willem De Kooning Academie.

Mijn vertrekpunt voor 't ontwerp van deze publicatie was een zacht kleurenschema en de titel "Op avontuur met illustratie", waardoor ik een complexe brei van text en beeld in een verrukkelijk broodje van pastel heb gelegd. Met een eenvoudige topping van dots en diagonale vlakken is het proces zeer vermakelijk geweest.

Ik hoop dat 't heeft gesmaakt.

Vind me online als Jasper6000, op bijvoorbeeld Instagram, Facebook, Tumblr, Twitter, Behance, Dribbble of gewoon op 't world wide web.





metilstatie
qo vntuvm