



INHOUD

Dit is een uitgave van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Redactie

Fokke Uiterwaal, Bureau Communicatie

Interviews

Lambertha Souman
Fokke Uiterwaal
Karin Veenendaal
Edwin Verhoeven

Vertaling

Textware, Utrecht

Concept, art direction en vormgeving

178 aardige ontwerpers, Amsterdam

Drukwerk

die Keure, Brugge

© Juni 2008

Dit jaarverslag is met de grootste zorg samengesteld. Door de voortdurende veranderingen in het hoger onderwijs kan echter niet voor eventuele onvolledigheden of onjuistheden worden ingestaan.

Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Lange Viestraat 2
Postbus 1520
3500 BM Utrecht
Tel: 030-2332256
Fax: 030-2332096
info@central.hku.nl
www.hku.nl

Voorwoord

Ad Wisman

3

BKV

Schoolontwerpen als democratisch proces

4

KenE

Van containerbegrip tot blue ocean marketing

8

KMT

Virtueel leren slachten

12

Theater

De kunst van het ontwerpen en communiceren

16

Muziek

Jazz is netwerken

20

VOORWOORD

Rust en een blik gericht op de toekomst. Dat zijn de woorden die de HKU het voorbije jaar karakteriseerden. Na de grote veranderingen op organisatorisch gebied in 2006 was 2007 een relatief rustig jaar. De nieuwe opzet van de faculteitsbesturen en de vernieuwde indeling van de centrale diensten wierpen hun vruchten af.

Desondanks zat de HKU niet stil. We vierden ons twintigjarig bestaan met diverse activiteiten en een groot slotfeest voor alle medewerkers en studenten. Maar bovenal stond het afgelopen jaar in het teken van een grote stap vooruit op het gebied van een van onze kernvisies: werkveld georiënteerd onderwijs op basis van projecten van externe opdrachtgevers. Met vereende krachten is gewerkt aan de ontwikkeling van het COCI: het HKU Centrum van Ondernemerschap in de Creatieve Industrie. Het COCI is een ambitieus plan waarmee de HKU een koppositie wil innemen als leverancier van getalenteerde en eigenzinnige kunstprofessionals voor de creatieve industrie. Om dit te realiseren zullen we de interactie tussen alle opleidingen aan de HKU en het werkveld versterken. Dit doen we aan de hand van vier speerpunten: het stimuleren van een ondernemende houding, het prikkelen van creatief ondernemerschap, het opleiden tot professioneel ondernemer en het ontwikkelen van een kenniscentrum creatief ondernemerschap. Het Ministerie van Economische Zaken heeft de HKU voor dit plan een startsubsidie van € 800.000,- voor de periode 2008-2011 toegekend. Het COCI is echter zo belangrijk binnen onze onderwijsvisie, dat ik durf te stellen dat we ook zonder deze bijdrage besloten zouden hebben het centrum te realiseren. De HKU leidt de kunstenaar van de toekomst op. Deze is een ondernemende professional en tegelijkertijd een professioneel ondernemer. Het COCI zal de komende jaren aan deze ontwikkeling bijdragen.

2007 was ook het jaar waarin zich enkele zorgelijke ontwikkelingen aftekenden. Door de steeds uitgebreidere en ingewikkeldere belastingregels rondom het aanmelden van nieuw personeel wordt het almaar moeilijker om op korte termijn, bijvoorbeeld ter vervanging van zieke docenten, geschikte mensen in te zetten. Uitval van lessen is steeds moeilijker te voorkomen. Een onwenselijke situatie. Even onwenselijk is de terugloop in het aantal buitenlandse studenten aan onze hogeschool. Hun visies, achtergronden en interesses zijn voor een kunsthogeschool als de HKU onmisbaar. We zullen deze ontwikkeling dan ook nauwlettend in de gaten houden en waar mogelijk actie ondernemen.

Zo blijven er genoeg aandachtspunten voor de toekomst. In 2008 zullen wij ons weer actiever gaan bezighouden met de lectoraten, onder andere door de invoering van nieuwe lectoratenreglementen en het verbeteren van de afstemming tussen de lectoraten en het onderwijs. Het professioneel ondernemerschap in de creatieve industrie krijgt een extra impuls met een conferentie over cultureel ondernemerschap in april. En alle faculteiten, met de Faculteit Kunst en Economie als aanjager, zullen zich sterk gaan maken voor de implementatie van het Centrum van Ondernemerschap in de Creatieve Industrie. Zo verstevigt de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht zijn positie midden in de maatschappij.

Ad Wisman
voorzitter van het College van Bestuur

SCHOOL ONTWERPEN ALS DEMOCRATISCH PROCES

De school van de toekomst volgens studenten Beeldende Kunst en Vormgeving

Een school is voor leerlingen meer dan de plek waar ze les krijgen: daar ontmoeten ze vrienden en vriendinnen, luisteren ze naar hun favoriete muziek en spelen ze de nieuwste games. Naast nieuwe leervormen moeten scholen daarom ook nieuwe leeromgevingen ontwikkelen om beter aan te sluiten bij de belevingswereld van hun leerlingen. In het project Schoolontwerp wordt onderzocht hoe ze dat het beste kunnen doen.



- 1 Projectbegeleider: Jeroen Lutters, hoofd van de Academische School aan de Hogeschool Utrecht
- 2 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #1
- 3 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #2
- 4 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #3

- 5 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #4
 - 6 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #5
 - 7 Student Beeldende Kunst en Vormgeving #6
- De geïnterviewde studenten staan niet op de foto.

Vertrouwen

Gebruikers die zelf bepalen hoe hun nieuwe leeromgeving eruit gaat zien, dat is het stokpaardje van Schoolontwerp. De traditionele verhouding tussen ontwerper en opdrachtgever verdwijnt hierdoor: leerlingen, docenten en leidinggevenden bepalen door actieve inbreng van hun ideeën zelf het ontwerp van de binnenruimte van hun school. Het idee voor deze nieuwe ontwerpmethodologie komt voort uit onderzoek naar educatief ontwerpen dat de zogenaamde 'academische scholen' momenteel uitvoeren. Deze academische scholen fungeren tegelijkertijd als opleidings- en onderzoeksinstituut. Ze zorgen ervoor dat docenten in opleiding direct contact houden met de doelgroep, doordat ze hun diploma halen binnen de school waar ze later gaan werken. Daarnaast doen die toekomstige docenten tijdens hun opleiding veel onderzoek, met als doel tot vernieuwende curricula te komen.

Jeroen Lutters, hoofd van de Academische School aan de Hogeschool Utrecht en een van de bedenkers van het concept academische school, legt uit: "Educatief ontwerp is gericht op het ontwikkelen van innovatieve curricula. Het gaat dus niet over het inrichten van gebouwen. We ontdekten echter dat het ontwikkelen van nieuwe leertrajecten ook consequenties heeft voor de leeromgeving. Daarom hebben we de HKU benaderd en bekeken of we studenten van de Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving konden inzetten bij het ontwerpen van die omgeving."

Jeroen benadrukt dat Schoolontwerp haar bestaansrecht niet ontleent aan de opkomst van academische scholen. "Of je nu een academische school bent of niet, de vraag aan scholen ziet er anno 2008 heel anders uit dan een paar jaar geleden. Je moet een omgeving creëren - zowel productmatig als procesmatig - in samenwerking met de mensen die er leren en werken. Dat gebeurt nu nauwelijks. Op zich ziet dit gebouw [het nieuwe pand van de Hogeschool Utrecht op de Padualaan 97 - Red.] er prima uit, maar in feite word je hier in een doos gegooid. De totstandkoming ervan is geen gemeenschappelijk proces, maar in handen van een paar mensen met een architectonische visie. Later komt daar een architect bij en dan staat dit er opeens."

Schoolontwerp wil dat traject democratiseren. HKU-docenten Anke Coumans en Ingrid Schuffelers stelden daartoe een groep van tien HKU-studenten samen. De opdracht: ontwerp een concept voor een innovatieve leeromgeving en benader daar een aantal vmbo-scholen voor. Vierdejaarsstudenten Product Design Fiona Witteman en Dylan van Keulen maakten deel uit van de groep die van het Utrechtse Delta College een school van de toekomst willen maken.

"Dat viel niet mee", vertelt Fiona. "Het Delta College was heel beschermend naar haar leerlingen toe. Daarom deden we eerst onderzoek naar de wereld van het vmbo en hebben we vervolgens stap voor stap het vertrouwen gewonnen van docenten en leerlingen van de school."

Jeroen: "De ontdekking dat jullie niet zomaar konden binnenlopen met de boodschap dat jullie de school opnieuw kwamen ontwerpen, was denk ik een belangrijke les. Het lag ook in de lijn van het project om dit soort interactie tot onderwerp van jullie onderzoek te maken. Volgens mij zijn veel mensen in het onderwijs te procesgericht. En mensen van de kunstacademie of bijvoorbeeld ingenieurs zijn weer heel productgericht. Die komen binnen en roepen: "Waar is de opdracht? Dan zullen we die wel eens even uitvoeren"."

Fiona: "Wij gingen er inderdaad vanuit dat het Delta College een opdracht had gegeven aan de HKU, maar het bleek dat wij die nog moesten formuleren. Naast het winnen van het vertrouwen om een school binnen te komen, moesten we ook het vertrouwen krijgen dat die school ons een opdracht zou geven."

Jeroen: "En niet alleen zou geven. Jullie hadden als het ware een begeleidende rol naar de directie toe om die opdracht helder te krijgen. Een schooldirectie is namelijk niet opgeleid om ontwerpers een duidelijke en concrete opdracht te geven."

Dylan: "Het formuleren van de opdracht had ook meer tijd nodig dan we gewend zijn. Zo moesten we eerst onderzoeken hoe het negatieve beeld van het vmbo is ontstaan en of dat beeld op waarheid berust. De verbeelding die wij van het vmbo hebben, is toch grotendeels afkomstig van de media. Door onderzoeken te lezen, ontdekten we dat de media een onvolledig beeld schetsen; in die onderzoeken kwam het vmbo namelijk een stuk positiever naar voren."

Gereedschap

De HKU-studenten zochten vervolgens naar een goede ingang om met de leerlingen van het Delta College in gesprek te raken.

Fiona: "Als ik ze vroeg hoe het er op school aan toe ging, kwam er niks. We hebben toen een soort spel bedacht waarin we beelden, bijvoorbeeld een grote afbeelding van een rapper, koppelden aan begrippen als imago, discriminatie, vertrouwen, verandering. Dit bleek het juiste gereedschap om met ze te communiceren. Door het spel konden ze zelf een beeld en een begrip kiezen en zo ontstonden gesprekken over wat school voor ze betekent en wat er in een nieuwe school aanwezig moest zijn."

Jeroen: "Ik vond het slim dat jullie in de omgeving zelf zijn begonnen, dicht bij de leerlingen, en aan de hand van beelden begrippen vormden en daarover zijn gaan praten. Uit de thema's van die gesprekken kwam een kernbegrip naar voren: verandering. Dat is het basisconcept voor het ontwerp geworden. Dus alles wat jullie gaan ontwerpen, wordt tegen het licht van het idee van verandering gehouden."

Educatieve rol

Jeroen hoopt dat er ook verandering komt in hoe productontwerpers zichzelf zien. "Fiona zei zojuist: Wij zijn van het dingen mooi maken en niet van de educatie."

Fiona: "Ja, ik bedoel te zeggen dat we daarvoor niet worden opgeleid."

Jeroen: "Wij hoopten juist dat jullie in dit project beide rollen zouden vervullen, want ik denk: als je mooie dingen wilt maken..."

Fiona: "Moet je van de communicatie zijn?"

Jeroen: "Moet je in het proces van de educatie stappen?"

Fiona: "Wel voor het Schoolontwerp, maar in principe worden we daar niet voor opgeleid. In ons vorig project maakten we een kast voor een groot bedrijf. We zijn wel van de communicatie maar niet van de educatie."

Jeroen: "Ik vind dat een goede ontwerper een educatieve rol heeft naar de opdrachtgever toe. Dat hij de opdrachtgever en de gebruikers leert begrijpen hoe zij het beste hun eigen toko kunnen inrichten. Wil je samen met die mensen tot een mooi product komen, dan moet je ze een stukje opleiden. Ik denk dat daar echt een taak voor productontwerpers ligt; in het doorgeven van kennis waarmee opdrachtgevers met jou in gesprek gaan en de juiste vragen leren stellen."

Dylan: "Dat hebben we volgens mij ook meegekregen."

Een product ontwerpen is een creatief proces, maar het vertrouwen winnen van zo'n school is dat ook. Ik denk dat ik daardoor op een andere manier tegen de opdracht aan ben gaan kijken."

Fiona: "Ik heb ook gemerkt dat we een opdrachtgever wel een aantal zaken kunnen leren, maar op een pedagogische manier met vmbo-leerlingen communiceren echt van een andere orde is."



VAN CONTAINERBEGRIIP TOT BLUE OCEAN MARKETING

Studenten Eventmanagement over de entertainment-beleving van Free Record Shop Live

‘Hoe kan Free Record Shop Live een entertainment-beleving worden?’ Over deze vraag bogen vierdejaars studenten Eventmanagement Tamara Kalf en Reinier van Houtum zich tijdens de eerste helft van hun afstudeerjaar. Samen met twee andere jaargenoten, Ewa Chojecka en Sharon Naber, tekenden zij in op een onderzoeksvraag van Free Record Shop (FRS). Deze in cd’s, dvd’s en computer-games gespecialiseerde winkelen is op bijna ieder groot

evenement te vinden met een verkooppunt. Wat echter vrijwel niemand weet, is dat dit eigenlijk de aparte poot FRS Live betreft. FRS Live is speciaal voor de live contactmomenten met potentiële kopers in het leven geroepen. Dat er op het gebied van naamsbekendheid het nodige te winnen viel, was Tamara en Reinier al snel duidelijk. Het uiteindelijke adviesdocument dat de studenten samenstelden, bevatte een scala aan praktisch uitvoerbare concepten en tips om de merkbeleving van FRS Live te vergroten.

1 Project: Merkbeleving Free Record Shop LIVE vergroten

2 Student Eventmanagement: Ewa Chojecka

3 Student Eventmanagement: Reinier van Houtum

4 Student Eventmanagement: Tamara Kalf

5 Opdrachtgever: Free Record Shop

Merkbeleving

Reinier: "Als eerste ga je met de groep de schriftelijke briefing met omschrijving van de opdracht analyseren. Wat staat er eigenlijk in? Wat willen ze precies van ons weten? Je moet de vraag achter de vraag lospeuteren. De essentie bleek verstopt achter de twee pagina's van de onderzoekopdracht. We hebben zelf de kern van de vraag achterhaald."

Tamara: "Tijdens het eerste contact met de opdrachtgever hebben we de vraag verder aangescherpt. Zo hebben we alle containerbegrippen er uit gelicht. Iets als: 'De opdrachtgever wil een volledig document.' Wat verstaan jullie onder volledig? Je moet alles zo specifiek mogelijk maken."

Reinier: "In de opdracht stond bijvoorbeeld ook dat we een lijst moesten samenstellen van mogelijk interessante festivals voor FRS. Uit het gesprek bleek dat hier helemaal geen vraag naar was. Dat hebben we dus heel concreet in het contract benoemd: 'FRS Live verwacht van ons geen etc...'. Je schept een duidelijk kader wat je wel en niet doet. Een aantal concepten? Ook dat hebben we specifiek gemaakt: minimaal zoveel en maximaal zoveel."

Tamara: "Onze klas is relatief klein, we kennen elkaar goed en werkten in het verleden al regelmatig samen. De taakverdeling was dus zo gemaakt."

Reinier: "We zijn redelijk ervaren en weten welke rollen er nodig zijn binnen een team: een voorzitter, een projectleider, een accountmanager, een concept-ontwikkelaar die de creatieve input brengt. Omdat we elkaar al kenden en door onze stages wisten we vrij goed waar ieders sterke kanten liggen en waar je niet goed in bent."

Tamara: "Reinier trad op als projectleider en ik nam de rol van account manager op me en onderhield het contact met de opdrachtgever. Ieder had voor zichzelf een aantal verbeterpunten geformuleerd."

Zo wilde Reinier zich vooral op het gebied van structuur en planning verbeteren. "Ik ben vrij relaxed en zie het einde wel. Maar als projectleider is het ook je taak om voor anderen helderheid te scheppen."

Reinier: "Onze kernopdracht was te onderzoeken hoe de merkbeleving van FRS Live verhoogd kon worden. We zijn begonnen met een onderzoek naar wat merkbeleving eigenlijk is. Hoe werkt het, waar bestaat het uit, hoe bereik je het. Tegenwoordig moet aan alles wat je aanbiedt een beleving verbonden zijn. Via emoties bind je een klant aan je merk."

Tamara: "Starbucks is een goed voorbeeld. Er bestaat een samenwerking tussen banken en Starbucks. Je doet zaken bij de bank en in dezelfde ruimte bestel je bij Starbucks het beste kopje koffie. Geld halen en bankzaken worden zo een belevenis. Voor zowel de bank als Starbucks is de samenwerking van toegevoegde waarde. Starbucks is hip, trekt jonge mensen die geld te besteden hebben en van kwaliteit houden. Een potentiële doelgroep dus. Bovendien zet Starbucks zich in voor goede doelen, wat ook weer bijdraagt aan een positief imago van de bank. Starbucks op zijn beurt heeft weer profijt van de locatie: op ongedwongen wijze worden nieuwe doelgroepen aangesproken. Je ziet het overal gebeuren. Niets kan meer zonder een 'belevenis'. Denk maar aan de zonnebanken met geurtjes en muziek, dat zijn ook kleine belevenisjes."

Reinier: "We zijn alle vier op dezelfde manier te werk gegaan. We hebben onderzoek gedaan naar de beleviseconomie, blue ocean strategy en viral marketing. Dat hebben we vertaald in een aantal concepten. FRS had al zat theoretische stukken van dure onderzoeksbureaus in de kast liggen. Daarom hebben we van alle concepten een praktische vertaalslag gemaakt. Wat kan FRS er feitelijk mee? Als jullie op deze manier dit doen dan vergroot het op die manier je merkbeleving."

Tamara: "Een simpel voorbeeld was ons advies een aparte website voor FRS Live te maken met alle ins en outs over evenementen. Maar ook een advies als: maak virals waarin reclame gemaakt wordt voor een speciale actie tijdens een evenement. Bij de stand op dat evenement krijgt de bezoeker een kortingsbon voor de winkel. Zo ontstaat de keten website-evenement-winkel."

Reinier: "Blue ocean marketing is een reactie op red ocean marketing waar bedrijven elkaar tot bloedens toe doodconcurreren. In Nederland is de prijzenoorlog tussen de supermarkten hiervan een goed voorbeeld. Bij blue ocean strategy gaat het niet om het verslaan van je concurrentie. Concurreren is totaal niet belangrijk. Alles draait om het zoeken naar nieuwe markten door middel van positionering."

Tamara: "Er zijn talloze mp3-spelers, maar iedereen wil een iPod. Dit is in feite ook gewoon een mp3-speler, maar de fabrikant heeft het nooit zo aangeprezen en de marketing over een heel andere boeg gegooid. Met als resultaat dat iedereen veel meer geld voor een mp3-speler neertelt omdat het een iPod moet zijn."

Creatieve oplossingen

Tamara: "De samenwerking met FRS was heel goed. We hadden veel geleerd van een vorig project waar de samenwerking iets te gezellig werd, waardoor we soms geen nee durfden te zeggen. Hierdoor hebben we onnodig extra werk gedaan."

Reinier: "Tamara heeft ook de juiste vragen gesteld. En we hebben dit keer niet nederig gedaan omdat we 'maar' student zijn. Je moet je niet in allerlei bochten wringen om maar aan alle wensen te voldoen. Dit keer was er een betere balans."

Tamara: "Over cultureel ondernemerschap en creatieve industrie is veel te doen hier op school. Het zijn mooie termen, maar als ik afstudeer voel ik me geen cultureel ondernemer. Eigenlijk weet niemand wat precies de definitie is. Als je schilderijen verkoopt, ben je ook cultureel aan het ondernemen."

Reinier: "Het is wel iets dat leeft onder studenten. Het zijn vraagstukken waar mensen mee bezig zijn: begin ik iets voor mezelf of ga ik in loondienst werken. Maar het blijven ruime begrippen. Ik ben er wel van overtuigd dat 'het creatieve' de uiteindelijke drijfveer achter de economie wordt, in plaats van het industriële. Dat is een ontwikkeling die niet meer te stoppen is. Alles is cultureel. Bij de HKU doen ze hun best om daar discussie over los te maken en dat vind ik goed. Ik moet mijn rol nog gaan bepalen. Wat mij betreft kan een eventmanager voor elke vraag een creatieve oplossing bedenken. Dat is in elke bedrijfstak toepasbaar."



VIRTUEEL LEREN SLACHTEN

Een bijzondere combinatie van Kunst, Media, Technologie en Diergeneeskunde.

“Shoot!” Je zult als dierenarts die opdracht maar krijgen, terwijl je bent opgeleid om dieren in leven te houden. Toch bestaat die kans nu nieuwe regels voor de noodslachtingsprocedure eisen dat onfortuinlijke dieren ter plekke uit hun lijden worden verlost. Hoe kun je studenten hierop voorbereiden?

Onno van der Veen, Coördinator Multimedia bij de afdeling Multimedia van de Faculteit Diergeneeskunde, legde deze ‘hamvraag’ voor aan studenten Interaction Design en Game Design and Development van de Faculteit Kunst, Media & Technologie: “De vraag is geboren uit praktijkervaring. In mijn functie heb ik veel studenten gefilmd in het slachthuis. De handeling op zichzelf is niet zozeer het probleem, maar de emotionele druk die erbij komt kijken. Ik vroeg me af of er een mogelijkheid zou zijn de noodsituatie van een dier met een gebroken poot in een donker stalletje te simuleren in een soort game. Na overleg met Len Lipman, verantwoordelijk docent voor dit onderwijs, werd besloten de emotionele druk die het doden van een dier met zich meebrengt als insteek te nemen. Het gaat er tenslotte om dat een student ook onder stressvolle omstandigheden juist blijft handelen.”



- 1 Opdrachtgever: Onno van der Veen, Coördinator Multimedia bij de afdeling Multimedia van de Faculteit Diergeneeskunde
- 2 Student Interaction Design / Game Design and Development: Aaron Oostdijk
- 3 Student Professional School of the Arts Utrecht (Psau): Thijs Brandsma
- 4 Projectleider en vierdejaars Interaction Design: Paul Reijniersse
- 5 Student Interaction Design / Game Design and Development: Joost van Ginneke

- 6 Student Interaction Design / Game Design and Development: Joeri Levêfre
- 7 Student Interaction Design / Game Design and Development: Djégo Ibanez
- 8 Student Interaction Design / Game Design and Development: Rick van den Bergh

Emotionele druk

Paul Reijnierse, projectleider en vierdejaars Interaction Design, boog zich over dit probleem met twee studenten Interaction Design, drie studenten Game Design and Development en een student van de Professional School of the Arts Utrecht: “Toen onze projectgroep de vraag voorgelegd kreeg was deze door het projectenbureau van onze faculteit al minder open geformuleerd en meer toegeschreven naar een game. Maar technisch gezien is het simuleren van een noodslachtingsprocedure geen game, want er zit geen verborgen element in. En het blijft lastig om emotie in een simulatie te krijgen. We kwamen niet veel verder dan het creëren van een sfeer door het gebruik van beeld en geluid. We moesten de emotionele druk liefst zo hoog mogelijk opvoeren, maar dat zou je dan heel kunstmatig moeten doen en dat komt weer niet overeen met de praktijk. Uiteindelijk hebben we er dus voor gekozen om het proces zo echt mogelijk in beeld te brengen. Ik weet nu hoe ik technisch een stier moet doden met een schietmasker. En dat is redelijk opvallend als je er niets mee te maken hebt.”

Slachthuis

Paul en de andere leden van de projectgroep hebben colleges gevolgd op de Faculteit Diergeneeskunde, enquêtes afgenomen bij studenten Diergeneeskunde, gesprekken gevoerd met een slachter én een bezoek gebracht aan het slachthuis. Onno van der Veen: “Dat laatste was een vrij harde eis van mij. Als je een simulatie moet maken over het doden, moet je er een keer bij geweest zijn. Ik wilde niet zover gaan om het ze zelf te laten doen, al denk ik dat dat wel gekund had als we het hadden gevraagd. De slachter waar wij contact mee hebben, werkt in een kleine setting en spreekt met veel respect over zijn werk en zijn dieren. Iedere student Diergeneeskunde moet één keer een dier hebben gedood met een schietmasker. Ook de studenten die gekozen hebben voor de richting ‘gezelschapsdieren’. Dierenartsen in opleiding hebben een beetje een stoer image. Maar het komt voor dat studenten op het moment suprême weigeren een dier te doden.”

Budget

Voor de HKU-studenten lagen de problemen vooral op het technische vlak. Paul Reijnierse: “De game engine die oorspronkelijk is bedoeld om spelelementen te maken moet je ombouwen om iets te kunnen maken dat geen spel meer is. Wat je normaal met je muis doet, doe je hier door je hoofd te bewegen. Voor dat doel heeft de HKU een Head Mounted Display aangeschaft. Hiermee komt de student in de virtuele realiteit.” Onno van der Veen: ‘Het budget dat de Faculteit Diergeneeskunde beschikbaar had, was afkomstig uit de onderwijsprijs die senior docent Len Lipman ontving in 2005. Hij wilde het geld besteden aan een bijzonder project waar anders geen budget voor zou zijn. Iets met risico’s, iets dat mocht mislukken. We zijn heel tevreden over het resultaat en willen ook graag meer projecten met de HKU doen. Projecten bedenken is niet moeilijk. Het lastige is dat ze aan beide kanten – zowel voor ons als voor de HKU – aan bepaalde eisen moeten voldoen. En daar kan een mogelijk spanningsveld ontstaan.’”

Boerderij

Paul Reijnierse: “Het lastigste voor ons was dat we eigenlijk van alles te weinig hadden. Er zijn zelfs extra animatoren bijgehaald. Ons voornaamste probleem was tijdgebrek. Het was niet makkelijk om een goede mix te vinden van alles wat je erin wilt stoppen en wat je er uiteindelijk in kunt stoppen. Het mooiste compliment dat we hebben gekregen, is dat de studenten het gevoel hadden op een boerderij te zijn geweest. We hebben gekozen voor een scenario met koeien, een speler en een boer. De boer heeft twee functies. Hij helpt je als mentor bij bepaalde onderdelen door je aanwijzingen te geven, maar hij is ook degene die de emotionele druk opvoert. Hij kan bijvoorbeeld boos worden als je misschiet.” Onno van der Veen: “In de praktijk kan een boer heel behulpzaam zijn door het gewonde dier zelf te benaderen en te isoleren van de andere dieren. Maar als hij zegt: “Daar staat-ie, ik ga even koffiedrinken”, moet je het ook redden.” Paul Reijnierse: “De nuttigste tip die we hebben gehad bij het ontwikkelen van de simulatie is dat geen enkele situatie hetzelfde is en dat je dus niet zomaar even een handboekje kunt volgen. Er zijn legio varianten mogelijk en daarmee ook allerlei scenario’s.”

Handleiding

In de research documentation van SHOOT! is een handleiding opgenomen van twee A4'tjes waarop met pictogrammen de stappen zijn aangegeven die genomen moeten worden. De handleiding kan gelamineerd worden en mee worden genomen naar de stal. Elk dier vereist een andere aanpak bij het doden. Onno van der Veen: “Een paard is emotioneel gezien vaak het moeilijkst, zeker met betrokken omstanders erbij. Vooral het laten verbloeden door middel van het doorsnijden van de slagaders. En stel je de volgende situatie even voor: een paard breekt een poot op het strand en de eigenaar zegt: “Maak ‘m hier maar af.” En dan? Die dierenarts wordt gelynacht, want er staat wél vijftig man publiek omheen...” Er zijn nog talloze scenario's denkbaar om de simulatie uit te breiden. Zowel de studenten van de HKU als de opdrachtgevers van de Faculteit Diergeneeskunde kijken terug op een succesvol verlopen en afgerond project. Onno van der Veen: “Wij krijgen prototypes die nog wel hufterproof gemaakt moeten worden. Dat wil zeggen dat de applicaties zonder problemen zelfstandig moeten kunnen draaien. Wat je zou mogen verwachten als je ze in de winkel kocht.” Als die laatste fase gerealiseerd is, zullen Rick van den Bergh, Thijs Brandsma, Joost van Ginneke, Joeri Levèfre, Djégo Ibanez, Aaron Oostdijk en Paul Reijnierse, de makers van SHOOT!, er met hun bijdrage mede voor zorgen dat de dierenartsen van de toekomst in een met SHOOT! vergelijkbare situatie onder alle omstandigheden het hoofd koel weten te houden.



DE KUNST VAN HET ONTWERPEN EN COMMUNICEREN

Vijf studenten Theatervormgeving over hun installaties voor de Dansweek 2007

“Maak een installatie om de Dansweek 2007 bij vijf theaters in het land op een bijzondere manier onder de aandacht te brengen.” Dat was de opdracht waarmee de stichting Collectieve Danspromotie (CDP) begin 2007 het projectenbureau Xchange Theater benaderde. Hoofd projectenbureau Anne de Veij en docente Theatervormgeving Marina van der Heiden zetten de opdracht uit, studenten Theater-
vormgeving Marloes van Andel, Leonie Koelemij, Andrea Dröes, Arianne van Boxmeer en Sanna Martha pakten hem aan.

- 1 Student Theatervormgeving: Sanna Martha
- 2 Student Theatervormgeving: Marloes van Andel
- 3 Student Theatervormgeving: Leonie Koelemij
- 4 Student Theatervormgeving: Arianne van Boxmeer
- 5 Student Theatervormgeving: Andrea Dröes

Eyecatcher

Marloes vertelt: “De installaties moesten vooral dienen als eyecatcher voor het publiek. Ze werden gefinancierd door het CDP en als cadeau aangeboden aan de theaters. Die hoefden alleen ruimte ter beschikking te stellen.” Richtlijnen gaf het CDP niet. De studenten kregen budget en waren vanaf dat moment vrij om dit naar eigen inzicht te besteden aan het ontwerp, de ontwikkeling en de plaatsing van hun beelden of installaties. Dit alles uiteraard in overleg met de theaters. Arianne: “Dat was nog niet eenvoudig. Omdat de schouwburgen de installaties als ‘cadeau’ hadden gekregen van het CDP, wisten ze eigenlijk niet precies wat je daar kwam doen.” Leonie: “Ze hadden voor zichzelf niet duidelijk gemaakt wat ze wilden.” Arianne: “Het was daardoor heel erg zoeken: moest het alleen een eyecatcher zijn of juist duidelijk reclame?” Sanna: “Alle locaties verwachtten iets anders. Arnhem wilde iets braafs, Rotterdam juist iets vets.” Andrea: “Misschien was het bij mij [De Vest in Alkmaar, red.] nog wel het duidelijkst. Die hadden het jaar daarvoor ook al zoiets gedaan. Daardoor hadden ze het allemaal wat concreter voor ogen.”

De studenten stonden voor de opgave om de schouwburgen te overtuigen van hun ideeën. De concepten moesten in vergaderingen gepresenteerd worden of voorgelegd worden aan de betrokken contactpersonen. Leonie: “Dat voelde echt als een stap naar de officiële buitenwereld. We moesten onze ideeën daar voor deze mensen komen uitleggen.” Sanna: “Dat was bij mij nogal lastig. Toen het project startte, was mijn contactpersoon bij de Schouwburg Arnhem op vakantie. Zij kwam pas veel later terug. Daardoor werd het nooit echt duidelijk wat zij nu eigenlijk wilde. In mijn installatie voor Arnhem heb ik delen van opgezette dieren verwerkt. Achteraf bleek dat zij helemaal geen scherpe randjes wilden en kreeg ik kritiek dat het niet kindvriendelijke genoeg was.”

Enthousiasmeren

Gedurende het proces bleek dat het project stond of viel met de intensiteit van de communicatie. Arianne: “Met De Harmonie in Leeuwarden ging dat zo goed, dat ik er maar één keer ben geweest voordat mijn ontwerp daar geplaatst werd. Ik hield hen via e-mail op de hoogte, dat werkte perfect.” Voor Leonie en Marloes verliep het wat stroperiger. Marloes: “Het Chassé Theater was niet echt in voor gekke dingen. De technici deden nogal moeilijk over sommige zaken, bijvoorbeeld over het ophangstelsel van onze installatie.” Leonie: “Toch gingen ze, toen we ons concept openstelden, er wel in mee.” Andrea: “Je merkt dat je mensen enthousiast kunt maken en kunt zorgen dat ze voor je klaar staan. Zolang je zelf maar een duidelijk beeld hebt van wat je wilt en dat helder kunt uitleggen.”

Voor de studenten werd het een project waarin ze zich vol overgave konden storten. Na een aantal jaren vol groepsopdrachten konden ze nu weer eens een project individueel aanpakken. Dat ze daarbij helemaal op zichzelf werden teruggeworpen, ervaren de studenten als prettig. Arianne: “We deden het project helemaal alleen. Anne en Marina waren niet sturend, maar keken vooral mee op de achtergrond. Dat was heel fijn. Zo merkte je hoe je zelf zo’n project aan kunt en moet pakken.”

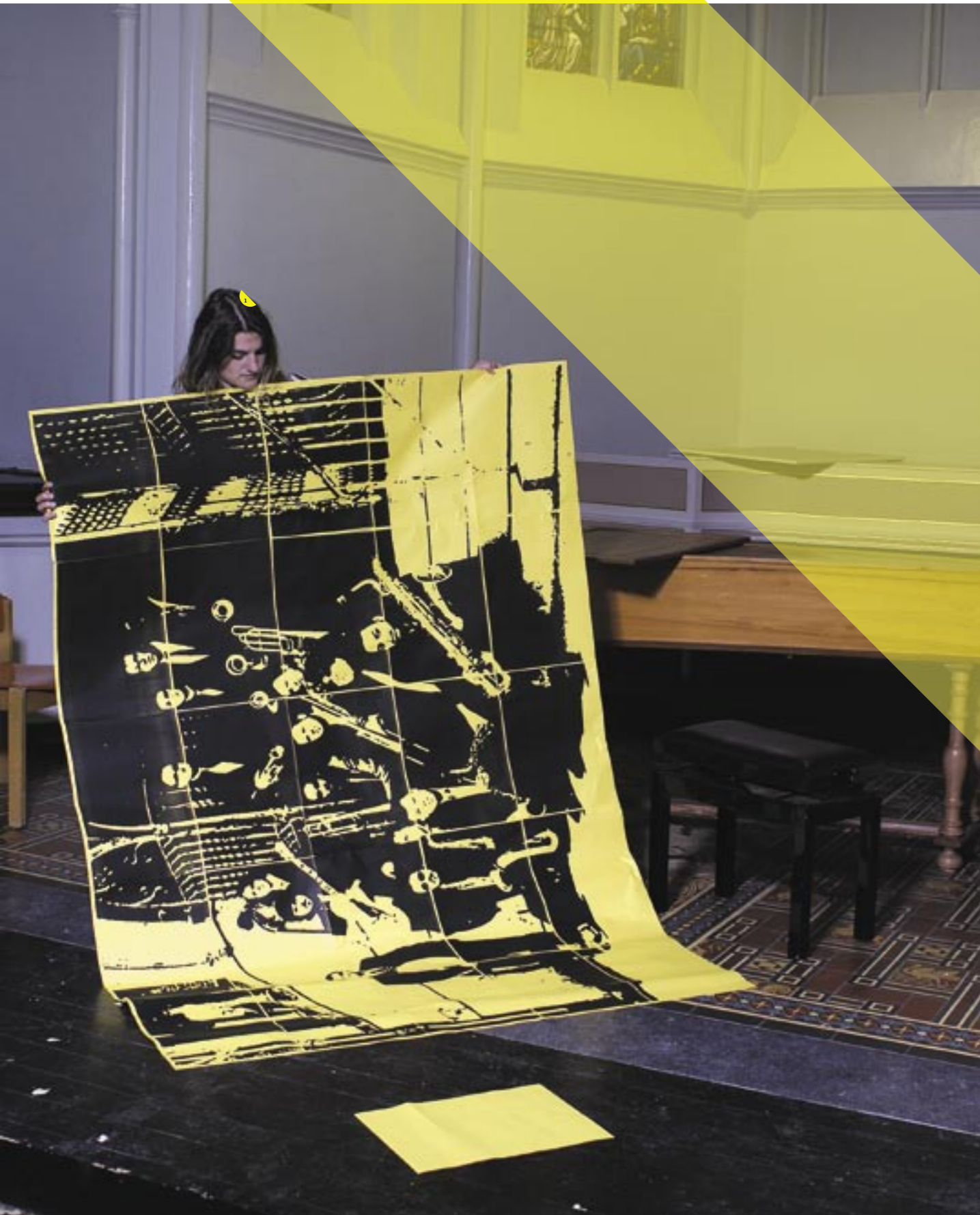
De studenten leerden dat een goede planning bij zo’n project van wezenlijk belang is, bijvoorbeeld voor het aanvragen van de benodigde vergunningen bij de gemeente of de brandweer. Arianne: “Ik moest twee maanden wachten op een vergunning voor het plaatsen van mijn installatie. Marina zat erg achter ons aan dat wij daar op tijd mee zouden beginnen.” Andrea: “Ik heb de tekening zo gemaakt, dat daaruit bleek dat aan alle brandveiligheidseisen was voldaan. Dat hielp bij het aanvragen van de vergunning.”

Spagaat

In Breda verrees uiteindelijk een hangend silhouet van een danser, gemaakt van spalken van polyesterhars en glasmat. Alkmaar kreeg een vier meter hoog beeld van staaldraad, isolatiebuizen en krimpfolie. Leeuwarden zag aan de waterkant een opblaasbaar beeld dat het contrast tussen overstrekken en ontspannen van een danser uitbeeldde. In Arnhem en Rotterdam tenslotte zagen theaterbezoekers in de foyers beelden geïnspireerd op de Japanse dansvorm Butoh. Vijf verschillende kunstwerken, waar door de theaters op net zoveel verschillende manieren mee werd omgegaan. Sanna: “De medewerkers in het theater hadden soms geen flauw idee wat ze er mee moesten. De informatie werd lang niet altijd doorgespeeld.” Arianne: “De Harmonie heeft al haar medewerkers verteld waarom mijn installatie daar stond. Dat werkte goed.” Marloes: Bij de ingang van het Chassé wordt de bezoeker met veel prikkels geconfronteerd, die van ons was er maar een van.” Sanna: “Ik heb in Rotterdam zelf kaartjes bij mijn objecten neergelegd. Zo konden bezoekers zien wat voor project het was. De mensen aan de kassa konden het de bezoekers niet uitleggen.”

Kortom, naast ontwerpen kwam het bij dit project neer op overtuigen, plannen, enthousiasmeren en vooral ook veel communiceren. Hoe kijken de studenten hierop terug? Sanna: “Tekenend voor dit project is dat je het allemaal zelf moet doen. Dan wordt ook duidelijk hoe jij werkt, waar je tegenaan loopt.” Arianne: “Je ontdekt hoe het praktische en zakelijke proces met elkaar verweven zijn, hoe alles door elkaar loopt en wie je daarin op de hoogte moet houden.” Andrea: “Je merkt dat je er niet vanuit kunt gaan dat iedereen zomaar voor je klaar staat. Je moet mensen mobiliseren en tijd voor jou vrij laten maken.” Sanna: “In een stage ben je toch behoorlijk beschermd. Hier word je wel begeleid, maar ben je helemaal verantwoordelijk. Wie je benadert, hoe je met het geld omgaat, waar je de vergunningen aanvraagt: het is jouw keuze.” Leonie: “Ik was behoorlijk gefocust op theaters, maar nu merk ik ook dat er best veel locaties zijn die dit soort werk zouden willen tonen. Dat betekent dat ik ook autonoom zou kunnen werken, en niet alleen in opdracht van een overkoepelende organisatie.” Sanna: “Het is vooral een meerwaarde dat je een project doet waarin je alle zakelijke kanten moet regelen. Het is heel goed dat zoiets onderdeel is van de studie.”





JAZZ IS NETWERKEN

Masters of Music-studente Marina Popova en de nieuwe HKU Big Band

Na vijf jaar afwezigheid is er sinds eind 2007 weer een big band verbonden aan de Faculteit Muziek.

In voorgaande jaren waren er te weinig studenten om de big band te kunnen vullen, ondanks een bloeiende afdeling Jazz & Pop. Inmiddels heeft Master of Music-studente Marina Popova een complete big band uit de grond gestampt. Wat dreef haar daartoe?

Marina Popova (1978) is al van jongs af aan bezig met muziek. De Bulgaarse volgde pianolessen sinds haar zesde en studeerde in 2001 als klassiek pianist af aan de Nationale Muziek Academie 'Pancho Vladigerov' in Sofia. Na haar emigratie naar Nederland studeerde ze jazz-piano aan de Faculteit Muziek van de HKU, waar ze in 2007 bij Bert van den Brink en Cor Bakker afstudeerde. Werken als koorrepetitor, keyboardspeler in een pop/rock-coverband, invalpianist bij The Lion King en Cats, zelfs zingen in een jazz/blues-band: het ontbreekt Marina niet aan brede ervaring. Inmiddels volgt ze de Master of Music en besteedt ze een groot deel van haar tijd aan het realiseren van haar droom: een big band voor het conservatorium.

Samenspelen

“Muziek betekent voor mij: spelen. Je kunt netjes naar de lessen komen, doen wat de docent van je vraagt en zo de techniek onder de knie krijgen, maar daarmee dring je niet genoeg door in de muziek. Door veel te spelen en vooral samen te spelen met anderen kun je meer uit jezelf halen. Voor mij was het beroep van klassiek concertpianist te eenzaam: uren achtereen alleen in een kamer repeteren aan de vleugel is niets voor mij. Daarom heb ik me toegelegd op jazz. Het contact met het publiek is bij jazz actiever. Het publiek houdt niet zo'n afstand zoals bij klassieke muziek. Maar bovenal is het waardevol om met een groep mensen te kunnen werken. Leren samenspelen is noodzakelijk wanneer je als muzikant wilt werken. Niet iedereen kan concertpianist worden, zoveel concertzalen zijn er niet. Veel studenten zullen bij orkesten gaan werken, bij musicals of theaterprojecten terechtkomen, les gaan geven of in bands gaan spelen. In al die gevallen is het belangrijk om samen met anderen te kunnen spelen.”

Onmisbare ervaring

Door het gemis van een big band ontbrak op het conservatorium de mogelijkheid om met een grote groep mensen te kunnen samenwerken. Er waren wel combo's, maar het spelen in een twintig man tellende band mét dirigent is van een andere orde. Voor Marina was het niet zozeer een wens om met een big band te kunnen werken, het was een noodzaak. “Als je jazz speelt, moet je met een grote band kunnen spelen. Het is noodzakelijk om te kunnen improviseren en een dirigent te kunnen volgen. Er zijn niet veel mogelijkheden om met een dirigent te leren samenwerken. Maar als je, zoals ik bij The Lion King en Cats, in een orkest speelt waar je als pianist andere instrumenten moet dubbelen, dan is die ervaring onmisbaar.”

Volledig HKU

Deze overtuiging zorgde ervoor dat Marina besloot de big band van het conservatorium nieuw leven in te blazen. Ze kreeg lijsten met alle studenten van de afdelingen Jazz & Pop en Klassieke Muziek. Op basis daarvan concludeerde ze dat het mogelijk moest zijn om een big band samen te stellen. “Ik heb iedereen van de lijsten persoonlijk gebeld en hen mijn idee voorgelegd. Bijna iedereen was enthousiast dat iemand het initiatief voor zo'n project nam. Zo kreeg ik bijna de hele big band bij elkaar. Momenteel zijn er nog een paar leden die niet aan de HKU verbonden zijn, maar het is de bedoeling dat op termijn de hele big band gevormd wordt door HKU-studenten.

Toen de band compleet was, moest ik op zoek naar repetitiedata en -plekken. Dat was niet gemakkelijk. Het studiejaar was al begonnen en veel lessen lagen vast. In het eerste semester kon ik vijf repetities plannen en ook in het tweede semester waren er vijf momenten waarop het mogelijk was de big band bijeen te laten komen. Het is niet veel, maar het is een begin. De volgende stap was het vinden van goede arrangementen. In de bibliotheek van het conservatorium waren 21 partijen aanwezig, maar die waren niet allemaal compleet. Door contact met leraren, studenten, de conservatoria van Amsterdam en Rotterdam, bibliotheken en internetonderzoek kreeg ik genoeg materiaal bij elkaar.”

Aanjager

Ondanks haar korte bestaan heeft de big band al opgetreden tijdens het Winter Wonderpark in het Griftpark in Utrecht, op het SJU Jazzpodium (waar een live cd-opname werd gemaakt) en op de open dag van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Op 1 juni staat er een grootse presentatie op stapel ter afsluiting van het academisch jaar. De big band timmert flink aan de weg, met Marina als grote aanjager. “Eigenlijk heb ik een vreemde rol. Normaal gesproken is de dirigent de leider van de band, niet de pianist. Misschien heeft daarom iedereen het over ‘Marina’s big band’, terwijl ik vind dat het de HKU big band moet zijn. Ook wanneer ik niet meer aan het conservatorium studeer, moet de big band blijven bestaan. Daarom heb ik geprobeerd voor de big band een plek te verwerven in het programma van het conservatorium. Dankzij Hannie van Veldhoven, die zich er sterk voor heeft gemaakt, is de big band vanaf studiejaar 2008-2009 in het programma opgenomen onder de noemer ‘vergroot combo’.”

Netwerk

Voorlopig is het voortbestaan van de big band dus gegarandeerd. Marina's toekomst bij de big band is echter eindig. “Ik vind dat zoveel mogelijk studenten een kans moeten krijgen om bij de band te spelen. Het levert niet alleen een schat aan ervaring op muziekgebied op, maar ook veel contacten voor je netwerk. De leden van de big band zijn zelf verantwoordelijk voor de bezetting van hun plek. Kunnen ze een keer niet repeteren, dan moeten zij zelf zorgen voor een vervanger. Hierdoor bouwen ze een professioneel netwerk op. Mensen vragen je niet vanwege je diploma of je achtergrond. Ze vragen je omdat ze je kennen en ze gaan ervan uit dat je kunt spelen. Daarom is samenspelen en het bouwen van netwerken zo belangrijk.”

Vruchten

Vooralsnog ligt er voor Marina nog genoeg te doen bij de big band. Er zijn plannen voor meer optredens en de publiciteit en de uitstraling van de band moeten nog professioneler. “Het zou ook interessant zijn als we onze activiteiten kunnen uitbreiden naar bijvoorbeeld festivals. Maar dat is een volgende stap. Eerst moet het geluid van de band nog beter worden. We staan aan het begin van de ervaring. Vanaf nu gaan we de vruchten plukken.”

Meer informatie

Muziek van de big band is te beluisteren via www.popova.multiply.com

