

Dimensie Digitaal en analoog

Relatie tussen deze dimensie en CKV

Is dit kunstwerk met analoge technieken gemaakt, of met digitale middelen? Of met beide? Waar zie je dataan? Hoe merk je het? Doet het er volgens jou toe? Waarom wel, of niet?

Als het digitaal is, hoe was het dan vroeger, toen alles nog analoog was? Wordt er nog analoge kunst gemaakt in dit digitale tijdperk? En: Wat betekent het dat kunst analoog is? En digitaal? In hoeverre kan werk dat gecreëerd wordt met behulp van techniek in nullen en enen nog creatief zijn? Of authentiek? Maakt het voor een bepaalde kunstvorm of een bepaald kunstwerk uit of het digitaal is of analoog? Kan iedereen nu kunstenaar worden doordat bijvoorbeeld digitale bewerkingsprogramma's laagdrempelig voorhanden zijn?

Wat is de invloed geweest van de digitalisering op de kunsten? Niet alleen voor wat betreft de productie (immers in 3D schetsen maken op de computer geeft andere inspiratie en mogelijkheden dan schetsen op papier) maar ook voor de verspreiding of verkoop (kunstenaars tonen hun werk in een digitale pop-up galerie). Is die invloed van de digitalisering voor alle kunsten hetzelfde? Welke rol speelt AR (Augmented Reality) vandaag de dag bij de presentatie van kunst (zowel analoog als digitaal) bij een tentoonstelling in het museum?

Deze dimensie is mogelijk ook te linken aan: *ambachtelijk en industrieel; autonoom en toegepast; individueel en coöperatief; traditie en innovatie; mono, multi- en interdisciplinair.*

Sfeerbericht

Is de game Pokémon Go een uniek Gesamtkunstwerk waarin het werk van graphic designers, schrijvers en game-ontwerpers is samengesmolten? Of is het een voorbeeld van een unieke marketing en communicatie-campagne? Of...? Feit is dat afgelopen zomer (2016) binnen twee weken na de officiële lancering wereldwijd ruim 30 miljoen mensen deze game hadden gedownload en het spel in de echte (analoge) wereld speelden. Kan het spelen van Pokémon Go vergeleken worden met een performance waaraan het publiek in grote mate meedoet en daarmee onderdeel is van de happening (net zoals bij festivals)?

In Pokémon Go vervaagt de scheiding tussen de fysieke wereld en de digitale wereld. Is het in de huidige samenleving nog noodzakelijk om, met betrekking tot kunst, een onderscheid te maken tussen digitaal en analoog?

Wat zou kunstenaar/grafisch ontwerper Ruud van Empel maken zonder de mogelijkheden van de computer? In zijn werk (geënceneerde fotografie) creëert hij in verschillende etappes, in verschillende lagen, zijn eigen wereld. De personages op zijn foto's zijn digitale creaties die hij als kunstenaar/regisseur samenstelt en belichaamt. Hij ontwerpt bijvoorbeeld met behulp van verschillende onderdelen (neuzen, ogen, lippen) die hij heeft geknipt uit duizenden foto's van mensen, een nieuw gezicht. Ook planten die op zijn kunstwerken verschijnen, zijn opgebouwd uit verschillende planten en bladeren en gevormd tot een paradijselijke tuin. Zijn kunst ademt hierdoor zowel iets geruststellends als verontrustends. Er ontstaat een nieuwe, eigen beeldtaal met nieuwe codes en met een duidelijke digitale signatuur van de kunstenaar. Creëert Ruud van Empel op een 21e eeuwse manier zijn eigen universum, net zoals Michelangelo (met zijn eigen analoge signatuur) dat honderden jaren eerder in de Sixtijnse Kapel deed?

Concrete opdrachten

- Focus op drie games die je zelf regelmatig speelt. Is hier sprake van kunst of ..? Bedenk vijf ontwerpcriteria die maken dat je over drie verschillende kunstwerken kan spreken. Beargumenteer je antwoord.
- Formeer een subgroep en kruip als het ware in de huid van kunstenaar Ruud van Empel. Creëer met behulp van verschillende digitale technieken een nieuwe (klassen)foto. Probeer daarbij ook een nieuw element beeldtaal in te voegen dat specifiek gekoppeld is aan juist jullie klas. Welk 'verhaal' moet er over jullie klas verteld worden? Presenteer de foto's zo mogelijk in een pop-up ruimte van de ELO. Had deze digitale foto ook op analoge wijze gemaakt kunnen worden?
- Een mogelijke onderzoeksvraag (vanuit ScEPTED-factoren):
Ecologisch: In 2015 presenteerde Studio Roosegaarde het kunstwerk Waterlicht. Met behulp van blauw laserlicht liet kunstenaar Daan Roosegaarde Amsterdam als het ware virtueel overlopen met water. Hij wilde met behulp van digitale techniek laten zien wat er zou gebeuren wanneer Amsterdam onder NAP zou verdwijnen.
Ga op zoek naar twee andere kunstenaars die met behulp van digitale technieken in hun kunstwerken ecologische vraagstukken aan de orde stellen. Geef van elk een voorbeeld van een kunstwerk. In hoeverre en waarom vind je dat ze hierin geslaagd zijn?
En: Hadden deze kunstwerken ook op analoge wijze ontwikkeld kunnen worden? Licht je antwoord toe.

Suggestie vanuit een andere kunstdiscipline

Film: Bekijk de eerste (1977) en de meest recente (2016) Star Wars film. Welke verschillen en/of overeenkomsten vallen je op wanneer je de films bekijkt vanuit de dimensie digitaal en analoog?

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 84: De sixtijnse Kapel (fresco's van Michelangelo);
 - artikel 98: De wonderreizen van Jules Verne (pionieren in de science fiction).
- Video's op: <http://arttube.nl/>
- <http://www.ruudvanempel.nl>
- <https://www.studioroosegaarde.net/project/waterlicht/>
- <http://www.starwars.com/>