
Artikel

‘Er komen nu al klussen mijn kant op’

Van school naar beroepspraktijk

De opleiding is technischer dan ik had verwacht'

Manuela Liemborg (21), tweedejaarsstudent Fashion Designer aan Rijn IJssel (mbo) in Arnhem

Op het vmbo wist Manuela Liemborg al dat ze een creatieve opleiding wilde volgen, waarin ze haar interesse in tekenen en mode kwijt kon. Maar de keuze voor mbo-opleidingen in die richting vond ze beperkt. 'Ik kwam uit bij opleidingen waarbij je leert naaien, terwijl ik juist wilde ontwerpen', vertelt ze. 'Toen ik een open dag van mijn huidige opleiding bezocht, wist ik meteen: dit is het. Veel tekenen, artwork en dessins maken, knippen en plakken, stoffen kiezen: je leert alles over het maken van een collectie.' De driejarige opleiding bevalt goed, maar is technischer dan ze had verwacht. Ze werkt bijvoorbeeld veel met Photoshop, Illustrator en InDesign en maakt zogeheten *stylesheets*, technische bestanden die naar de fabrikant gestuurd moeten worden. Ook ligt het tempo hoger dan ze van een mbo-opleiding verwachtte. 'Je krijgt maar vijf weken om een hele collectie te maken.' Door de hoge werkdruk vallen veel eerstejaarsstudenten uit. Van de dertig studenten waarmee Manuela's klas in 2020 begon, zijn er nu in het tweede jaar nog zeven over. Ook voor Manuela ging het aanvankelijk te snel: 'Ik kon het tempo niet bijbenen, waardoor de opdrachten zich opstapelden. Ik ben na een halfjaar gestopt en heb gewerkt, gereisd en genoten van mijn vrijheid. Daarna heb ik het jaar opnieuw gedaan.'

Kim van der Meulen

Hoe worden studenten aan mbo- en hbo-kunstopleidingen voorbereid op de beroepspraktijk? En is er aandacht voor hun creatieve ontwikkeling? Vier studenten vertellen over de verwachtingen waarmee ze aan hun studie begonnen en wat ze al hebben geleerd.

De praktijklessen werden in coronatijd online gegeven. Dat was lastig: ‘Verf, kwasten, papier, een printer: veel benodigdheden had ik thuis niet. Het was fijn om weer naar school te kunnen. Iedereen werkt zelfstandig aan opdrachten, maar helpt elkaar waar nodig. Ook is er veel individuele aandacht’, vertelt Manuela. ‘We kunnen docenten altijd vragen stellen. Dat moedigen ze zelfs aan, vooral in het eerste jaar. In het tweede jaar stellen ze óns vooral vragen tijdens feedbackmomenten, zodat we zelf gaan nadenken over wat beter kan. In het laatste jaar wordt verwacht dat je zelfstandig een collectie kunt maken, maar ook dan kun je docenten altijd om tips vragen.’ De docenten hebben ervaring in de modewereld, onder meer als fashiondesigner of als ontwerper bij een kledingmerk. Dat is belangrijk, vindt Manuela. ‘De opleiding bereidt je voor op werk in de mode-industrie. Zij kennen die wereld.’ Met twee stages van een halfjaar doen studenten ook veel praktijkervaring op. Dankzij hun ervaring en netwerk weten docenten wie bij welke stageplek past en waar studenten kunnen doorgroeien. Manuela had wel graag meer aandacht gezien voor het zelfstandig ondernemerschap. ‘De nadruk ligt op werken bij een bedrijf, iets minder op het ontwikkelen van je eigen creatieve identiteit in de modewereld’, zegt ze. Toch staat ze achter haar studiekeuze. ‘Gaandeweg leer je evengoed waar je interesses en kwaliteiten liggen. Na de opleiding wil ik me verder ontwikkelen binnen de creatieve industrie. Misschien op het gebied van *branding* of fotografie.’

‘We krijgen zelfs vakken over mentale gezondheid’

Samantha Renes (22), derdejaarsstudent Muzikant Hiphop aan de Herman Brood Academie (mbo) in Utrecht

Ook Samantha Renes koos na het vmbo een opleiding die dicht bij haar interesses lag. Al voordat ze naar de Herman Brood Academie ging, maakte en luisterde ze veel naar muziek, waaronder hiphop. Toen ze ontdekte dat veel van haar favoriete artiesten op deze school hebben gezeten, meldde ze zich aan voor de opleiding Muzikant Hiphop. Een plan B had ze niet: het moest deze opleiding worden. ‘Dat was nog even spannend, want het toelatingsproces voor deze driejarige opleiding is streng’, vertelt Samantha. ‘Jaarlijks melden zich ruim duizend talenten aan, waarvan er uiteindelijk een handjevol mijn richting mag doen.’ Ze worden beoordeeld op onder meer vaardigheden, creativiteit en profiel, en doen auditie. ‘Ik had geen specifieke verwachtingen van de opleiding, maar het leek me een mooie manier om mezelf te dwingen drie jaar aan mijn carrière te werken’, zegt ze. De opleiding biedt veel vrijheid voor artistieke ontwikkeling. Uit drie disciplines, Producer, Rapper of Vocalist, koos Samantha de laatste. ‘Daarbinnen kun je je verder ontwikkelen. Zo maak ik mijn eigen Nederlandstalige muziek en schrijf ik Engelstalige nummers voor andere artiesten.’ De opleiding biedt een gedegen voorbereiding op de beroepspraktijk, vindt ze. Ze krijgt zangles en duikt tijdens het vak Rec Mode de studio in om eigen werk op →

te nemen. Ook de examinering is praktijkgericht: ‘Eén keer per blok doe je examen in de vorm van een showcase, die docenten beoordelen.’ De docenten komen uit de beroepspraktijk; veel van hen zijn artiesten en producenten. In het eerste jaar begeleiden ze vooral, daarna nemen ze meer een coachende rol aan. ‘Ze kunnen je niet vertellen hoe je je moet ontwikkelen als artiest, want dat moet je zelf onderzoeken. Daar krijgen we ook alle ruimte voor. Maar je kunt altijd op docenten afstappen; ik heb altijd het gevoel gehad dat ik alles kon vragen.’

Vooraf in het eerste jaar is er veel aandacht voor de zakelijke kant van het artiestenbestaan. ‘We leren over contracten, *branding* en sociale media’, zegt Samantha. Ook zijn er verplichte vakken over mentale gezondheid, waarbij studenten onder meer mediteren. ‘Artiesten ervaren een hoge werkdruk, dus hoe je in je vel zit is erg belangrijk’, zegt ze. ‘Dat is de fundering van alles.’ Haar eigen plan? Optreden, muziek schrijven en werken bij de Herman Brood Academie. ‘Ik ben gevraagd om songwriting-docent te worden. Dat ga ik twee dagen per week doen.’

‘Artiesten ervaren een hoge werkdruk, dus hoe je in je vel zit is erg belangrijk’

‘Er komen nu al klussen mijn kant op’

Nynke Spanjer (24), vierdejaarsstudent Sound Design aan de Nederlandse Filmacademie (hbo) in Amsterdam

Na de mbo-opleiding AV-specialist aan het Friesland College, die ze voltooide na het vmbo-tl, wilde Nynke Spanjer zich verdiepen in de wereld van geluid. Ze begon aan de hbo-opleiding Film en Audiovisuele Media aan HKU in Utrecht, waar ze kennismakte met sound-design: de combinatie van geluidsopname, geluidsmontage en mixage. ‘Ik zag geluid als iets technisch, maar het bleek een inhoudelijk element van film te zijn’, zegt Nynke. Ze vond sounddesign zo interessant, dat ze zich hierin wilde specialiseren. Daarom bezocht ze een open dag van de Nederlandse Filmacademie. ‘Ik zag fantastische studioruimtes en magazijnen vol geluidsapparatuur.’ Nynke werd toegelaten en begon in 2019. ‘Praktijkvakken kun je niet thuis doen, maar op school was het goed geregeld. Zo zijn er studio’s waar je in je eentje in kunt.’ Ze zit in een kleine klas: per jaar melden zo’n 25 mensen zich voor deze richting aan, en worden er maar tien aangenomen. ‘Op HKU zat ik met veertig studenten in een klas, nu met tien.’ En dat betekent: veel individuele aandacht. ‘Studenten en docenten leren elkaar snel kennen. De docenten, die jarenlange ervaring in de filmwereld hebben, weten precies waar je extra hulp bij kunt gebruiken. Zij worden ook weer geprikkeld door onze vragen en ingevingen. We leren van elkaar.’

Hoewel de studenten ook vakken over filmgeschiedenis en filmrepertoire krijgen, is er vooral aandacht voor de praktijk. Studenten van verschillende vakrichtingen werken samen aan films. ‘In de beroepspraktijk werk je ook samen – met een regisseur, een scenarist, andere sound-designers. Een film maak je nooit alleen.’ Ruimte voor artistieke ontwikkeling is er binnen die filmprojecten voldoende, vindt Nynke. En daarbuiten. In het vak Film in Context bijvoorbeeld, dat vier jaar lang wordt gegeven. Hierin analyseren studenten het oeuvre van filmmakers en hun plek in het werkveld. ‘Door te onderzoeken hoe anderen zich positioneren in het landschap van makers, ga je ook nadenken over je eigen positie daarin.’

Hoewel ze tijdens de opleiding voldoende leert om als zelfstandig sounddesigner aan de slag te gaan, verwacht Nynke de meeste ervaring in de praktijk op te doen. De Nederlandse filmwereld is klein, maar ze heeft er vertrouwen in dat er genoeg werk is. 'Ik zit in het laatste jaar van mijn studie en heb een klein netwerk binnen de filmwereld opgebouwd, en merk nu al dat er werk mijn kant op komt. Er studeren jaarlijks weinig mensen in Sound Design af, en die kiezen allemaal een ander werkveld. Ik wil de documentairekant op.' Daarnaast wil ze aan de slag als foley-artiest (neemt achteraf geluidseffecten op, zoals voetstappen en dichtslaande deuren), waarvan er weinig in Nederland zijn. 'Terwijl foley in elke film nodig is.'

'Je krijgt de vrijheid om zelf uit te vogelen hoe iets werkt'

Hidde Derks (20), derdejaarsstudent Creative Media and Game Technologies aan Breda University of Applied Sciences (BUAS) (hbo)
Hidde Derks koos na de havo voor een game-opleiding omdat hij als scholier al interesse had in techniek en graag games speelt. Hij bezocht open dagen van meerdere game-opleidingen, maar de vierjarige opleiding in Breda sprak hem het meest aan. 'Deze school staat goed aangeschreven en hanteert een praktische aanpak', vertelt hij. 'Je werkt met studiegenoten in teams om games te ontwikkelen. Zo wordt het werkveld nagebootst. Huiswerk, examens of toetsen zijn er niet: je leert het vak in de praktijk.'

Binnen de opleiding Creative Media and Game Technologies zijn er vier disciplines: Design & Production, Visual Arts, Programming en Film & Visual Effects. Afgelopen jaar werden in totaal zo'n 750 studenten aangenomen. Hidde koos Design & Production en houdt zich vooral bezig met de regels van een game: hoe zorg je ervoor dat een spel leuk is én blijft om te spelen? 'Maar ik neem ook veel taken op me die eigenlijk onder programmeren vallen. Je krijgt alle vrijheid om je interesses te ontdekken en je kennis te verbreden.'

Vooraf in het eerste jaar krijgen studenten uitleg over de vaardigheden die game-ontwikkelaars nodig hebben. 'Je wordt wat meer aan de hand genomen, daarna werk je steeds zelfstandiger', vertelt Hidde. In zijn eerste jaar was de impact van de coronapandemie goed

merkbaar. 'Ik was blij dat de lessen in het tweede jaar weer fysiek plaatsvonden.' De docenten hebben ervaring in de game-industrie en hebben hun eigen specialismes. 'Soms geven verschillende docenten een net iets ander antwoord op je vraag. Dat vind ik goed. Zo kun je zelf nagaan welk antwoord het meest toepasbaar is op je project. Je kunt altijd op docenten af stappen, maar krijgt ook de vrijheid om zelf uit te vogelen hoe iets werkt. Een heel fijne manier van leren.'

Omdat sommige docenten en veel studenten niet uit Nederland komen, is de voertaal Engels. 'Er zitten zo veel internationale studenten op deze opleiding, dat het inclusiever is om constant Engels te spreken', legt Hidde uit. Veel docenten hebben contact met internationale game-bedrijven, wat zich vertaalt in mogelijkheden voor internationale stages en uitwisselingen met andere gamescholen. Zo onderzoekt Hidde of hij in Frankfurt stage kan lopen. De opleiding daar biedt volgens hem een goede voorbereiding op de beroepspraktijk. 'We hebben het op school weleens over de mogelijkheden na de opleiding. Momenteel is er veel vraag naar technische ontwerpers, de kant die ik op wil. Al is de game-industrie een steeds veranderend werkveld. Over tien jaar werken we met heel andere tools dan nu. Ook daarom is het goed dat we meer leren dan alleen hoe je tools gebruikt.' Dat veel studenten een baan aangeboden krijgen bij hun stagebedrijf, zegt misschien genoeg: 'Het is een kleine stap, van BUAS naar het werkende leven.' •



Kim van der Meulen
is freelance journalist
voor onder andere
Het Parool en
Het Financieele
Dagblad. Ze schrijft
over media, kunst
en cultuur. Fotografie:
Annelien Nijland