# PORTFOLIO

1 VIDEOGAME (2024)

# ECHO

2 EXPOSITIES (2022/2023)

# EDE STAAL - MIEN GRUNNEN MUSEUM/BORG VERHILDERSUM

2 EXPOSITIES (2021/2022)

# ARRANGED REALISM – MUSEUM BELVÉDÈRE

8 INTERACTIEVE
KIOSKSYSTEMEN

# GAMES + INFO-DISPLAYS

4 WERELDEN IN VIRTUAL REALITY

# GAMES & VISUALISATIE

1 INNOVATIEPRIJS

# SCANS & PRINTS VAN KERKEN EN KUNST

5 WORKSHOPS

# VAN GAMES TOT ESCAPE ROOMS

## GAME DESIGN

## CONCEPTEN MAKEN MET AI

## ESCAPE ROOM MAKEN

provincie
groningen

SNN
SAMENWERKINGSVERBAND
NOORD-NEDERLAND

• Stimuleert • Faciliteert • Verbindt

1 MINOR

# UNIEKE MINOR VIDEO GAME BUSINESS

NHL STENDEN
university of applied sciences

4 SEMINARS, 1 TEDX TALK

# KUNST IN GAMES & DE KUNST VAN GAMES MAKEN

NHL STENDEN
university of applied sciences

Gorsselse Kunstkring

1 BOEK

# KUNST IN GAMES

## ARRANGED REALISM

**Desperados III**
Het personage John Cooper, in tekening en 3D-model. Daarnaast de 'skins' en 'textures' van het personage

### VAN TEKENING NAAR (3D-)MODEL

Hoewel het mogelijk is om objecten uit de echte wereld te scannen en te plaatsen in de virtuele wereld, is er nog steeds voldoende werk voor digitale beeldhouwers, ofwel '3D-modellers'.

Een modeller maakt een beeld op basis van tekeningen van de concept artist. Vaak werkt de modeller met hetzelfde type tekentablet als de concept artist, hoewel de software compleet verschilt. Zo werken concept artists met tekenprogramma's als *Adobe Photoshop* en 3D-modellers met 3D-software. Er zijn uiteenlopende softwarepakketten beschikbaar, zoals bijvoorbeeld het uit Nederland afkomstige en gratis te gebruiken Blender-pakket. De 3D-modellen worden uiteindelijk door andere ontwerpers (meestal programmeurs) in een engine gezet. De engine is het centrale systeem dat alles met elkaar verbindt. Voorbeelden daarvan zijn de Unreal engine, CryEngine, Unity of iD tech.

### SKINS EN TEXTURES

In de meeste games wordt de hoofdfiguur direct door de speler aangestuurd. De speler bepaalt zijn bewegingen, handelingen en neemt zijn beslissingen gedurende het verloop van het verhaal. Gamemakers spelen

**Alternate London**
Joe Studzinski, 38 x 50 cm.
Digitaal vervaardigd voor *The Order: 1886*
Uit de collectie van galerie Cook and Becker



### LESS IS MO(O)RE

De wet van Moore beschrijft hoe computers steeds sneller en kleiner worden en steeds meer kunnen op kleinere chips. Ter vergelijking: een thuiscomputer uit 1989 draaide op 8-12 Mhz (Megaherz, het 'aantal kilometers per uur' op een pc) en had een harde schijf van 50 MB (Megabyte) en 1 MB werkgeheugen, ofwel RAM (voor tijdelijke opslag van data). Kon op een floppy iets meer dan 1 MB, op een cd paste maar liefst 650 MB. Dat gaf dus extra ruimte voor beeld, animaties en muziek.

Computers draaiden in 1999 al op 400 Mhz en tien jaar later op 2670 Mhz. Het werkgeheugen van moderne mobiele telefoons is al zes- tot achtduizend keer hoger dan bij pc's uit 1989! De datadragers van nu, bijvoorbeeld Blu-ray, overstijgen al de 50 GB (Gigabytes, duizend Megabytes) en computers hebben naast een eigen processor (CPU) – het rekenhart van de computer – een aparte grafische processor (GPU). Kort samengevat betekent dat ten aanzien van geluid, beeld en interactie tegenwoordig weinig beperkingen overblijven.

### DOOS VOL MYSTERIE

In de jaren tachtig en negentig was de game-industrie nog niet tot optimaal realisme in staat. Om de speler zoveel mogelijk de sfeer van de verhalen te laten proeven, werd veel aandacht geschonken aan de fysieke verpakking. Zo werden de dozen waarin de games werden geleverd voorzien van in het oog springende, artistieke vormgeving en gevuld met bonusmateriaal, zoals boekjes, landkaarten en dergelijke. Met de toenemende digitale perfectionering van de games nam de afhankelijkheid van fysiek materiaal af. Bovendien konden cd's en dvd's worden geleverd in veel kleinere verpakkingen en was er dus veel minder ruimte in de verpakking over. Tegenwoordig zijn de cd- of dvd-hoesjes dus uiterst sober van vormgeving en karakter, met uitzondering van speciale 'collector's editions'.

**The Dagger of Amon Ra**
Onbekende tekenaar. Kartonnen doos die naast verpakking ook gold als reclamebord in winkels

**Het Leyendecker Museum**
Introductiepagina uit een 60-pagina's tellende catalogus van het fictieve Leyendecker Museum, die je bij het spel *The Dagger of Amon Ra* kreeg naast de floppy disks en de handleiding.

MEER WETEN?
HELLO@INDIETOPIA.ORG