

A person is shown in silhouette, holding a camera up to their eye. The background is a bright blue sky with many small, white, petal-like objects falling from it. The scene is captured from a low angle, looking up at the sky. The overall color palette is dominated by shades of blue and white.

In the eyes of *Cmd*

Ik en Interactieve Mediaproducten

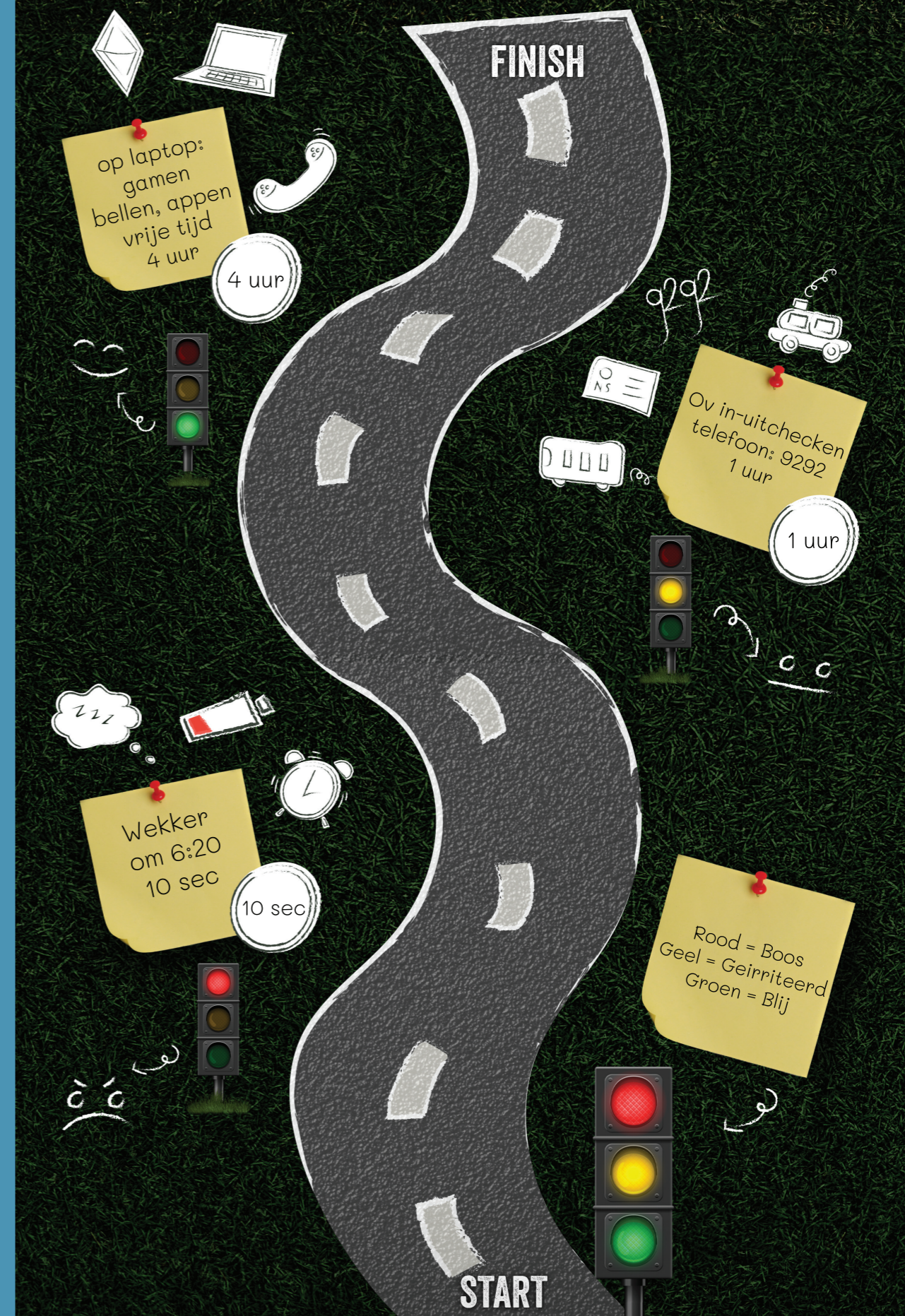
Wat mis ik die dagen. De dagen waar ik buiten speelde en naar huis moest rennen op het moment dat de lantaarnpalen licht gaven. Als we niet op tijd kwamen, dan zouden onze ouders bezorgd raken. We hadden toen nog geen telefoons en wisten toen nog niet wat Instagram was. Wanneer we wakker moesten worden voor school, werden we wakker gemaakt door onze ouder. Nu gebruik ik elke dag een digitale wekker op mijn telefoon voor school en werk. Als ik me vervel zit ik op mijn laptop en speel ik niet meer buiten. Als ik moet leren gebruik ik mijn laptop. Als ik muziek wil luisteren gebruik ik mijn laptop of telefoon. We gebruiken geen cd's meer als vroeger. We maken niet echt zelf muziek, want we hebben de tijd er niet voor. Ik heb vijf dagen lang een dagboek zelf getypt in plaats van geschreven. We hadden namelijk een opdracht voor school en dat heette ik en interactieve media. We moesten onze interactieve mediaproducten vijf dagen

lang in de gaten houden en typen. Niet alleen dat, maar ook kijken hoe lang we er mee bezig zijn en wat voor een gevoel het ons geeft. Mijn emoties waren heel verschillend. Natuurlijk hou ik er niet van om een wekker te horen om tien voor half zeven in de ochtend. Ik heb dan liever dat mijn moeder net als vroeger mij wakker maakt. Haar stem komt wel fijner over in de ochtend dan dat deuntje van mijn wekker. Verder gebruik ik mijn ov-chipkaart voor het openbaar vervoer en dat is ook interactief. Helaas is school niet zo dicht bij me dat ik met de fiets kan gaan. Helaas zijn we niet meer kleuters, dan bracht mijn moeder mij vaak op haar fiets. Verder in de avond zit ik af en toe achter mijn laptop. Soms is het voor school, maar vaak is het om te bellen met de mensen waar ik om geef. Nou, nadat ik alles vijf dagen moest

typen heb ik het moeten verwerken in een conceptmap. We hebben het niet zomaar moeten verwerken. Aan de hand van de theorie wat we kregen heb ik een geheel gemaakt. Voor tekeningen heb ik Illustrator gebruikt en voor effecten heb ik Photoshop gebruikt. Ik heb in ieder geval mijn conceptmap het meest in Photoshop gemaakt. Om de tekeningen te maken heb ik de pen tool en potlood tool gebruikt. Die werken het beste. Hier zie je mijn conceptmap. Een weg door mijn dag heen, de stoplichten weergeven mijn emoties en in de notities staat er informatie over het product.

Ik en interactieve media

Sinem Ekim



“The idea is not to live forever, it is to create something that will. “- Andy Warhol



3D en veel meer

Woensdag 26 september ben ik met twee andere klasgenoten naar het Moco museum in Amsterdam geweest. Onder kunstwerk vallen: Banksy, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Damien Hirst, KAWS, Jeff Koons, Yayoi Kusama, Andy Warhol, Studio Irma, en nog veel meer. Ze creëren toegankelijke shows en tentoonstellingen in Amsterdam en Barcelona die de gemeenschap verlichten, inspireren en versterken. Ze hebben meerdere exposities waar ze digitale reflecterende kunst laten zien. Er is ook een expositie genaamd Six N. Five die lopend is. De kunstenaar erachter is een Argentijnse ontwerper gevestigd in Barcelona. Hij maakt digitale kunst door 3D-technologie dromerige werelden te creëren die een moderne puurheid uitstralen. Er zijn dus niet alleen stilstaande schilderijen, maar ook hele mooie rustgevende 3D kunst.

Interactieve producten

Ik ben zelf ook geweest bij Six N. Five geweest. Je komt in een donkere kamer waar je alleen maar focust op het beeld. Om het nog realistischer te laten voelen heb je een bank waar je op kunt zitten met rustgevend muziek in je oren. Elke kunstenaar of kunstenaar heeft zijn/haar eigen kamer. Dat zie je door de wegwijzing boven elke deur. Daar staat namelijk de naam op in grote dikke letters. Daarnaast dat hebben ze ook borden hangen naast het kunstwerk met informatieve en overtuigende tekst. Het Moco museum werkt goed met hiërarchie en retorica. Het heeft vier verdiepingen. Beneden heb je ruimtes met 3D kunst.

Mijn favoriet

Mijn favoriete daarvan waren de hangende diamanten die van kleur veranderen. Het contrast van de kleuren was geweldig en de kleuren matchen heel goed met elkaar. Verder heb je op de vierde verdieping een kamer waar je met de Moco app de schilderijen tot leven kan wekken. Ook maken ze gebruik van audio door middel van de app. Met de audio leggen ze het kunstwerk uit. Ik heb het heel leuk gehad. Het was heel rustgevend en het door continuïteit en hiërarchie raakte ik niet door de war. Mijn favoriete kamer van allen was wel die van Banksy. Ik verlangde ernaar om zijn kunstwerk in het echt te zien. Het doet heel veel met mijn emoties. Ik kan al zien wat er gebeurt in zijn kunstwerk zonder tekst te hoeven lezen.

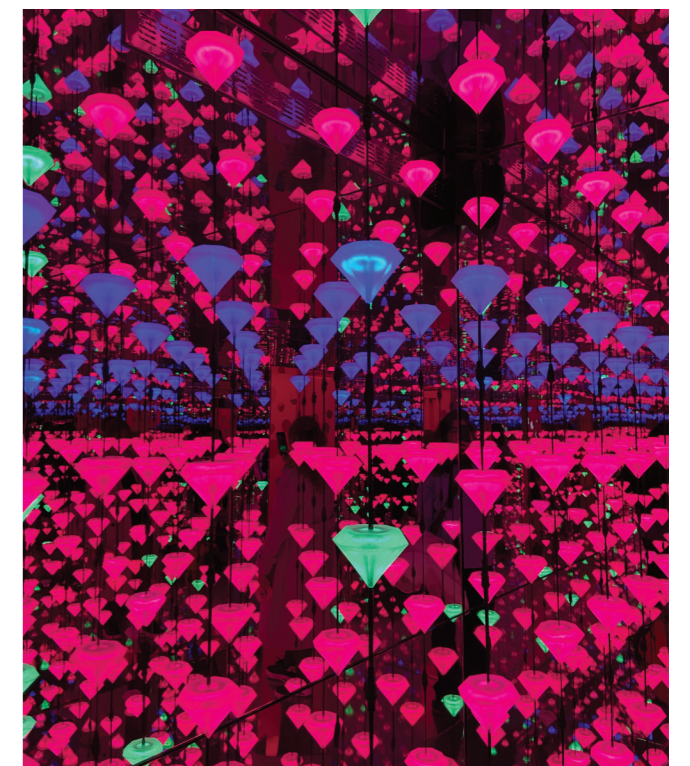
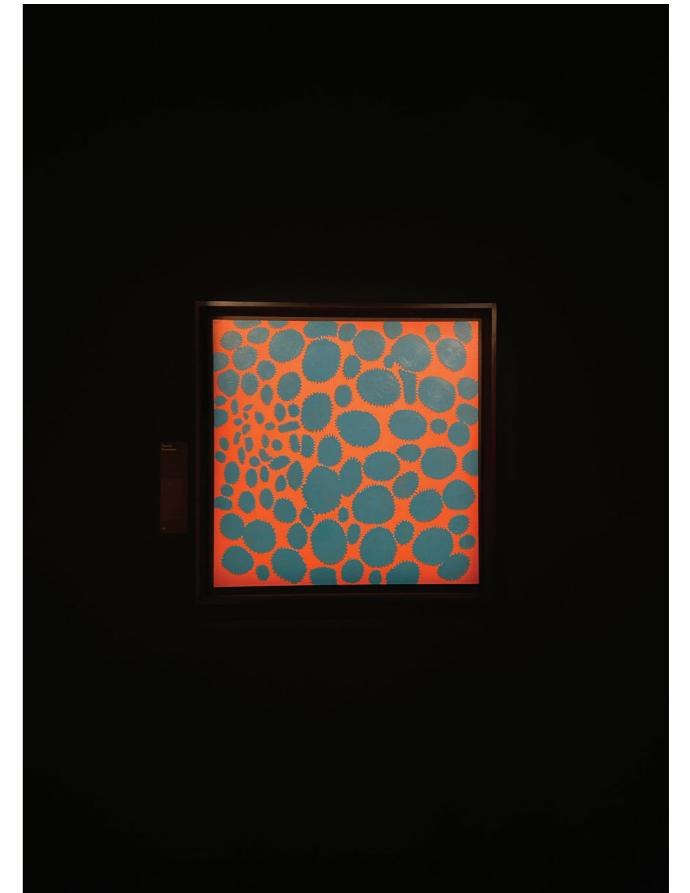




Foto gemaakt door Ferhan C.

Mijn toekomst

Voordat ik begon met mijn opleiding bij de Han heb ik allereerst Mediavormgeving afgerond op het Roc in Nijmegen. Het was een vierjarige opleiding waar ik veel met projecten heb moeten werken. Het is heel anders dan het Hbo. Als mediavormgever ben je vooral bezig met het maken van ontwerpen. Jezelf leren kennen in het gebied van kunst. Heb je liever het maken van corporatieve design, identiteiten van bedrijven of animeer je liever? Die vraag moest je jezelf stellen in de vier jaar en die richting op gaan. Bij Communicatie & Multimediadesign is dat heel anders.

Je keuze heel breed. Mijn pad gaat vooral naar het maken van identiteiten voor bedrijven. Dat houdt niet alleen een logo in, maar het kan ook een website zijn en drukwerk. Ik wil graag bij een ontwerpbureau werken als branding-designer. In mijn vorige opdracht heb ik niet zo goed verteld wat ik wilde doen, behalve dat ik "grafisch" bezig wil zijn. Mijn feedback van Charline was om het

zo concreet mogelijk te maken en goed na te denken wat ik wil worden en waar ik me bevind en wil groeien. Allereerst ben ik bezig geweest met het maken van schetsen voor mijn spreads. Daarvoor heb ik tien schetsen gemaakt met verschillende indelingen. Ik heb daarbij gelet op retorica, gestalte, symmetrie, hiërarchie en als volgt typografie. Nadat ik spreads heb uitgekozen heb ik ze verwerkt in InDesign en vervolgens laten zien aan klasgenoten. Van mijn klasgenoten heb ik geen verbeterpunten gekregen, maar leuke reacties. Ik heb vaardigheden verwerkt door heel goed door de opdracht te gaan. Daar heb ik gezien dat ik GLS moet gebruiken en daar heb ik dus ook gebruik van gemaakt. Ik heb typografie gekozen wat goed past bij mijn afbeeldingen en vormgeving. Verder heb ik bijna geen kleuren gebruikt, omdat er al veel kleur zit in mijn afbeeldingen.

En waarom?

Verder ben ik nog niet diep ingegaan waarom ik bij een ontwerpbureau wil werken over vier jaar. Laat ik daarmee beginnen. Sinds klein af aan houd ik ervan om mijn gevoelens op papier te schetsen en het realistisch te maken, zodat het lijkt alsof ik het tot leven breng. Zo voel ik me ook wanneer ik een branding design maak voor een bedrijf dat niet eens bestaat. Ik breng het eigenlijk tot leven. Ik houd ervan om mijn proces te zien en het in mijn portfolio te zetten. Een van de grootste redenen waarom ik dus CMD heb gekozen is, omdat ik op een bredere wijze mezelf kan verbeteren. Ik ga niet alleen ontwerpen, maar ik zal ook onderzoek moeten doen, analyses moeten maken en technisch bezig moeten zijn. Dat maakt mijn werk later ook breder en ik kan dan veel meer aanbieden bij mijn klanten dan alleen een plat ontwerp dat digitaal te zien is.

Bij CMD ga ik veel producten testen en ik zal dieper moeten ingaan binnen bedrijven of mijn doelgroep.



Foto gemaakt door Eline F.

Ciao

*This magazinespread is all for learning purposes to
make my study and skills better for the future.
Thank you for your attention.*