



TABOE (pagina 3)

ALL WORK

Een collectie van
mijn laatste werk



EW, SEKS! (pagina 6)

EMIBROK

EEN CREATIEVE DUIZENDPOOT

Tijdens mijn studie bij Communication & Multimedia Design aan Zuyd Hogeschool kwam ik erachter dat ik veel interesses heb en dat deze elkaar complementeren. Ik ben altijd al creatief geweest, daarom trok grafisch design me meteen aan. Maar ik kwam er ook achter dat onderzoek doen en storytelling me erg aanspraken. Door deze drie skills te combineren, kan ik niet alleen een goed verhaal vertellen dat onderbouwd is. Maar ik kan het ook goed opmaken. Samen met deze vaardigheden heb ik mooie projecten kunnen neerzetten en ben ik altijd opzoek naar de volgende uitdaging.



PAPER MAGIC (2020)



Voordat we aan de slag gingen met ons Gen Art (generatieve kunst) project in blok 1.3, mochten we onderzoeken wat generatieve kunst precies is en hoe het werkt. Gen Art is kunst die (meestal door code) op een random manier wordt gegenereerd. Maar de artiest heeft controle over de code door aan te geven in welke marges de code mag werken. We hebben een week mogen experimenteren met analoge en digitale proefjes. Een van de proeven was het opknippen van kranten-/magazinepagina's en deze op

een random manier terugplakken. Dit heb ik ook gedaan met 5 verschillende pagina's. Deze heb ik aan elkaar geplakt, waardoor een lange rij aan A4'tjes ontstond. Na heel wat spelen met fotografie, ben ik gaan experimenteren met effecten. Vervolgens heb ik daarbovenop nog een andere foto geplaatst met regendruppels tegen het raam.

Dus door veel te experimenteren en me te laten verrassen door de resultaten heb ik deze indrukwekkende foto kunnen maken.

GENERATIEVE KUNST (2020)

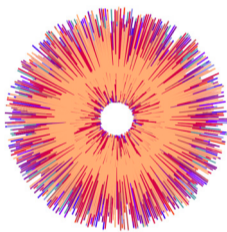
Blok 1.3 stond in het teken van Gen Art (generatieve kunst). Gen Art is kunst die (meestal door code) op een random manier wordt gegenereerd. De opdracht van dit blok was om je te laten verrassen door het proces.

Muziek was een bron van inspiratie en hiermee wilde ik dit blok graag iets doen. Ik heb een passie voor muziek en van deze passie wilde ik een visualisering maken. Dit heb ik gedaan door experimenten te doen met fotografie en Processing (codetaal).

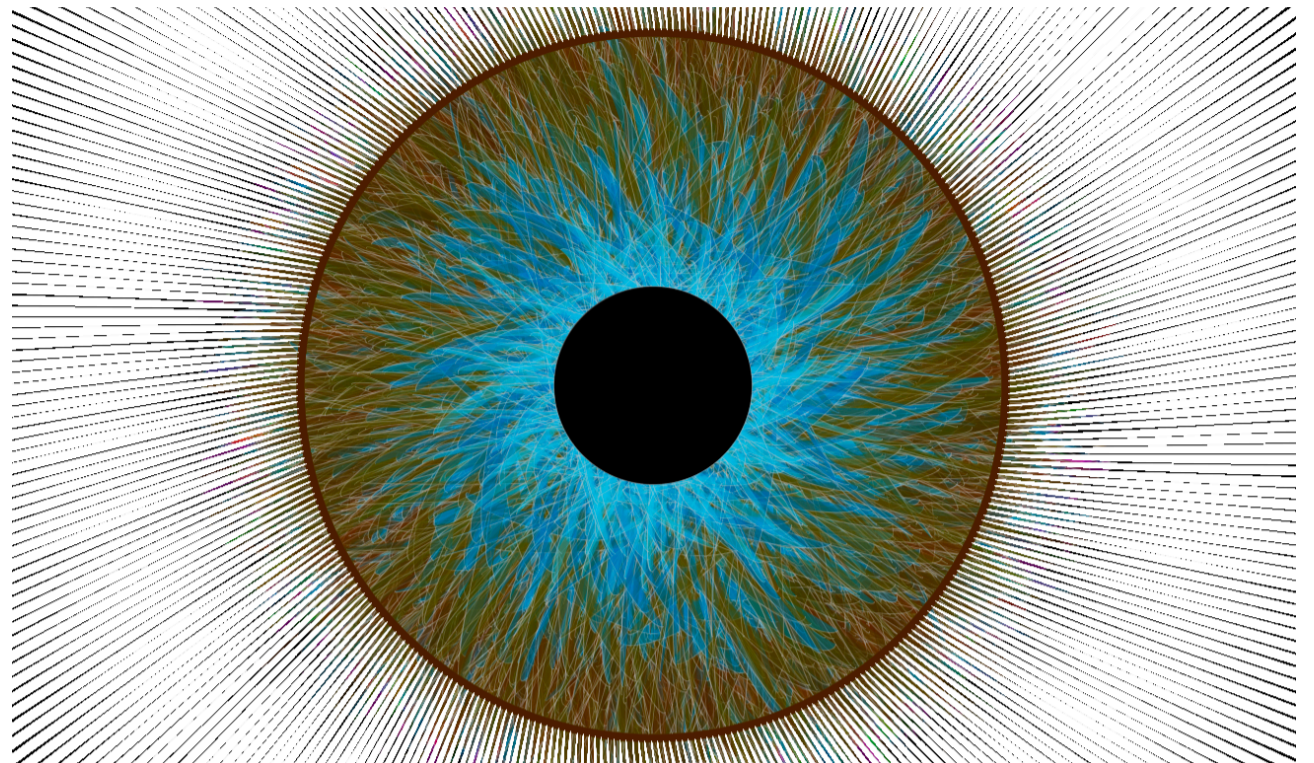


Ik heb testen gedaan door verschillende objecten op een platenspeler te leggen. Om zo te kijken wat het effect met fotografie en kleuren zou zijn. De beste resultaten kreeg ik met potloden, omdat ze diepte en kleur toevoegden aan de foto. Zie de afbeelding hierboven. Met dit resultaat ben ik gaan kijken hoe ik dit kon vertalen naar code.

Door de foto's van de platenspeler ben ik op het idee gekomen om iets te doen met een ronde vorm en veel kleur. Op dit moment wist ik nog niet waar ik naartoe wilde werken, alleen dat ik de foto van de platenspeler als startpunt wilde gebruiken. Door te experimenteren en te proberen, kwam ik uit op het volgende resultaat.

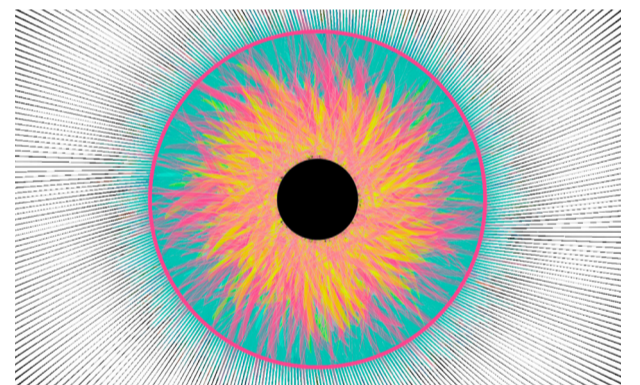
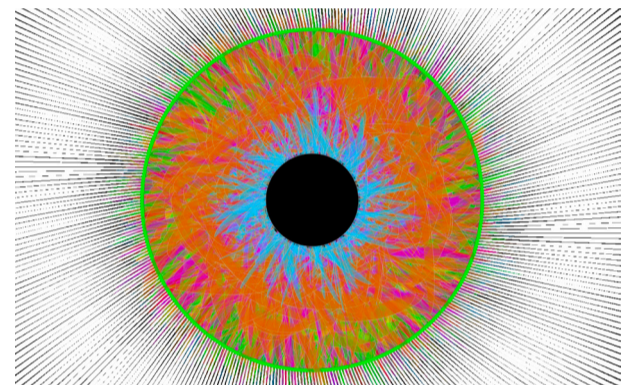


Het mooie van deze resultaten vond ik dat de code reageert op muziek. Maar omdat de code random is, is het resultaat elke keer anders. Met elke beat



komt er een nieuwe laag kleuren bovenop de volgende, waardoor er een gelaagdheid en diepte ontstaat die me deed denken aan een oog. Ik heb geëxperimenteerd om dit op een oog te laten lijken.

Nu was de uitdaging om de code te laten reageren op de input van een gebruiker en niet alleen op een MP3 van een bestaand nummer. Ik heb drie lagen gemaakt binnen het oog. Deze lagen in het muziekstuk representeren elk een instrument: een gitaar, een basgitaar en een drum. Met knoppen op een Arduino (opensource-computerplatform) kun je aangeven welke sample van elk instrument je wilt horen, waardoor de gebruiker een eigen muziekstuk kan maken. Elk instrument is gekoppeld aan een kleur, dus elke keer als een gebruiker een instrument aanpast via de Arduino, verander je ook het oog. Hier komt het idee naar voren dat iedereen anders is, elk muziekstuk is anders en dat iedereen muziek kan maken. Het oog dat daarbij hoort, zal voor ieder persoon uniek zijn. Hiernaast en hierboven vindt u het resultaat.



Wonderstudio (2022)



Na mijn derdejaarsstage bij Zuiderlicht kreeg ik de kans om teamleider te zijn van een groep van vier studenten. Onze opdracht was om de naamsbekendheid van het Sociaal Historisch Centrum Limburg (SHCL) te vergroten.

Tijdens dit project hebben we een marktverkenning gedaan en een nieuwe dochterorganisatie van het SHCL (fictief) opgericht: Wonderstudio. Het concept van deze organisatie is dat het SHCL een rijk archief heeft, maar dit is voor het publiek niet toegankelijk. Wonderstudio biedt de mogelijkheid voor SHCL om samenwerkingen met andere bedrijven, zoals musea, aan te gaan en hun archiefcollectie tot leven te laten komen. Deze tentoonstelling wordt naar het publiek gebracht in een verplaatsbare container. Deze kan overal worden neergezet, bij scholen, op publieke plekken of zelfs op festivals. Zodat niet alleen bezoekers van het archief, maar ook andere doelgroepen in aanraking komen met de collectie van het SHCL.

TABOE (2022)

Aan het einde van mijn derde jaar bij Communication & Multimedia Design kreeg ik de mogelijkheid om 10 weken aan een eigen project te werken. Ik heb in deze periode onderzoek gedaan naar de sociale acceptatie van lesbische vrouwen (onder andere aan de hand van het archief van COC Limburg bij het Sociaal Historisch Centrum voor Limburg (SHCL)). Verder heb ik 5 lesbische vrouwen uit Limburg mogen interviewen en een magazine ontworpen dat het leed van deze vrouwen belicht.

50 jaar geleden zag het leven van lesbische vrouwen er heel anders uit. Er was al vordering gemaakt met de feministische en homo-emancipatie, maar lesbische vrouwen werden niet geaccepteerd door heteroseksuele vrouwen of homoseksuele mannen. De lesbische vrouwen die ik heb geïnterviewd, voelden zich nergens thuis en vonden het moeilijk om een eigen gemeenschap te vinden. Pas in de jaren '90 werden lesbische vrouwen meer geaccepteerd binnen de homoseksuele gemeenschap.

Door het maken van dit magazine heb ik veel geleerd over de geschiedenis van de LHBTIQ+ gemeenschap in Limburg en mijn ontwerpstijl. Maar SHCL heeft me ook de kans gegeven om mijn onderzoek te presenteren aan COC Limburg, bij de viering van 50 jaar COC Limburg. Ik vond het een eer om te vertellen over de ongelijkheden waar lesbische vrouwen tegen gevochten hebben en ik heb Jurrella Kleinmoedig live mogen interviewen.

Voor interesse in een fysiek magazine kunt u met mij contact opnemen. Verder is het ook te leen bij bibliotheek Centre Céramique in Maastricht.



AD MOSAM (2022)

In blok 4.1 kregen we voor de minor Graphic Design de opdracht om een nieuwe branding te ontwerpen voor Stichting Maastricht Vestingstad (SMV) en Vestingmuseum Maastricht (VMM). De stichting organiseert cultuurhistorische wandelingen door Maastricht en heeft een museum in de Helpoort. Voor de nieuwe branding wilde ik het enthousiasme van de vrijwilligers delen en aan de inwoners van Maastricht laten zien. Om op deze manier de inwoners van Maastricht naar het museum te trekken. Het enthousiasme van de vrijwilligers was een belangrijk element voor mijn branding. Dit heb ik naar voren gebracht door verhalen over Maastricht op een grappige manier te vertellen. Om zo de aandacht van de inwoners van Maastricht te trekken. Ook heb ik de naam van de organisatie (SMV en VMM) aangepast naar Ad Mosam. Ook wel: Aan de Maas. Dit is een knipoo naar de vestiging van Maastricht, maar ook naar de verhalen die zich hebben afgespeeld aan de Maas, in Maastricht.

Dit heb ik uitgewerkt in posters, om door de stad te verspreiden. In folders, zodat iemand op een snelle manier meer kan leren over de stichting. In paraplu's, zodat de gidsen tijdens hun wandelingen gemakkelijk te herkennen zijn voor hun publiek. En in postzegels, om het verhaal van de stichting verder te kunnen verspreiden.



LEESPLEZIER BIJ JONGEREN (2021)

Voor het eerste project dat ik zelf mocht kiezen op Communication & Multimedia Design, koos ik voor 'Leesbevordering bij Jongeren'. We mochten 20 weken aan de slag om onderzoek te doen naar hoe we het leesplezier bij brugklassers konden vergroten. Het is al een tijd bekend dat jongeren steeds minder lezen en dat hierdoor het niveau van begrijpend lezen daalt.

Ik ben in gesprek gegaan met 4 brugklassers, 2 ouderejaars en een Nederlands docent om erachter te komen waarom ze minder zijn gaan lezen. De meeste geïnterviewden gaven aan dat ze op de basisschool meer lasen, maar doordat ze in een korte tijd veel moesten lezen, vinden ze het niet meer leuk. Ook bleek dat de meeste geen interessante boeken konden vinden en dat de boekcovers niet genoeg informatie geven over de inhoud van het boek. De boeken zijn of te kinderachtig, te eng of niet spannend genoeg. Hiervoor bedacht ik een concept, dat ik na 10 weken mocht presenteren.

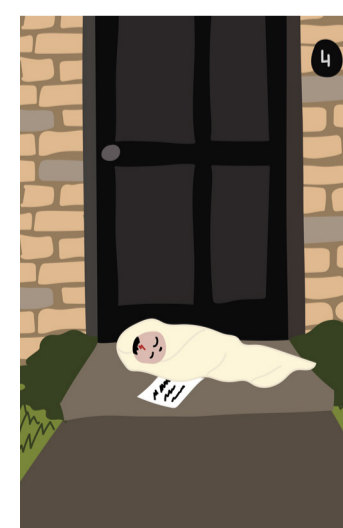
Het idee achter het concept is het meenemen van de gebruiker naar de wereld van het boek. Met het concept kunnen leerlingen de QR-code achterop het boek scannen, waarmee ze met het hoofdkarakter van het boek kunnen chatten en vragen kunnen stellen. Dit kan gaan over het verhaal in het boek of over het hoofdkarakter.

In het boek kunnen de leerlingen een andere QR-code scannen, waarbij ze een illustratie zien die te maken heeft met het hoofdstuk, zodat ze zich kunnen inbeelden waar het verhaal zich afspeelt. Ook wordt er muziek bijgespeeld, waardoor de leerlingen mee worden genomen in de wereld van het boek. Aan het eind van spannende hoofdstukken kunnen de leerlingen nog een QR-code scannen, waarbij ze weer kunnen chatten met het hoofdkarakter. Hier kunnen ze weer vragen stellen over de evenementen die zich net hebben afgespeeld en wat voor invloed dat heeft op het karakter.

De volgende 10 weken mocht ik dit concept gaan uitwerken. Dit heb ik gedaan aan de hand van de boeken 'Harry Potter en de Steen der Wijzen' van J.K. Rowling en 'Spijt!' van Carry Slee. Dit zijn twee boeken die veel door brugklassers worden gelezen. Daarom heb ik deze gebruikt om het prototype uit te werken. De chatfunctie heb ik kunnen realiseren in Axure. Daarnaast ben ik aan de slag gegaan door de sfeerbeelden te creëren in Illustrator en het maken van de achtergrondmuziek in GarageBand. Hierbij heb ik achtergrondgeluid gecombineerd met geluiden die in het boek worden beschreven, zoals het huilen van een baby, het wegrijden van een motor, etc. Zodat de leerlingen in real time horen wat ze lezen.

Om een leerling volledig onder te dompelen in het verhaal, wordt als eerste de QR-code achterop het boek gescand. Hiermee kom je in contact wordt met Harry Potter. De gebruiker kan hem vragen stellen over zichzelf of over het verhaal. Als de gebruiker kiest het boek te lezen, kan er een tweede QR-code worden gescand voor sfeerbeelden en muziek. Waardoor de gebruiker wordt meegenomen in de wereld van het boek.

Wilt u zelf chatten met de hoofdkarakters Harry Potter (in het begin van het verhaal) of Spijt! (aan het eind van het verhaal)? Scan dan de QR-codes hieronder.



Chatten met Harry Potter



Chatten met David Smit (van Spijt!)

Iranian Spring (2023)

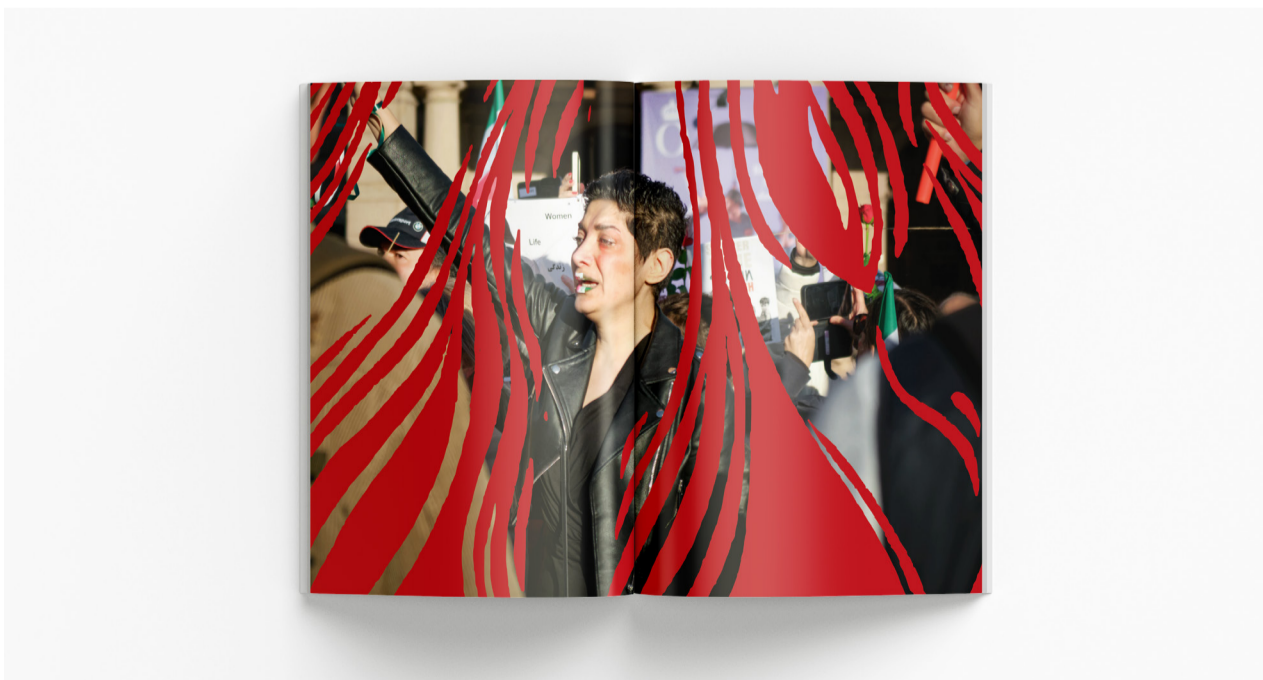


In blok 4.2 van Communication & Multimedia Design mochten Joost Smeets en ik een project rondom huidige actualiteiten maken. We kozen ervoor om de focus te leggen op de dood van Mahsa Amini en de protesten die hierna volgden.

Met dit project wilden we een visuele kijk geven in de geschiedenis van vrouwenrechten in Iran. In 1970 hadden vrouwen veel rechten en kleedden ze zich zelfs vrij 'westers', maar door de aanstelling van de ayatollah zijn alle rechten afgenomen. Vrouwen moeten een hoofddoek dragen en wijde kleding, en dit wordt gecontroleerd door de zedenpolitie. In 2022 stierf Masha Amini aan verwondingen/een hartaanval nadat ze was gearresteerd omdat ze haar hijab niet correct droeg. Door Masha's dood zijn er maanden protesten geweest.

Ik leerde met dit boek om een verhaal op een andere manier te vertellen. Niet door gebruik te maken van tekst, maar juist door grafische illustraties toe te voegen aan afbeeldingen, om er meer betekenis aan te geven.

Voor interesse in een fysiek magazine kunt u met mij contact opnemen.



Ew, seks (2023)



Voor mijn afstudeerproject 'Onzichtbaar Anders' heb ik onderzoek gedaan naar hoe ik jongeren meer kan leren over asexualiteit, een seksualiteit die nog niet veel aandacht krijgt.

Tot op heden wordt bij voorlichtingen van Veilige School Limburg (VSL), onderdeel van het COC Limburg, niet gesproken over asexualiteit. De doelgroep (jongeren tussen de 12 en 18 jaar) weet dus niet dat asexualiteit bestaat. Er is wel online informatie te vinden over asexualiteit, maar je moet het begrip al kennen om bij die informatie te komen. Daarnaast worden jongeren in de puberteit zich steeds bewuster van hun seksuele oriëntatie en krijgen ze meer interesse in seks. Dit geldt niet voor asexuele tieners; zij gaan zich daardoor anders voelen en gaan zich eventueel afvragen wat er mis is. Ook zijn er weinig bronnen waar leerlingen terecht kunnen na een voorlichting van het VSL. Er zijn wel bronnen over asexualiteit, maar die zijn niet specifiek gericht op jongeren tussen 12 en 18 jaar. Het VSL zou na de voorlichting graag iets achterlaten, zodat leerlingen zich na de voorlichting verder kunnen oriënteren.

Mijn concept focust zich daarom op voorlichtingen van VSL. Tijdens hun voorlichtingen kunnen ze samen met leerlingen een spel spelen om aandacht te vragen voor asexualiteit. Na het spel kunnen stickers en speelkaarten worden uitgedeeld, die leiden naar een website waar jongeren meer kunnen leren over asexualiteit via een comic en informatiepagina. Daarnaast is er een Frequently Asked Questions-boek gemaakt voor mentoren, zodat ze hun leerlingen kunnen begeleiden met vragen.

Als u interesse heeft om meer te zien, kijk dan op www.ewseks.nl!



Redactie

Bedankt voor het lezen van mijn portfolio. Als u interesse heeft in een samenwerking of meer wilt weten over een van de projecten, dan hoor ik graag van u! U kunt me bereiken via: info@emibrok.nl

Teksten:
Emi Brok

Grafisch Design:
Emi Brok

Afbeeldingen:
Emi Brok