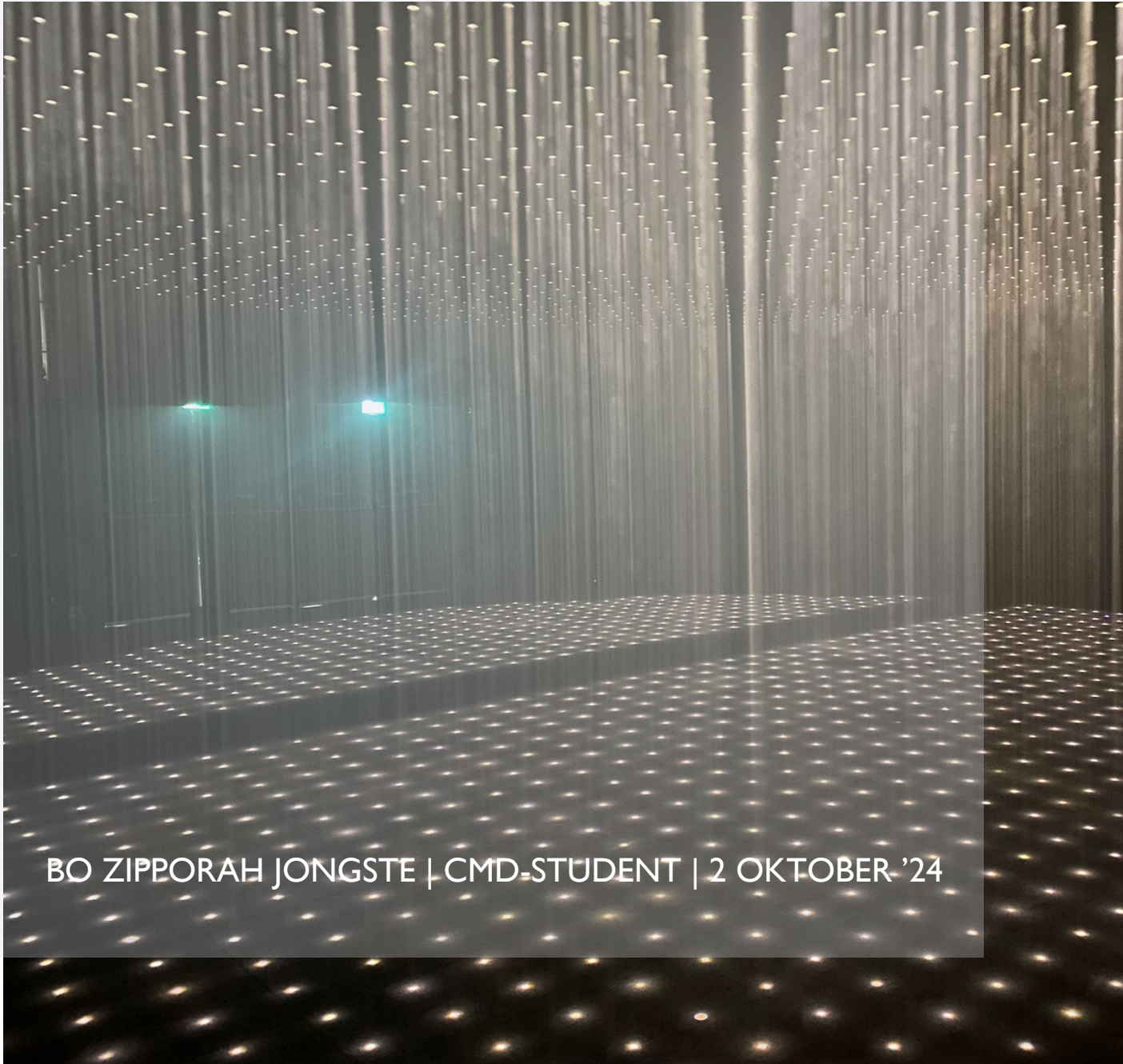


DATA PUNT I B

CMD ONTDEKKEN



BO ZIPPORAH JONGSTE | CMD-STUDENT | 2 OKTOBER '24

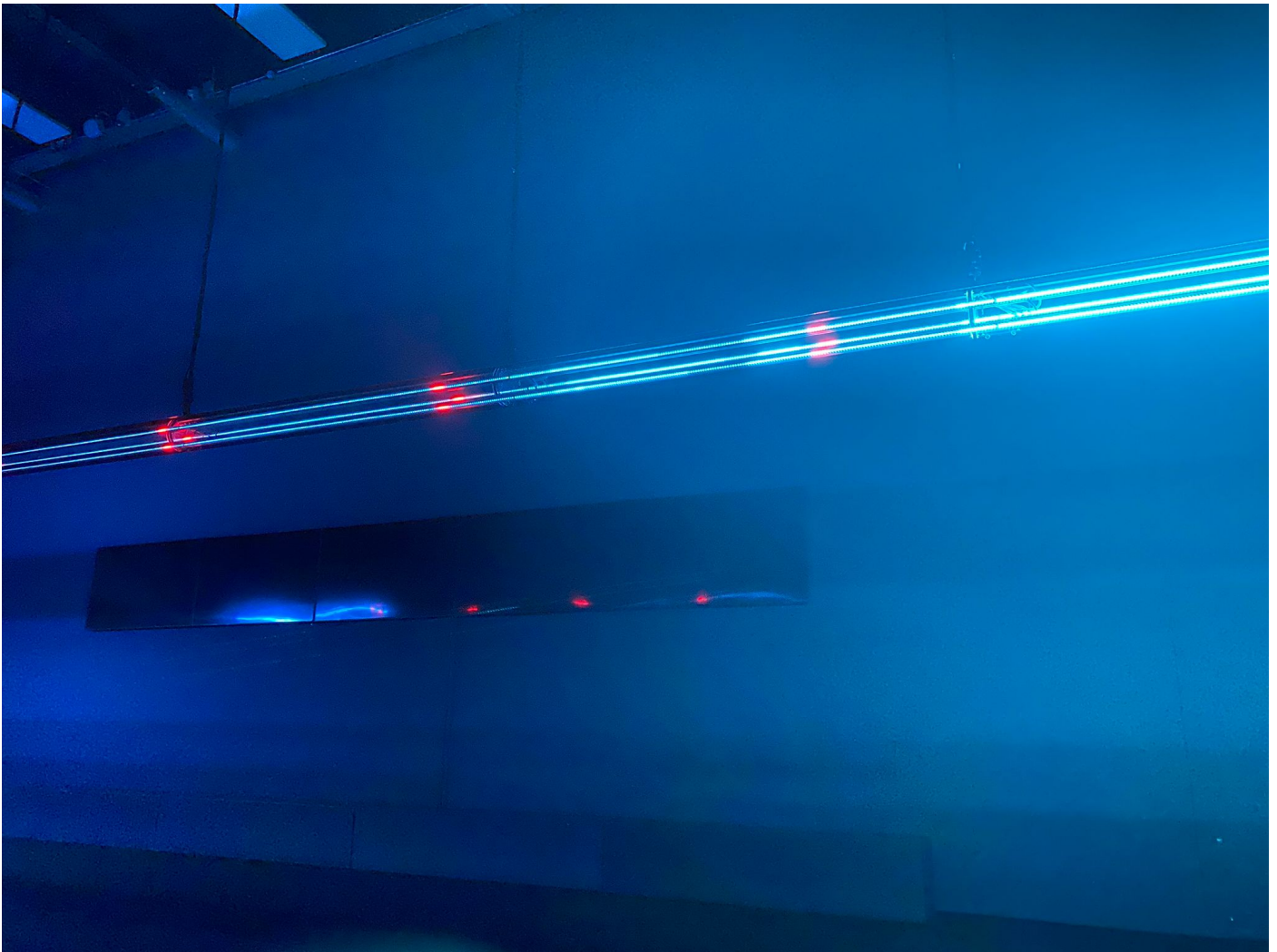
INHOUD

Inhoud.....	0
mijn reflectie op datapunt Ib: cmd ontdekken.....	1
het NXT museum amsterdam.....	2

MIJN REFLECTIE OP DATAPUNT IB: CMD ONTDEKKEN

Het doel van dit datapunt is om leren om te gaan met het adobe programma Indesign. Hiermee moet ik drie spreads maken met allemaal hun eigen look en thema. De drie spreads moeten de volgende onderwerpen bevatten:

De digitale en interactieve media in mijn leefwereld, wat mijn ervaring is geweest in het **NXT** museum Amsterdam als bezoeker en wat mij aanspreekt op dit moment als een mogelijke toekomstige baan in het **CMD** werkveld.



Lumus instruments, door Polynode VIII, 2023

HET NXT MUSEUM AMSTERDAM

De vragen:

- Wat voor museum is het?

Museum NXT is een interactief museum gericht op de toekomst van kunst en cultuur. Het doel van het museum is niet alleen om bezoekers te informeren, maar ook om hen kennis te laten maken met de verschillende aspecten van licht en geluid die de wereld van vandaag en morgen vormgeven. NXT heeft een combinatie van technologie, creativiteit en educatie om iedereen die de tentoonstelling beleeft nieuwe ervaringen te bieden.

Het museum maakt gebruik van geavanceerde technologie om bezoekers te betrekken en hen een unieke en waardevolle ervaring te bieden. Denk aan interactieve producten waarin je een rollenspel kunt spelen of installaties die inspelen op de visie en acties van het publiek. Hierdoor ontstaat een dynamische omgeving waarin kunst en technologie met elkaar verweven zijn. De tentoonstelling is bedoeld om het bewustzijn over belangrijke maatschappelijke kwesties te vergroten en bezoekers aan te moedigen na te denken over hun rol in de wereld.

In samenwerking met kunstenaars, ontwerpers en technologen organiseert het NXT Museum ook regelmatig workshops, lezingen en evenementen, waardoor bezoekers de kans krijgen om meer details in de presentatie te zien.

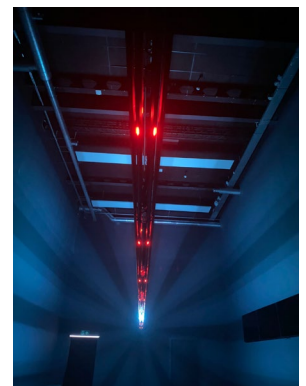
Deze interactieve aanpak maakt het museum niet alleen een plek om kunst te bekijken, maar ook een plek om te leren, creëren en discussiëren.

Het is een plek waar kunst en technologie samenkomen, sociale problemen worden onderzocht en bezoekers interactie hebben met de omgeving. Het laat zien hoe musea een nieuw perspectief hebben en nodigt iedereen uit om deel uit te maken van de toekomst van kunst en cultuur.

- Wat voor collecties en tentoonstellingen hebben ze?¹

Lumunus instruments presents:
POLYNODE VIII²

Het lichtgevende instrument van polynode is zeker een ervaring op zich. Voordat je de kamer van dit deel van de tentoonstelling binnen kwam waren er waarschuwingen voor flitsende en felle lichten. Dit was erg handig voor mensen met lichtgevoeligheid en mensen met epilepsie. Ik vond het wel jammer dat er geen waarschuwing was voor harde geluiden want dat kwam wel als een klap in je gezicht tijdens de tentoonstelling.



¹ https://nxtmuseum.com/nl/?_gl=1*1pqgr6e*_up*MQ..&gclid=Cj0KCQjw3vO3BhCqARIsAEWblcDAqL45QFvEZaPS2h_p5QjRNHso6sYmV08fFAoOdn6rAJMVCi3bj9AaAgASEALw_wcB#whats-on

² https://nxtmuseum.com/nl/exhibition/6847?_gl=1*1lk7xsu*_up*MQ..&gclid=Cj0KCQjw3vO3BhCqARIsAEWblcDAqL45QFvEZaPS2h_p5QjRNHso6sYmV08fFAoOdn6rAJMVCi3bj9AaAgASEALw_wcB

POLYNODE VIII is een audiovisueel instrument dat voortkomt uit het concept van collectieve intelligentie (Joscha Bach, Michael Levin) en ruimtelijke computing. Het verenigt deze twee aspecten in een kunstwerk dat fungeert als een platform voor experimenten met deze ideeën, en biedt een verkenning van het ruimtelijke en emotionele ontwerp van machines die deze kenmerken toepassen.

Tijdens deze live residentie blijven Lumus Instruments het project voortdurend verbeteren. Ze testen nieuwe modi, systemen en programmeertechnieken als middel om hun praktijk en artistiek onderzoek te verdiepen. Hierbij onderzoeken ze vragen zoals:

Hoe kunnen we digitale entiteiten waarnemen die in onze fysieke omgeving geïntegreerd zijn en zich daarin uitbreiden?

Op welke manier kan de bestaanservaring van een collectieve digitale intelligentie synchroniseren met onze eigen manier van leven?

Hoe gedragen systemen van collectieve intelligentie zich, en hoe ervaren wij dat gedrag?

Op welke wijze trekken ruimtelijke machines die discrete berekeningen gebruiken de aandacht van menselijke toeschouwers?

Over de kunstenaar:

Lumus Instruments is een multidisciplinaire studio gevestigd in Amsterdam, die zich richt op licht, geluid en structuren binnen diverse vormen van installatiekunst en scenografie. De studio wordt gerund door Timo Lejeune en Julius Oosting, die een achtergrond hebben in design, architectuur en engineering.

“Wij ontwikkelen instrumenten die ons de mogelijkheid bieden om te experimenteren met licht en de impact daarvan op onze waarneming van ruimte.”

De overzichtstentoonstelling, medemogelijk gemaakt door Bogomir Doring, daagt de traditionele ideeën over menselijk bewustzijn uit en verkent hoe technologie de toekomstige ontwikkeling daarvan kan beïnvloeden. Bezoekers worden geconfronteerd met grootschalige kunstinstallaties die inspelen op de vervagende scheidslijnen tussen mens, natuur en kunstmatige intelligentie. Hierdoor bieden ze een reflectie op wat het betekent om in de huidige tijd mens te zijn.

Random International, ontstaan uit een toevallige ontmoeting tussen de Duitse kunstenaars Hannes Koch (geb. 1975) en Florian Ortrass (geb. 1975) aan de Brunel University in Londen, is inmiddels uitgegroeid tot een multidisciplinaire studio die de grenzen van kunst, wetenschap en technologie verlegt.



Pixels worden omgezet in geluid.

‘Espectres’ is een generatieve visuele muziekinstallatie die pixels gebruikt als uitgangspunt voor geluidscreatie, waardoor je precies kunt horen wat je ziet. Gedreven door willekeur en kansen, genereert Espectres continu veranderende spectrogrammen die worden vertaald naar elektronische muziek. Deze installatie is algoritmisch samengesteld en biedt een unieke muzikale ervaring met een mix van verrassende en originele audiosequenties – van zoemende achtergrondgeluiden tot snelle ritmes en abstracte microtonale omgevingen. Voor de indrukwekkende site-specifieke installatie in NXT is ‘Espectres’ samengevoegd tot een compilatie die je meeneemt op een 15 minuten durende reis door diverse audiovisuele stadia.

Over de kunstenaar:

Playmodes is een digitale ambachtelijke studio, opgericht in 2006 door Eloi Maduell en Santi Vilanova in het platteland van Catalonië. De studio bevindt zich op het snijvlak van kunst, wetenschap, filosofie, muziek en technologisch onderzoek. Hun creaties nemen vaak ongewone vormen aan, zoals lichtsculpturen, audiovisuele instrumenten, projecties op de sterren en de sonificatie van natuurlijke elementen zoals steentjes en takken.

De kern van hun projecten is het ontwikkelen van een onzuivere, minimalistische en abstracte taal van visuele muziek. Dit gebeurt met handgemaakte tools – zowel software als hardware – die ze zelf hebben gecreëerd. Hun ideeën worden omgezet in soldeer en code, waarbij alles volledig open source is.

In de afgelopen 20 jaar zijn de werken van Playmodes tentoongesteld op festivals en in musea over de hele wereld, van Shanghai en New York tot Sydney, Amsterdam, Barcelona en Medellín. Hun algoritmisch grafisch werk is gepubliceerd door gespecialiseerde uitgevers, en zowel menselijke als cybernetische uitvoerders hebben hun muziek op diverse podia ten gehore gebracht. Ze hebben internationale prijzen gewonnen op het gebied van muziek, kunst en design, en hun werken worden gekoesterd door verschillende kunstinstellingen, galleries en verzamelaars wereldwijd.

- Wat was het meest bijzondere van het museum?

De playmodes spectra, het was het mooiste en het meest stimulerende in de tentoonstelling voor mij om te ervaren. Het licht was niet te fel en de muziek was niet te luid. Er was een harmonieuze balans en het bracht een interesse in het werk bij mij op.

- Wat wil het museum in de toekomst bereiken (is er een strategie?)

De oprichter van NXT museum zegt: “We willen dat mensen nadenken over de impact van technologie op ons leven.”⁴ In de futuristische omgeving van het NXT museum Amsterdam ga je met behulp van interactieve kunstwerken dieper duiken in de digitale toekomst van de mensheid.

- Welke doelgroep wil het museum bereiken? Wat kun je allemaal vertellen over die doelgroep, welke kenmerken heeft de doelgroep?

Het museum richt zich op een doelgroep van 21 jaar en ouder⁵, maar volgens van Helsingen zijn de tentoonstellingen ook voor kinderen toepasselijk. Ze willen zo veel mensen bereiken om de lijnen tussen de werkelijkheid en de digitale wereld te overschrijden.

- Welke communicatiekanalen of mediadragers of communicatiemiddelen zet het museum in? Denk aan online, offline, social media, beeld, tekst, film, interactief, radio, tv, drukwerk, posters, guerilla marketing, cross mediacampagnes, enz.

Het NXT museum in Amsterdam heeft vooral veel online promotie met grote bedrijven zoals de CJP pas⁶, de ANWB⁷ en Samsung⁸. Dit doen zij vooral door interessante en dynamische foto's te laten zien en een kleine korting erbij toe te passen.

- Wat voor (grafische) vormgeving gebruiken ze? Welke grafische ontwerpprincipes hebben zijn toegepast in visuele uitingen om hun boodschap op effectieve wijze over te brengen?
- vormgeving:
alle vormgeving die plaats vindt in het NXT museum is technologisch
- grafische ontwerpprincipes:

punt, dit was aanwezig met de punten van licht die een afbeelding samen vormen. Door dit creëren alle punten samen ook een vlak en lijnen.

Ritme, in de tentoonstelling van espectres is er sprake van ritme in de lijnen en punten die samen een melodie vormen

⁴ <https://www.amsterdamnow.com/smaakmakers/merel-helsdingen-is-oprichter-nxt-museum-over-nieuwe-mediakunst/#:~:text=Oprichter%20Merel%20van%20Helsdingen%3A%20%E2%80%9CWe,mens%20in%20de%20virtuele%20wereld.>

⁵ <https://www.adformatie.nl/craft/nxt-museum-kunst-die-verder-reikt-dan-oneindig#:~:text=Doelgroep,>

⁶ https://www.cjp.nl/aanbod/nxt-museum_1

⁷ <https://www.anwb.nl/eropuit/uitjes-en-tickets/museum/experience/nxt-museum>

⁸ <https://www.samsung.com/nl/explore/entertainment/your-nxt-favorite-museum/>

HET NXT MUSEUM EDITORIAL SPREAD IN INDESIGN

voor visueel bewijs kijk naar de pdf files in de drive*



De schetsen:

Uiteindelijk ben ik voor een design layout gegaan die niet een van mijn schetsen was, ik was bij de layout gekomen door te experimenteren met de tekst en afbeeldingrasters

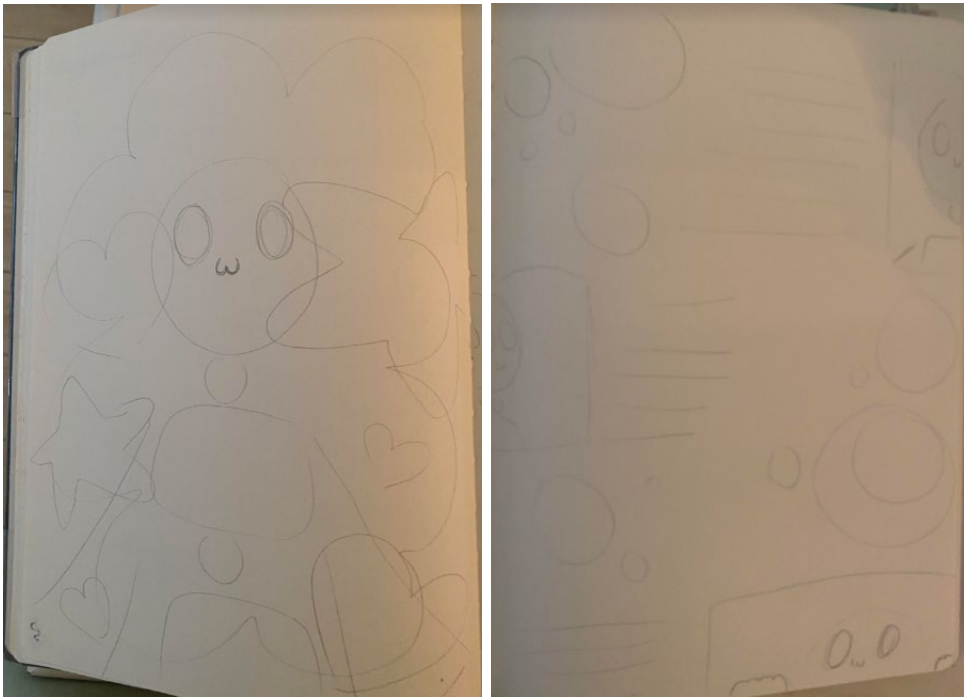
Exploring NXT:

Hierbij heb ik gebruik gemaakt van 5 x 3 grid voor guide lines en ik heb italic lettertype gebruikt om een chique blad te krijgen. Hierbij kwam ik er achter dat er een shortcut was voor het passend maken van foto's ctrl + alt + shift + c

In the future...:

Hierbij heb ik ook een grid gebruikt van 5 x 3 en ik heb een arial gebruikt waar ik uiteindelijk op besloot om de tekst uit te trekken

Ik ben niet aan mijn laatste interactieve multimedia indesign spread gekomen door een tekort aan tijd, maar ik heb wel een schets waar mijn idee voor het blad uit is getekend. Zie hieronder.



ik wou gaan voor een bubbelig en kindelijke look met zachte pastel kleuren die de afbeelding accentueerden.

BC 1.1.1 JE GEEFT WEER WAAR JE JE BEVINDT TEN OPZICHTE VAN HET CMD-VAKGEBIED EN IN WELKE RICHTING JE JE WIL ONTWIKKELEN.

Ik had erg veel moeite om te kiezen wat ik misschien naartoe wil werken in de toekomst, omdat ik als nieuwe student recht streeks van de havo dit simpel nog niet veel gedachte heb gegeven. Maar uiteindelijk door mijn interesses en hedendaagse specialiteiten toe te passen op een mogelijke baan is dit mij toch nog gelukt.

• BC 1.3.1 JE LAAT ZIEN DAT JE MET VERSCHILLENDE ONTWERPTOOLS HEBT GEËXPERIMENTEERD.

ik heb gewerkt met de shapebuilder tool in mijn spread over: in the future

ik weet hoe ik grids kan toepassen en ook een preview kan zien door op shift + w te klikken

ik weet hoe ik een tekst box kan maken met de type tool

ik weet de simpele shortcuts zoals zoom (z) en undo (ctrl + z)

• BC 1.3.2 JE LAAT ZIEN WELKE ONTWERPTOOLS JE HET BEST KUNT INZETTEN VOOR WELKE ONTWERPACTIVITEIT.

Persoonlijk heb ik ervaren dat ik niet al te snel naar indesign ga neigen voor spreads, maar eerder naar photoshop. Photoshop heeft een duidelijker systeem dan indesign en heeft ook minder shortcuts nodig om normaal gebruikt te worden.

Ook heb ik gemerkt dat indesign veel meer mijn computer aantast met de snelheid dan photoshop, indesign heeft vaak een pop-up gekregen van (error) ik vond dit zeer ver hinderend.

Illustrator is ook een mogelijkheid om spreads te maken, maar dat zou ik eerder voor geïllustreerde pagina's gebruiken dan als ik foto's zou gebruiken.

LUK 1.1

DE STUDENT HEEFT INZICHTELIJK GEMAAKT DAT ZIJ BEWUST IS VAN DE INTERACTIEVE MEDIA EN -PRODUCTEN OM ZICH HEEN EN HEEFT EEN BEELD VAN WAAR ZE STAAT BINNEN HET CMD-VAKGEBIED EN WAAR ZE NAAR TOE WIL.

net zoals mijn telefoon een interactieve media is kan het ook een kunstwerk zijn die mijn foto op een bord print. Zolang het iets is waar ik een interactie mee kan doen is het een interactieve media

LUK 1.3

DE STUDENT VERKENT OP EEN METHODISCHE MANIER VERSCHILLENDE AANGEREIKTE ONTWERPTOOLS OM (ONDERDELEN VAN) INTERACTIEVE DIGITALE PRODUCTEN TE REALISEREN.

Nu ik indesign, photoshop en illustrator heb gebestudeerd voor allemaal gemiddeld 2,5 uur weet ik van mij zelf dat ik het meeste neig naar photoshop, het is simpel, weinig acties zijn nodig om een functioneel eindproduct te maken en het is meer gebruikersvriendelijk met de controls.