

With an education in graphic design and illustration I developed myself as a cutting edge creative working on the boundaries of professional communication and mixed media design.

During the 7 years working at *V2_lab*, I was involved in many projects in the range of interactive installations, GUI's, applications, screen-, media- and graphic-design. As a teacher at the *Utrecht media academy of arts* I gained a good experience in the support and guidance of -often advanced- student projects. With this experiences -and my natural curiosity for user driven innovations- I'm working in the frontlines of new media.

Working free lance, I'm able to work accurate and thorough. Working in teams suits me just as well. This revolves in a broad network of professionals in different fields, like copywriters, photographers, programmers, directors, project managers etc.

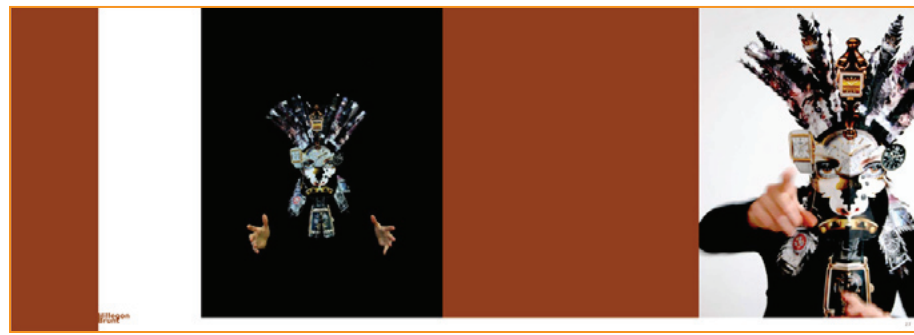
Opgeleid als grafisch vormgever en illustrator ontwikkelde ik me tot een veelzijdig en eigenzinnig creatief op het snijvlak van professionele communicatie en multimediaal ontwerp.

In de 7 jaar dat ik verbonden was aan het Rotterdamse *V2_lab* heb ik ruime kennis en expertise opgedaan op het gebied van interactieve installaties, GUI's, interface ontwerp en mediavormgeving. Aan de *Hogeschool voor de Kunsten Utrecht* doceer ik 'conceptontwikkeling & visualisatie'. De intensieve begeleiding van deze aanstaande ontwerpers met vaak vernieuwende projecten zorgt ervoor dat ik mijn sturende/begeleidende capaciteiten blijf onderhouden en aanscherpen.

Als freelance designer werk ik regelmatig in wisselende teams van communicatiespecialisten aan aansprekende projecten en zakelijke concepten. Mijn netwerk bestaat uit programmeurs, kunstenaars, tekstschrijvers en andere multimedia-experts. Zo blijf ik in de voorhoede van de media ontwikkelingen ontwerpen en realiseer ik passende en effectieve communicatiemiddelen voor bedrijfsleven en (semi)overheden.

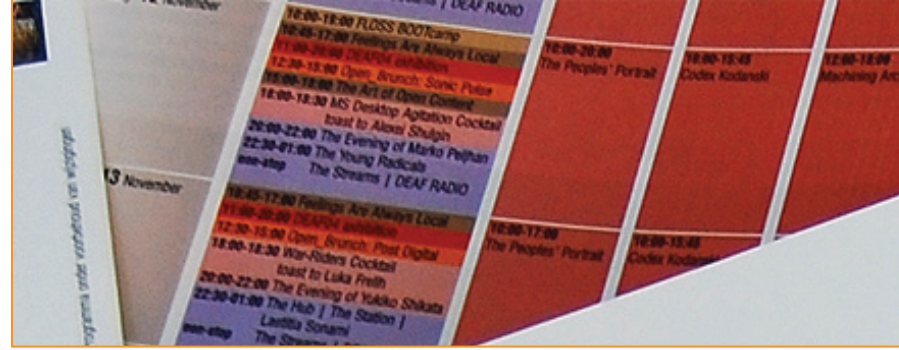


Concepting and Visual Design for
Interfaces
Data Visualisation
Interactives
Print
Web based
projects and sites
LennoVerhoog
+316 427 609 28
lenno@spop.nl
www.spop.nl/lenno



Kboek is an art book initiated by Marit Shalem (spOp), involving a number of artists from a range of disciplines. They were asked to contribute works based on the general theme of Production. My graphic design challenge was to bring a stylistic unity to the book, while still retaining the uniqueness of the individual contributions.

Voor Kboek heeft SpOp een aantal kunstenaars en schrijvers gevraagd om een bijdrage te leveren over de thematiek van productie. Het boek is als een totaalwerk vormgegeven waarbij de essays en beeldende bijdragen ieder hun eigen plaats in het geheel innemen. Zo is Kboek als geheel ook een beeldend conglomeraat.



I was responsible for the overall Art Direction and Graphic Design of DEAF. Using the festival's theme -Affective Turbulence, the art of open systems- as a starting point, I was inspired by the 'alphabet' & 'design' of war driving (the scanning and mapping of wifi networks in urban area's).

Uitgaande van het thema -Affective Turbulence, the art of open systems- ben ik voor de visuele communicatie uitgegaan van de beeldtaal en kaarten van wardriving. (het scannen en in kaart brengen van wifi netwerken). Het ontwerp is toegepast op het drukwerk, de verschillende festival programma's, de website, en de routing door de festival locatie.

Voor de uitvoerende grafische vormgeving is samengewerkt met Hollandsontwerp.

www.deaf04.nl



 THE PATCHINGZONE



The Patching Zone | visual Identity and graphic design

For this company I provide a full range of communication services, from online publication to quality printed copy. One of my work's key elements with them involved the process of modular development for projects designed by Anne Nigten. As part of this process, I instigated a grid of squares to help visualise all the design elements.

The Patching Zone is een transdisciplinair platform voor innovatie, waar professionals, onderzoekers en studenten samenwerken aan mixed mediale en interactieve projecten voor o.a. jongeren. The Patching Zone maakt gebruik van het door Anne Nigten ontworpen *Processpatching*; een methode om modulair kennis en expertise in te zetten voor creatief onderzoek. Dit gegeven komt in het grafisch ontwerp terug door middel van het vierkante grid van waaruit alle beeldelementen zijn opgebouwd.

www.patchingzone.net/
business.patchingzone.net/

digital
Pioneers

digitale
Pioniers
Academie

digital
Pioneers
academy

digitale
Pioniers

digitale
Pioniers



| various visual identities



A selection of logos for different companies where typography is often a leading starting point.

For club Moov in Koh Toa (TH) the diverse atmospheres within the club and its eclectic music offerings are reflected in the mix of fonts and type sizes in its logo.



The visual identity for the Digital Pioneers was conceptualised by using a waving flag 'on the highest mountain' as the dominant element of its logo.



Een selectie van beeldmerken voor diverse opdrachtgevers waarin veelal typografie een belangrijke rol speelt. Dit is terug te vinden in o.a. de gecombineerde fontkeuze voor Moov; een club in Koh Tao (TH) met een divers publiek en een eclectisch aanbod van muziekstijlen, maar ook in het wapperend vaandel van digitale pioniers (stichting Kennisland).



This coordination group is an umbrella organisation for cultural bodies working together to introduce a greater ethnic diversity into Dutch culture.

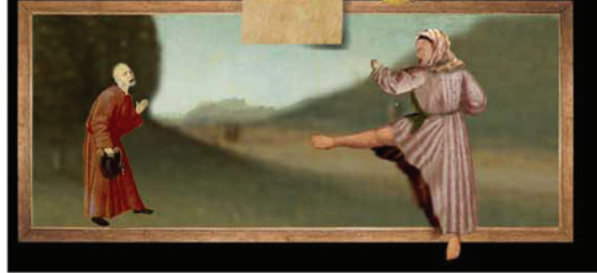
Part of the challenge of designing their logo was to create an identity for Culturele Diversiteit and still allow space in the design for the logos of the individual organisations. For the additional photography I contacted Margi Geerlinks.

Beeldmerk set voor de stuurgroep Code Culturele Diversiteit. De stuurgroep is samengesteld uit een aantal culturele instellingen die -ook in de uitingen van de Code- allen de eigen identiteit willen behouden.

De beeldmerken blijven derhalve open qua structuur en bevatten de logo's van de initiatoren. Doel van de stuurgroep is om een beter evenwicht te verkrijgen in het aanbod, personeel en programmering binnen de culturele sector. Voor de bijbehorende fotografie heb ik Margi Geerlinks in geschakeld.



 Code Culturele Diversiteit



ira
toorn/gramschap - vechtspel



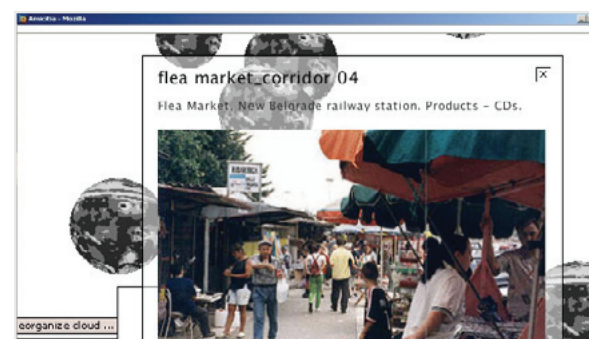
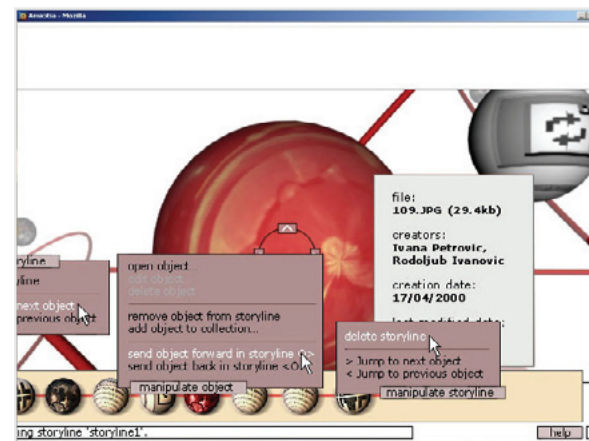
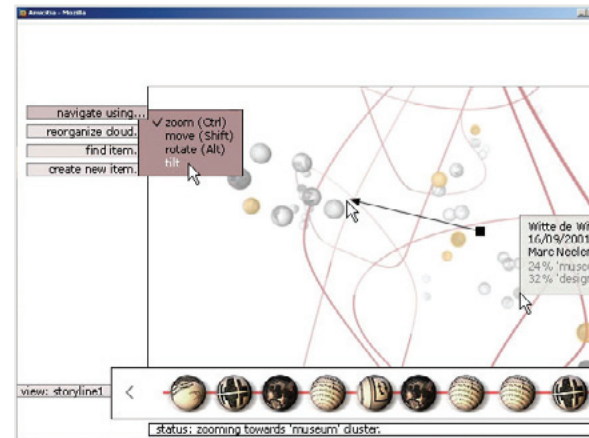
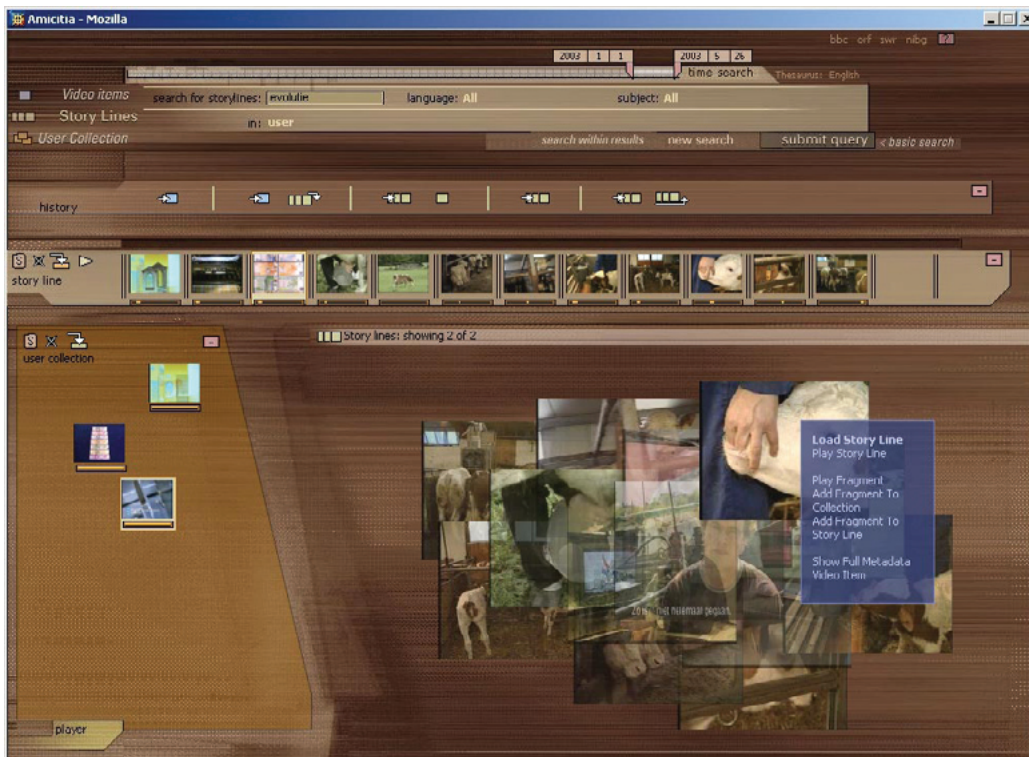
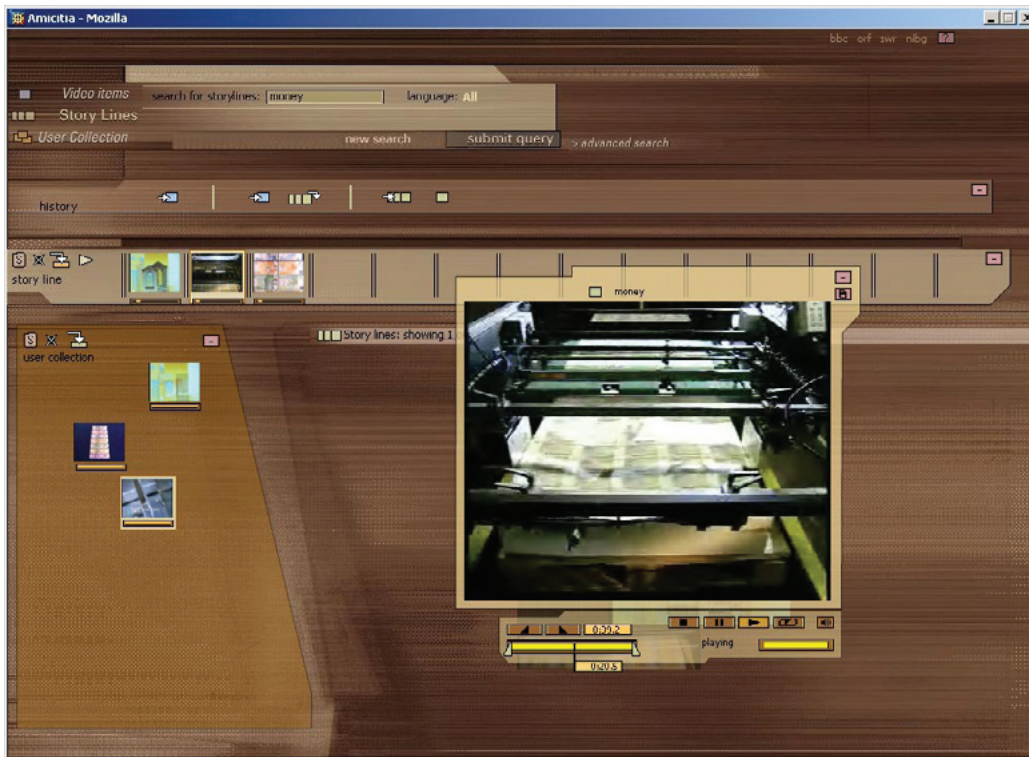
Bosch Universe | interaction-, GUI- and visual design

Bosch Universe is an on line multi user game developed for the Hieronymus Bosch exhibition in museum Boijmans van Beuningen. The user could experience the live in the time of Bosch. For the game we made the 7 deadly sins into minigames that had to be played. The goal was to live a good life and earn a 'highscore' position in heaven. For the game we recreated elements needed in the style of Bosch's painting.

Bosch Universe together with the web site won the overall Europrix 2002 award.

Bosch Universe is een online multi user game, ontwikkeld voor museum Boijmans van Beuningen. Gebruikers konden middels een adventure, met minigames over de 7 hoofdzonden, de wereld van bosch ervaren. Voor het spel hebben we in overleg met de curatoren een scenario geschreven dat overeenkwam met de leefgewoontes uit de 15e eeuw. De vormgeving is een directe afgeleide van de schilderijen van Hieronymus Bosch.

De Game en website wonnen de overall Europrix award van 2002.



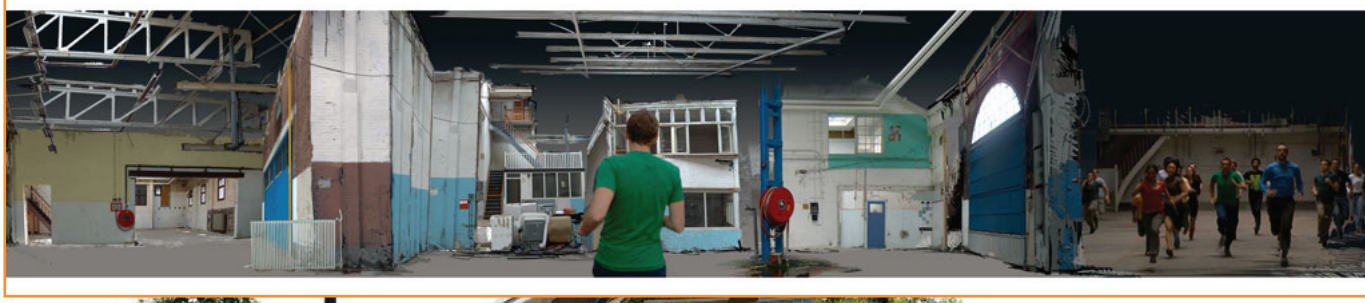
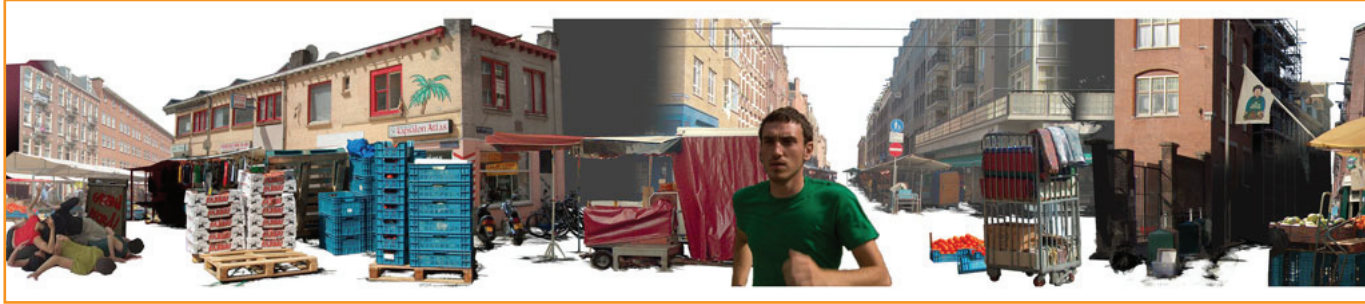
Amicitia PWA & DataCloud | interaction-, GUI- and datavisualisation

I helped to develop a number of interface design prototypes for the V2 Lab. These were used for data visualisation projects. The projects enable the users to create storylines from their own selections from search results. This resultant data can also be rearranged and shared. The Amicitia Public Web Access Project employed a vast collection of video streaming. One of the outcomes of this work means that it is now possible to save even partial results, by simply using the in/out points on the video.

The Datacloud project invites the user to join with and to react to different forms of content, involving audio, video and textual media.

Interface ontwerp voor Public Web Acces en data visualisation projecten. In Amicitia PWA (links) kan de gebruiker door een database van (streaming)video's zoeken, video's bewaren, sorteren en zelfs in/out punten geven om bepaalde scènes te bewaren.

DataCloud (rechts) maakte gebruik van dezelfde mogelijkheid om eigen volgordes en verhaallijnen te bewaren. DataCloud nodigde gebruikers echter ook uit zelf content te plaatsen. Beide projecten waren werkende prototypen, gemaakt met een team specialisten binnen V2_Lab.



BiBaP | interaction-, GUI- and visual design

BIPAP is an online dance project, to which I contributed the interface and interactive design.

It involves a storyline using five locations in Amsterdam. The viewer sees these places from the confused point of view of the protagonist, and this is reflected in the altered reality of the scenes.

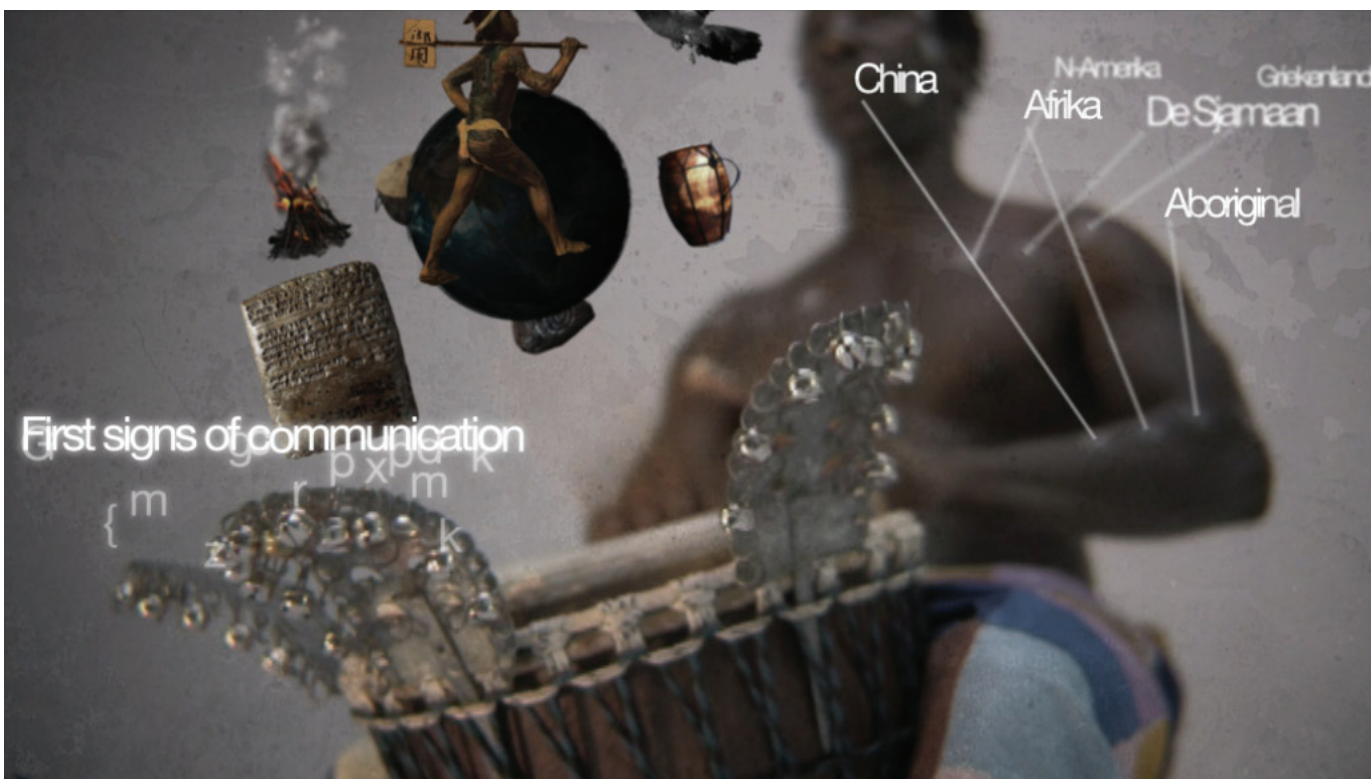
Interface- en interactieontwerp voor Body in Bits and Pieces, een dans project van Carolien Hermans.

Uitgaande van de door haar gemaakte dansfilm heb ik in een team van programmeurs, en de choreografe gewerkt aan een online versie van de film. De ervaring en emoties van de film worden op interactieve wijze stap voor stap door de gebruiker ervaren.

De 5 verschillende scènes zijn gebaseerd op bestaande locaties in Amsterdam. Door de ogen van protagonist ziet dit er echter net even anders uit dan in het echt.

www.bibap.nl





| various motion graphics

My motion graphic work also shows my broad variety of styles and my skill in effective communication.

I often join forces with the motion design company, Phonk. We recently produced an interactive showreel for Tam Tam, an online communication and strategy bureau.

I employed a completely different style, this time instigating typography, in the development of the leader and bumper package for the monthly, Literatuur Late Night.

De kracht van de verscheidenheid aan stijl- en vormkeuzes komt ook terug in mijn motion graphics werk. Voor TamTam (boven) heb ik in samenwerking met Phonk een interactieve showreel gemaakt voor de website van dit online communicatie bureau.

De maandelijkse Literatuur Late night in Den Haag (onder) is -naast de herontwikkeling van het logo- voorzien van een zeer strak typografisch pakket aan bumpers en een leader die tijdens de avond ingezet worden.

Literatuur late night

