

# Synthesizing Nature



Passie project

Team 4 Berry Nieskens

Dante Piekart | 500892802

Teun Dames | 500879514

Robin Elseman | 500905590

Intro Makerslab .....	4
Introductie .....	4
Rondleiding .....	4
Lazersnijder .....	4
Passieplan .....	5
Introductie .....	5
Dante.....	5
Teun .....	6
Robin .....	6
Belang Van Het Project .....	7
Natuurvervuiling .....	7
Biodiversiteit .....	7
Plastic Soep .....	7
SDG.....	8
Mentaliteit .....	8
Conclusie.....	8
Onderzoek.....	9
Debrief .....	9
Doel En Doelgroep .....	9
Uitvoering .....	10
Testplan Expert En Uitvoering .....	12
Testplan .....	12
Draaiboek.....	12
Prototypes En Iteraties .....	14
Acrylaat En 3D Printers .....	14
Sleutelhangers .....	15
Muziek.....	16
Film .....	16
Planning En Taakverdeling.....	17
Planning .....	17
Taakverdeling.....	17
Workshops .....	18
Feedback En Verwerking .....	18

Tussentijdse Expo Feedback .....	18
Expert Interview Feedback .....	19
Verwerking.....	20
Eindpresentatie.....	21
Beeld .....	21
Geluid.....	21
Sleutelhangers .....	21
Toekomstvisie .....	21
Taakverdeling.....	22
Teun .....	22
Dante.....	22
Robin .....	22
Groepscoaching .....	23
Week 1 .....	23
Week 2 .....	24
Bronvermelding .....	25

# Intro Makerslab

## Introductie

Tijdens onze introductie voor het Makerslab kregen wij eerst een korte uitleg over de gang van zaken en regels. Er zijn twee hoofdruimten, een voor werken met machines zoals de 3d printer, riso printer en lasersnijders. De andere ruimte is bedoeld voor het werken met gereedschappen zoals zagen, vijlen en boren.

## Rondleiding

Na de uitleg kregen wij een rondleiding door het Makerslab en werden we geïntroduceerd aan de verschillende machines en hoe ze functioneren. Bij de 3d printers werd ons kort uitgelegd over de verschillen tussen filament en resin printers. Ook leerden wij over de riso printers, die vergelijkbaar zijn met zeefdrukken, waardoor er hele felle kleuren kunnen worden geprint. Er is ook laten zien wat het verschil is tussen printen met en zonder een witte onderlaag en wat het resultaat is als er op een zwart voorwerp wordt geprint. Verder werd ons de acrylaat werkplek laten zien, waarbij je acrylaatplaten kunt buigen en vormen.

Ook werd de stickerprinter kort behandeld, waarbij werd laten zien dat je stickers ook kunt drukken met hitte op een tas, shirt of een ander product. Tot slot mochten wij de lasersnijder/graveermachine gebruiken.

## Lazersnijder

Eenmaal teruggekeerd in het lokaal kregen wij een korte uitleg over het gereed maken van het illustrator 8 bestand zodat de snijder het bestand kon lezen. Teun had van tevoren thuis alvast een ontwerp gemaakt van een blad dat wij tijdens onze introductie konden uitsnijden. Wij hebben toen niet gebruikgemaakt van de graveer functionaliteit die deze machine ook te bieden heeft. Dit betekent echter niet dat wij dit later in ons project niet zullen gaan gebruiken. Het ontwerp hebben we uit hout en acrylaat gesneden.

# Passieplan

## Introductie

Ons groepje bestaat uit Dante, Teun en Robin. Allemaal hebben wij in de enquête over onze passies aangegeven dat wij iets met muziek hebben: luisteren en maken. Omdat wij allemaal verschillende vaardigheden hebben, kunnen we elkaar goed aanvullen tijdens het maken van dit project.

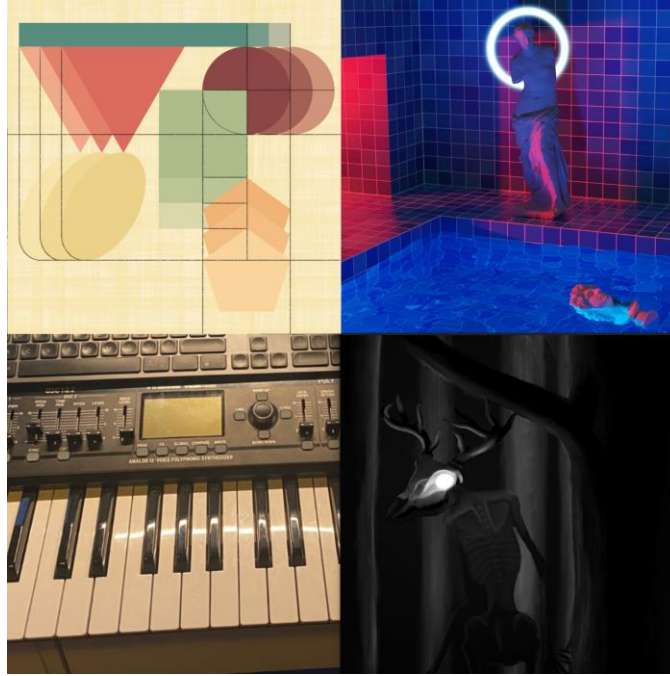
## Dante

Mijn passie ligt vooral bij technologie. Ik houd van gamen en alles dat te maken heeft met tech. Naast tech ben ik ook groot fan van muziek, en lijkt het me leuk om me te verdiepen in het produceren van muziek. Ik denk dat ik veel kan toevoegen aan dit project met mijn kennis van technologie en computers.



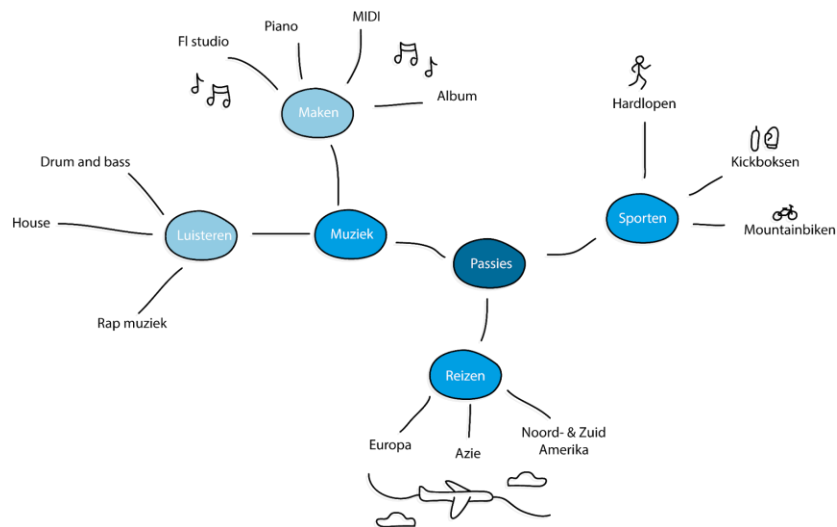
## Teun

Ik vind dingen maken erg leuk. Ik ben afgelopen tijd veel bezig met mijn synthesizer, blender en digitaal tekenen. Ik denk dat ik goed mee kan helpen aan het project door mijn beetje ervaring met blender en met de instrumenten die ik heb. Daarnaast denk ik goede input te kunnen geven over de visuele vormgeving van het project.



## Robin

Mijn passie is muziek produceren, sporten en reizen. Voor het project zou mijn passie voor muziek maken kunnen helpen omdat dit een goede manier is om een sfeer of boodschap over te brengen aan de gebruiker.



## Belang Van Het Project

### Natuurvervuiling

Ons project is belangrijk om mensen bewust te maken van de impact die zij hebben op de veranderingen in het klimaat en de natuur.

### Biodiversiteit

Door klimaatopwarming wordt de temperatuur op aarde anders. Dit heeft tot gevolg dat leefomgevingen van dieren drastisch kunnen veranderen en in sommige gevallen zelfs verdwijnen. Om de biodiversiteit zo groot mogelijk te houden is het dus belangrijk om op te letten dat de klimaatopwarming beperkt blijft en dat er zo min mogelijk dieren uitsterven, of wegtrekken uit hun originele omgeving. De organisatie ifaw bevestigt dit op hun website. (International Fund for Animal Welfare, 2022)

Het hebben van een grote biodiversiteit is door verschillende redenen erg voordelig. Niet alleen voor de mens maar ook voor de natuur en daarmee ook de aarde. Onderzoek van het Europees Parlement toont aan dat als wij ons meer inzetten tegen klimaatopwarming om de biodiversiteit te helpen, wij ook beloond zullen worden door betere bestendigheid tegen klimaatverandering. De gevolgen van klimaatrampen zullen beperkter zijn, er is gezondere lucht en de kwaliteit van water zal beter zijn door een grotere biodiversiteit. (*Verlies aan biodiversiteit: waarom is dit een probleem en wat zijn de oorzaken?* | Nieuws | Europees Parlement, 2021)

### Plastic Soep

Volgens de plastic soup foundation komen er bepaalde gassen bij vrij die de klimaatverandering versterken als de natuur plastic producten zoals zakjes probeert af te breken. Daarnaast kost het ook energie om plastic producten te maken. Hierbij worden ook stoffen uitgestoten die slecht zijn voor het klimaat. (Van Uffelen, 2020)

Bijna iedereen weet dat er een groot 'eiland' op de noordelijke stille zee drijft die volledig bestaat uit plastic afval dat gecreëerd wordt door mensen. Het is het product van de consumptie maatschappij. De mensheid heeft veel producten gemaakt die bedoeld zijn voor eenmalig gebruik. Het afval dat overblijft van deze spullen werken wij niet goed weg en door wind en water eindigt dit in de zee en dat heeft grote gevolgen. Gelukkig zijn er bedrijven zoals The Ocean Cleanup die hun best doen om dit drijvende afval uit het water te halen, maar het is beter om de bron te stoppen, dan om de gevolgen op te lossen; voorkomen is beter dan genezen. (Slat, 2023)

Een bijkomend probleem van de plastic soep is dat dieren denken dat dit afval een manier is om zichzelf van voedsel te voorzien. Schildpadden eten zwerfende plastic zakjes of raken verstrikt in netten en afval, die hier niet thuis horen. Dit is niet iets dat gebeurt bij alleen uitstervende dieren in de buurt van de plastic soep, maar ook dicht bij huis. Ook hier zijn er bijvoorbeeld meeuwen op het strand die plastic eten en hieraan sterven omdat hun lichaam dit niet kan verteren. De natuur kan het niet aan om plastic snel genoeg af te breken dat de gevolgen te overzien zijn. En het kan honderden jaren duren om producten af te breken. (*Plastic soep oplossing* | WWF | *Oorzaak en gevolgen*, z.d.)

## SDG

Wij zetten ons in met dit project voor doel 13 van de 16 doelstellingen van de Verenigde Naties voor Sustainable Development Goals (SDG). Deze doelen van de VN zijn manieren om de wereld op alle vlakken goed en duurzaam te laten bestaan. Nummer 13 zet zich in om actie te ondernemen tegen klimaatverandering en de gevolgen hiervan. Er wordt alarm geslagen omdat de natuur hard achteruit gaat en nog harder achteruit zal gaan als de mensheid op dezelfde voet verder zal gaan. (*Goal 13 / Department of Economic and Social Affairs, z.d.*)

## Mentaliteit

Uit het artikel van Greenpeace blijken verschillende redenen dat oplossingen als bioplastiek niet de oplossing zijn van plastic vervuiling in onze natuur. Volgens hen draait het niet om het afval dat afbreekbaar is of niet schadelijk en gevaarlijk is, maar iets veel groter. Het feit dat onze spullen dan nog steeds maar zijn bedoeld voor eenmalig gebruik. Er zal dus iets moeten veranderen in de mentaliteit van de mensheid, waarbij mensen zelf nadenken over het gebruik van wegwerpartikelen en dat ze sneller voor een herbruikbaar alternatief kiezen. (Rijksen & Rijksen, 2022)

De stap van consumptiemaatschappij met bijhorende weggoocultuur tot maatschappij waarbij weggooiën bijzonder wordt en hergebruiken de norm wordt kan groot zijn voor mensen. Het is daarom al een goed begin om mensen aan te leren om hun afval weg te gooien op een juiste plek: de prullenbak.

Als dit eenmaal in mensen hun systeem zit is het tijd voor een volgende stap, mensen bewust maken van renewable of afbreekbare alternatieven in plaats van schadelijke producten die maar eenmaal gebruikt kunnen worden.

## Conclusie

Al deze argumenten geven ons project genoeg kracht om te bestaan. De onheilspellende geluiden zullen samen met de video's van plastic natuurverschijnselen een bijzondere combinatie maken en mensen aan het denken zetten. Het contrast is zo groot; de gedetailleerde natuurproducten en de met de 3d printer gemaakte, witte, plastic natuurproducten staan lijnrecht tegenover elkaar. Wij hebben mensen gevraagd wat zij denken als wij ons idee voorleggen. Ze bevestigen onze voorspelling. Als we met onze film minimaal één iemand bewuster kunnen laten omgaan met afval is ons doel geslaagd. Natuurvervuiling en klimaatverandering is gebaat bij elk klein beetje verandering. Het doel van dit project is gericht op een ontwerp waarvan de wereld een beetje beter wordt en dat zal onze film zeker doen, omdat dit een krachtige manier is om verandering te kunnen realiseren.



## Onderzoek

### Debrief

Voor dit project moeten wij met ons groepje iets maken waar wij passie voor hebben en wat de wereld helpt. Dit hoeft niet groot te zijn, en kan al door iemand zijn dag te verbeteren. Dit kan van alles zijn, als het maar aan het eerdergenoemde doel voldoet. Anders dan normaal hoeft dit geen digitaal product te zijn en wordt het sterk gestimuleerd om het Makerslab te gebruiken.

### Doel En Doelgroep

Wij willen voor dit project een short movie maken waarin natuurbeelden te zien zijn, waar sommige elementen van de natuur vervangen zijn door plastic. Hiermee kunnen we maatschappelijke problemen als natuur vervuiling en de bemoeienis van de mens met de natuur op een vernieuwende en visuele manier tonen. De film wordt ondersteund door elektronische muziek. Doordat er door de combinatie van geluid en beeld een bepaalde sfeer wordt gecreëerd, zal de kijker aan het denken worden gezet.

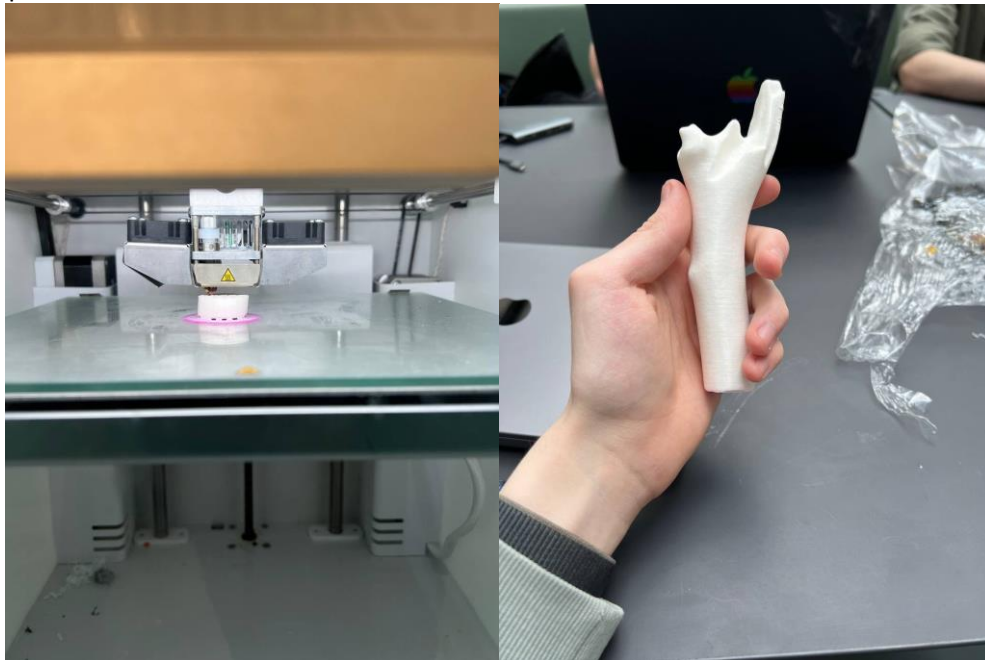
Onze doelgroep zijn mensen die zich bezighouden met politieke veranderingen en zich inzetten voor een beter klimaat. Maar ook mensen die een kleine herinnering kunnen gebruiken over het plastic in de natuur. Daarnaast is het belangrijk dat de kijker ook enigszins de tijd heeft om naar het beeld te kijken en er abstract over na kan denken, omdat de boodschap van de film niet letterlijk wordt verteld. Hierdoor krijgt de kijker ook ruimte om zelf na te denken over het doel van het project. Doordat mensen aan het denken worden gezet op deze thema's worden mensen bewuster van hun keuzes die eventueel een negatief effect zouden kunnen hebben op de natuur. Met de 3d printers van het Makerslab zullen wij verschillende figuren van wit plastic printen. Een voorbeeld hiervan zijn bladeren, die wij in het bos tussen andere bladeren op de grond leggen. We willen de bladeren wit maken om het contrast te verhogen tussen de natuur en het mens gemaakte plastic. Naast bladeren gaan we ook takjes en nadere natuur elementen 3d printen.

## Uitvoering

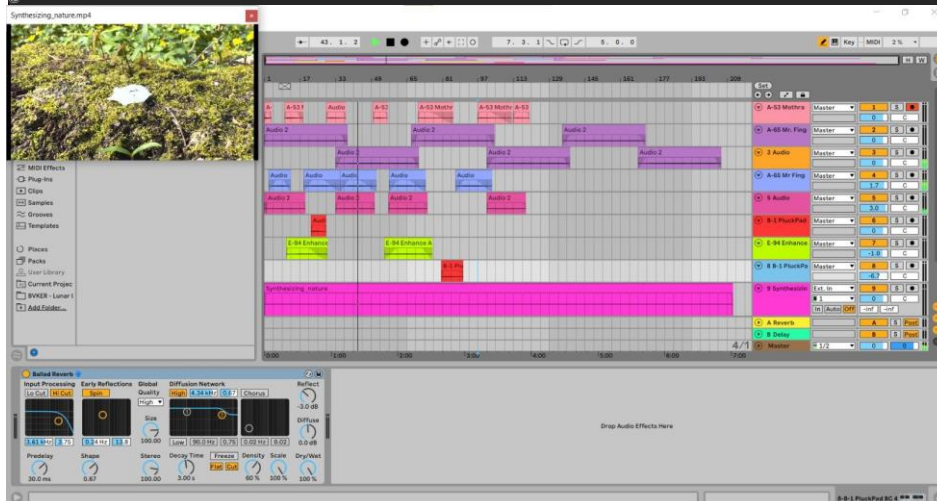
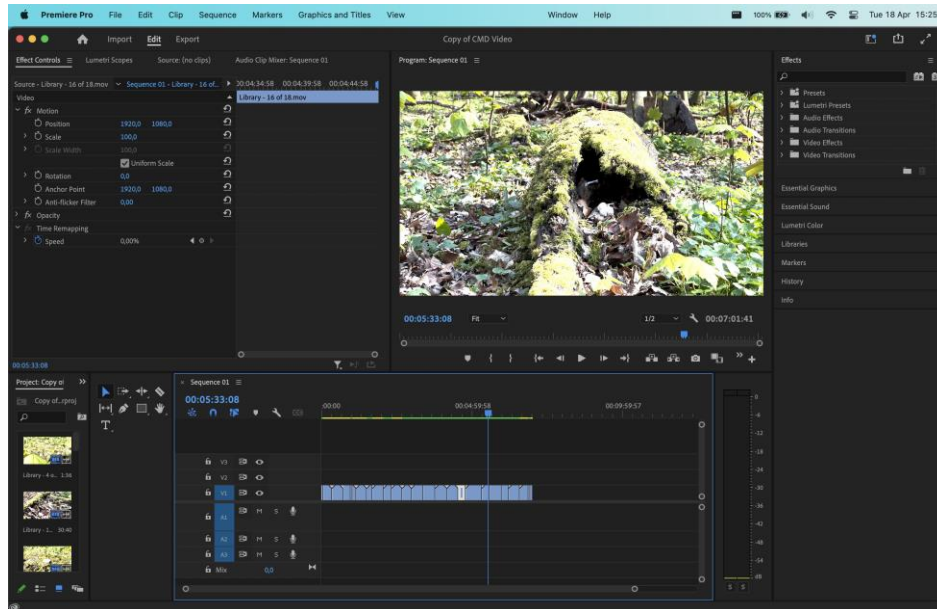
We zijn het Amsterdamse bos ingegaan op zoek een passende film locatie en natuur objecten om mee te nemen om uiteindelijk te 3d printen.



Daarna hebben we via een app genaamd Polycam de natuurobjecten kunnen inscannen en exporten naar de 3d printer.



Ten slotte hebben we de clips gefilmd en bewerkt in Adobe Premiere Pro, en de muziek gemaakt in Ableton Live.



# Testplan Expert En Uitvoering

## Testplan

**Teamnaam:**

Team Synthesizing Nature

**Datum:**

19/04/2023

**Productnaam:**

Synthesizing Nature

**Omschrijving Van Product:**

Short movie over plastic in de natuur, waarmee we mensen aan het denken willen zetten en bewuster willen maken over het vervuilen van de natuur. Daarnaast krijgen mensen een sleutelhanger zodat ze vaker terugdenken aan de film en dus voorkomen van vervuiling. Dit doen we door in onze film natuurproducten te vervangen door plastic varianten.

**Doel Van Product:**

We willen mensen aan het denken zetten over plastic vervuiling in de natuur.

**Omschrijving Van Doelgroep:**

Mensen die abstract kunnen denken en vaker andere kunstvoorwerpen bestuderen. Daarnaast zijn de mensen in onze doelgroep enigszins op de hoogte van problematiek in de wereld.

**Doel Van Tekst:**

- Is ons doel duidelijk?
- Heeft u ideeën om ons project te verbeteren?

**Onderzoeksvragen:**

- Als u hiernaar kijkt, waar denkt u dan over?
- Denkt u dat het doel van dit project duidelijk is?
- Bent u zelf bewust bezig met uw afval?
- Hoe denkt u over de geluiden/muziek?
- Wat denkt u van de sleutelhanger die mensen herinnert aan de film?

**Aanpak:**

- Concept foto van de film met daarin een plastic voorwerp
- Muziek
- Sleutelhanger
- Uitleg over hoe de film wordt
- Storyboards

## Draaiboek

**Inleiding:**

Is het okay als we dit interview vastleggen met een filmcamera zodat we dit later nog kunnen terugkijken? Wij zullen voorzichtig omgaan met uw privacy. Als u hardop denkt kunnen wij het meeste informatie halen uit dit gesprek.

Ten eerste wil ik u bedanken om tijd te maken om ons te helpen met ons project, dat helpt enorm.

**Algemeen:**

Om te beginnen wil ik u graag vragen naar uw naam, leeftijd en contact gegevens (niet nodig als we de afvalkunstenaar interviewen).

Kunt u kort uitleggen hoe uw ontwerpproces in gang gaat? Wat motiveert u om kunst te maken van plastic afval? Waardoor en hoe bent u begonnen?

**Scenario:**

Beeld u zich in dat u zich in een museum bevindt en een scherm ziet hangen aan de muur. Speakers spelen synthesesizergeluiden af en een film speelt op het beeldscherm.

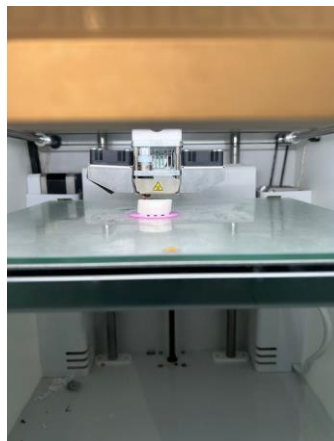
## Prototypes En Iteraties

### Acrylaat En 3D Printers

Tijdens de introductie van het Makerslab hebben wij een prototype van een blad gemaakt met de lasersnijder. Hiernaast staat een afbeelding ter illustratie van onze producten. Dit is ons allereerste iteratie en daarnaast ook een test om deze machine te gebruiken.

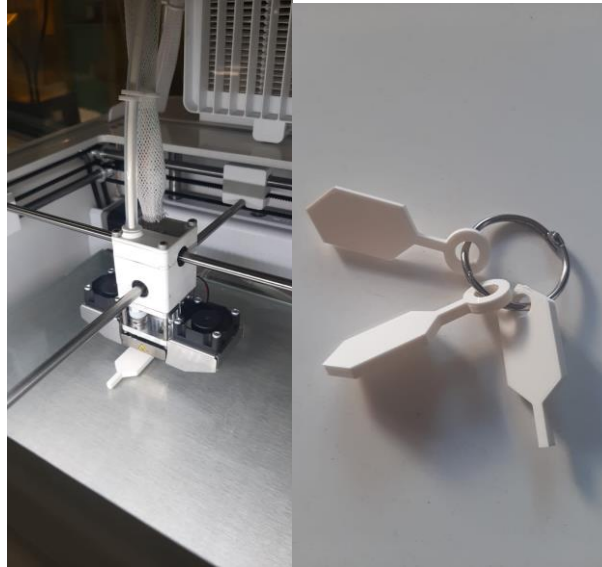


Ons eerste model hebben we gemaakt met Tinkercad. Dit is 3D model software aangeraden door een docent die aanwezig was tijdens de workshop voor het MakersLab. Hiermee hebben wij een sleutelhangermodel gemaakt. Omdat de voorwerpen die wij in het bos hebben verzameld te complex zijn om in korte tijd te modelen in bijvoorbeeld blender, gebruiken we een programma, waarmee we met verschillende foto's een voorwerp kunnen scannen. Dit product is dan digitaal beschikbaar als bestand, die kan worden gelezen door de software die bestanden omzet tot slices en dan kan worden geprint door de 3D printer.



## Sleutelhangers

De eerste workshop die wij hebben uitgevoerd was een workshop voor het Makerslab. Tijdens deze cursus hebben wij ons allereerste model van een blaadje gemodelleerd in Tinkercad zodat wij deze konden 3D printen. Dit is het eerste prototype van een product dat wij in de natuur kunnen neerleggen. Later hebben wij een gat geboord in het blaadje, zodat we deze kunnen gebruiken als sleutelhanger, die wij ook nodig hebben voor ons project.



Na feedback van week twee hebben we besloten om de sleutelhangers uit hout en acrylaat te maken. Dit is beter voor de natuur en de gekozen vorm komt meer overeen met een blad en de doel van ons project.



## Muziek

Wij hebben voordat we het definitieve stuk hebben gemaakt twee proefversies opgenomen. Dit om om te leren gaan met de synthesizer die we wilden gebruiken en om te kijken wat voor sfeer we konden creëren met de muziek.

[Klik hier om naar de prototypes te gaan](#)

## Film

Wij zijn eerder naar onze film locatie gegaan. Hierdoor wisten wij al welke specifieke plekken geschikt waren om te filmen.



# Planning En Taakverdeling

## Planning

We willen veel samenwerken en zullen veel naar het MakersLab gaan. Dit zal vaak na lessen gebeuren aangezien we dan toch al op school zijn. We kunnen bij elkaar afspreken als we bepaalde instrumenten nodig hebben.

### **Week 1:**

- Plan opstellen
- Mogelijke feedbackgevers contacteren

*5 april 20:00 passie plan inleveren*

### **Week 2:**

- Film locatie zoeken en natuuritems vinden in Amsterdamse bos
- Testen, ontwerpen, en printen van plastic onderdelen

*12 april 20:00 Tussentijdse product biografie inleveren*

### **Week 3:**

- Laatste plastic onderdelen printen
- Filmen
- Muziek maken
- Video bewerken

*19 april 20:00 product biografie inleveren*

*19 april 20:00 individuele reflectie inleveren*

*21 april 23:00 prototype + video*

## Taakverdeling

Wij hebben van tevoren in grote lijnen afgesproken wie wat gaat doen.

Als we tijdens het project merken dat de ene veel minder doet dan de andere, bespreken we dat.

### **Dante**

- Filmen
- Modellen/ 3D Printen
- Editing

### **Teun**

- Muziek
- Filmen
- Modellen/ Acrylaat

### **Robin**

- Filmen
- Muziek
- 3D Printen/ Acrylaat

## Workshops

Wij hebben als team de workshop van het Makerslab gevolgd. Hier hebben wij de eerste versie van de sleutelhangers uitgeprint. Dit was erg informatief en we hebben de kennis over de 3d-printers veel gebruikt in ons project vanwege de ge-3d-printte natuurobjecten.

Voor de workshop makerslab hadden wij als groepje de intro van het Makerslab gevolgd. Hier haalden wij vooral veel kennis uit over de lasercutters. Deze kennis hebben wij ook veel kunnen gebruiken in het maken van de laatste versie van de sleutelhangers.

## Feedback En Verwerking

### Tussentijdse Expo Feedback

Bij de expo hebben wij foto's van mogelijke filmlocaties, de sleutelhangers en prototypes van de muziek die we wilden gaan maken laten zien. Hier kregen wij positieve feedback op.

We merkten dat mensen het een goed idee vonden en de combinatie van beeld en muziek erg konden waarderen. Daarnaast vonden ze het fijn dat door de sleutelhangers het project tastbaar werd. Wel kregen we hier vaak op terug dat de sleutelhangers niet op blaadjes leken. We kregen ook van een aantal personen te horen dat het een erg relevant onderwerp is.

Naast het positieve wat wij over het algemeen over ons project te horen kregen, begrepen wij ook een aantal zorgen.

De muziek en het beeld was tijdens de expo nog niet op elkaar afgestemd. Wij kregen hiervoor een aantal suggesties. Onder andere dat het goed zou werken als de shots redelijk kort zijn en de muziek erg intens. Zoals eerder benoemd sloeg te vorm van de sleutelhanger niet echt aan. Er waren ook wat zorgen over de muziek en hoe we dat gaan vormgeven. Het geluid moet impact maken en daarvoor werd voorgesteld om goede speakers te regelen. Als laatste kregen we de tip dat we de presentatie duidelijker moeten vormgeven.

## Expert Interview Feedback

Wij hebben van onze expert tijdens ons expert review de volgende punten teruggekregen:

- De expert, Andrea Bijen, zag onze film niet per se als iets om mensen aan het denken te zetten over plastic vervuiling in de natuur. Ze dacht zelf eerder aan ai dat zich mengt met de natuur in de fluïde wereld waarin wij leven. De mensheid mengt zich steeds meer met de natuur en alle andere aspecten van de wereld.
- Ook kregen wij te horen dat onze film samen kan gaan met verschillende interpretaties. Dat is op zich niet slecht, omdat de kijker dan zelf de ruimte heeft om over de film na te denken. Hierdoor halen zij er altijd een voor hun belangrijke boodschap uit het project.
- De sleutelhanger is een goede toevoeging omdat de film hierdoor meer een beleving wordt en niet alleen iets waar je naar kijkt. Dat is dus een goede toevoeging.
- Onze expert vertelde dat er vaak voor dit zulk projecten verkeerde muziek wordt gekozen. Bij ons was dat niet het gevoel. Het geeft een goede onheilspellende sfeer aan, die inspeelt op de gevoelens van de mensen. Mensen voelen zich ongemakkelijk door de confrontatie met hun eigen gedrag, of bijvoorbeeld door de manier waarop problemen zo duidelijk worden getoond.
- De video heeft Andrea aan het denken gezet. Dat is goed om te horen, want dat betekent dat ons project de juiste doelgroep aanspreekt en aan het denken zet.

Feedback:

- Het begin van de video duurt een beetje te lang. Het tempo mag iets hoger liggen, zodat de beelden met meer plastic elementen sneller aan bod komen. Een punt om op te letten is dat het geen achtergrond video wordt. Het moet dus interessant blijven.
- De video mist een moment waarop iets groots te zien is dat niet in de natuur hoort. Als voorbeeld werd een hele witte boom gezien. Er mist nu een hoogtepunt in de film. Dit is iets wat wij nog gaan aanpassen met effecten in de postproductie.

## Verwerking

De feedback die wij hebben gekregen van de verschillende partijen biedt ons veel mogelijkheden om te verbeteren. We proberen daarom ook zo veel mogelijk feedback te verwerken, als dit mogelijk is in de tijd die wij hebben gekregen voor dit project.

- Wij hebben de volgende punten door de gekregen feedback aangepast en verbeterd:
- De sleutelhangers zijn een extra projectje geworden waar veel tijd in is gaan zitten. Ons eerste prototype wilde wij graag verbeteren dus hebben wij nieuwe modellen gemaakt. Deze hebben wij met de 3d printer geprint. Tijdens de tussentijdse expo kregen wij terug dat het lastig te herkennen was als blad. Met deze kennis zijn wij terug naar het Makerslab gegaan en zijn we met de lasersnijders aan de slag gegaan. Wij hebben het ontwerp voor ons logo (zie voorblad) gebruikt. De sleutelhangers zijn van plastic en hout omdat wij vonden dat dit goed inhaakte op het project.
- Daarnaast werden er tips gegeven dat de muziek lastig te horen was tijdens het bekijken van de video. We hebben besloten om een koptelefoon te gebruiken die de kijker kan opzetten om de volledige ervaring te beleven. Tijdens ons expert review hebben wij het hier ook over gehad en ons werd verteld dat dit zeker een slimme keuze is. Door een koptelefoon met bijvoorbeeld noise canceling kan de kijker zich extra goed afsluiten van de rest van de expo en dus beter opgaan in de film.
- Tot slot kregen wij tijdens de tussentijdse expo ook te horen dat de presentatie beter had kunnen zijn. Hierom bereiden wij een de presentatie beter voor en leggen wij ook voorwerpen neer die een uitleg bieden aan de kijker.
- Van docenten kregen wij terug dat ons product niet genoeg zou doen om het gedrag van de kijker te veranderen. Wij hebben hier over nagedacht en het hier over gehad tijdens de expert review. Het doel van ons product is niet om gedrag te veranderen, maar om mensen aan het denken te zetten. Het is ook zeker geen commerciële video zoals je bijvoorbeeld van Sire zou zien. Deze film kan eerder worden gezien als een werk dat in een museum zou hangen.
- Tijdens de expert review werd wel benadrukt dat de sleutelhangers in een andere stijl zijn dan de voorwerpen van de video. Uit eerdere iteraties bleek dat dezelfde stijl minder goed zou werken en daarom kiezen wij ervoor dat de uiteindelijke versies toch de betere optie zijn.
- Ook miste er iets groots in de film volgens de expert. Een menselijk voorwerp, een grote plastic boom of iets dergelijks. Wij hebben deze feedback opgepakt en me een video-effect de natuurbelden aangepast. Nu lijkt het alsof bomen veranderen in plastic.

## Eindpresentatie

Bij de uiteindelijke expositie zullen wij ons product tentoonstellen aan de docenten. Wij willen de film laten zien op een laptop. Omdat geluid een belangrijke functie heeft voor de film zullen wij een koptelefoon neer leggen zodat de kijker de muziek goed kan luisteren. De kans is groot dat er andere groepjes muziek zullen gebruiken tijdens hun expositie dus daarom lijkt ons een koptelefoon de beste keuze. De koptelefoon is noise canceling, dat houdt in dat er minder geluiden vanaf buitenaf te horen zijn. Hierdoor zal de kijker zich makkelijker kunnen focussen op de film. Dit zorgt er ook voor dat de boodschap beter overkomt.

Als er docenten voor ons project staan zullen wij een korte presentatie geven over het product waar wij drie weken aan hebben gewerkt. Omdat het product op te delen is in 3 duidelijke categorieën kunnen wij deze goed verdelen over de verschillende leden van ons team. Het gaat hier over beeld, geluid en de sleutelhangers.

### Beeld

Dante zal de taak op zich nemen om het tijdens de presentatie te hebben over het beeld dat te zien is in de film. Hij is hoofdzakelijk verantwoordelijk voor het filmen en monteren en is daarom het geschiktst om hier over te presenteren. Er wordt kort verteld over de beelden, compositie en de kleur bewerking.

### Geluid

Robin zal tijdens de expo vertellen over het geluid en muziek dat te horen is in de film. Door dit gedeelte van de presentatie weet de kijker hoe het proces van muziek produceren is gelopen. Dit door een uitleg over bijvoorbeeld de gebruikte instrumenten en het programma.

### Sleutelhangers

Teun heeft een grote rol gespeeld in het maken en ontwerpen van de sleutelhangers. Het is daarom niet bijzonder dat hij hier wat over zal vertellen tijdens de expo. De verschillende iteraties van de hangers zullen helpen om het proces te laten zien dat is doorlopen.

## Toekomstvisie

Als wij voor ons project meer tijd zouden hebben zouden we:

- Grotere dingen printen zoals bomen, struiken en dieren.
- Meer verschillende dingen maken; bloemen, kleine dieren/insecten enzovoorts.
- Meer beelden met meer plastic opnemen in het bos.
- Meer tijd besteden aan de CGI plastic bomen, om dit realistischer te laten lijken.
- Het idee omkeren; natuur naar de stad halen. Dus door mens gemaakte producten vervangen door natuurlijke varianten.
- Meer feedback verwerken; dit was nu niet mogelijk doordat er te weinig tijd was.
- Extra nadruk leggen op de presentatie van het product; een bepaalde situatie en sfeer creëren voor tijdens de expo.

## Taakverdeling

### Teun

- Aanwezig bij sleutelhangers printen
- Ontwerp laatste versie sleutelhanger, logo & voorblad
- Bijwonen van workshops; de workshop voor het Makerslab
- Gewerkt aan de verschillende onderdelen van de product biografie
- Prototypes & eindproduct muziek
- Ophalen van natuur materialen in het bos
- 3d printen van de voorwerpen
- Geholpen met filmen in het bos

### Dante

- 3d printen van de voorwerpen
- Gewerkt aan de verschillende onderdelen van de product biografie
- Bijwonen van workshops; de workshop voor het Makerslab
- Filmen & monteren
- Ophalen van natuur materialen in het bos
- 3d scans maken van materiaal

### Robin

- Gewerkt aan de verschillende onderdelen van de product biografie
- Bijwonen van workshops; de workshop voor het Makerslab
- Prototypes & eindproduct voor muziek geproduceerd
- Prototypes & eindproduct voor sleutelhangers gemaakt
- Geholpen met filmen in het bos
- Ophalen van natuur materialen in het bos
- 3d printen van de voorwerpen

# Groepscoaching

## Week 1

De samenwerking in week een ging vrij goed, in het begin waren er kleine opstart problemen doordat wij er niet uit kwamen wat we wilden doen met dit project, maar uiteindelijk zijn we op de plastic short film gekomen. Door de week heen ging de samenwerking ook prima en hadden we zelfs moeite de retrospective compleet invullen aangezien we geen nadelen konden bedenken.

Qua takenverdeling kwamen we er best snel uit wie wat ging doen. Ieder teamlid had zijn eigen skills en die konden perfect worden toegepast op de taken van het project. De takenverdeling paste zich een beetje aan in de loop van de week afhankelijk wat er die dag moest gebeuren en wie drukker was dan de ander.

Aan het einde van de eerste week hebben we een gesprek gehad met onze groep coach, we moesten voor het gesprek een retrospective maken en na afloop hadden we 3 punten, start, stop, en doorgaan. Qua stoppen was er maar een punt die uit het gesprek kwam. Proberen deadlines eerder te halen, en niet alles op het laatste moment doen. We hebben dit punt zo goed mogelijk geprobeerd te volgen in de komende weken.

### **Dante:**

Mijn passie kwam in de eerste week niet veel aan bod, dat kwam niet door slechte samenwerking maar door de flow van het project. Er was niet veel te doen qua mijn passie, maar dat was geen ramp aangezien ik in de planning zag dat mijn passie genoeg werd benut in de komende weken.

Qua communicatie ben ik tevreden met mezelf. Ik vond dat ik goed communicatie, en ik zag dat terug in de groep coach gesprekken aan de hand dat er geen nadelige punten waren over mijn communicatie.

Ten slotte zit ik nog niet echt in een flow. De eerste week zit meestal vol met kleine opstart problemen, en dit project was geen uitzondering.

### **Robin:**

Mijn passie kwam voldoende terug in het project in week 1. Eerst leek het erop alsof muziek maken niet nodig leek, maar uiteindelijk bleek dit toch anders te zijn. Omdat het mij toch erg leuk leek om muziek te maken ben ik blij dat dit onderdeel uiteindelijk toch in ons project is verwerkt.

Aan het begin hadden we wat opstart problemen wat betreft communicatie, omdat we moeite hadden om een te settelen met een idee. Toen dit eenmaal gebeurd was, ging de communicatie prima.

Ik merkte dat ik de eerste week nog niet echt in de flow zat. Dit kwam door de vele onduidelijkheden, het feit dat er in de eerste week altijd erg veel informatie en deadlines worden gegeven en omdat we maar weinig konden doen.

### **Teun:**

Tijdens de eerste les was ik wat bang dat we niet met iets aan de slag gingen waar ik passie voor had. Al snel hadden wij een plan bedacht waar ik het goed mee kon vinden. De eerdere zorgen waren daarna dus ook een stuk minderen en ik was er enthousiast over het project.

Ik maakte me wat zorgen over hoeveel ik aan de muziek kon werken maar dat is uiteindelijk helemaal goed gekomen.

De communicatie in het team ging wel goed. Ondanks het aftasten van wat we konden zeggen en niet tegen elkaar, konden we zeggen dat we het ergens niet mee eens waren. Ik vond het lastig om te zeggen als ik het ergens niet mee eens was, maar heb dit zo goed mogelijk proberen te doen. We zijn uiteindelijk dan ook op een idee terecht gekomen waar ik erg blij mee was.

Ik wist in de eerste week niet helemaal wat ik van het project moest verwachten. Onder andere hoe snel het project ging was moeilijk te bepalen. Ook wat los van de opdracht zelf per week concreet van ons verwacht werd was niet duidelijk voor mij. Verder was het, logischerwijs, aftasten hoe we het Makerslab konden gebruiken en hoe de machines werkten. Dit zorgde ervoor dat ik niet helemaal in de flow kwam.

## Week 2

De samenwerking van week twee ging net zoals week een goed. De opstartproblemen van week een waren in de loop van de week weggewerkt en de samenwerking kreeg daardoor ook een boost. De retrospective van week twee was grotendeels hetzelfde als week een. Een groot plus punt is dat we via de groepscoach een tip hebben gekregen voor een persoon die we zouden kunnen interviewen.

De taakverdeling is niks veranderd ten opzichte van week een. Iedereen deed zijn taken correct en alle taken kwam correct af deze week.

### **Dante:**

De communicatie ging net zoals week een heel goed. We hebben goed gecommuniceerd via WhatsApp en ook deze week zag ik geen nadelige punten in de retrospective terugkomen.

Deze week ben ik steeds dieper in mijn flow geraakt. Het 3D printen en het designen was een onderdeel waar ik ontzettend van genoot,

### **Robin:**

Week 2 was beter op gebied van communicatie. We hebben verschillende manieren van communicatie gevonden om zo beter met elkaar te kunnen overleggen. Daarnaast kwamen we ook steeds beter op 1 vast idee, waardoor het communiceren over het project ook makkelijker en beter ging.

In de tweede week zat ik meer in de flow dan de eerste. Er moest veel worden gedaan en er was een strakke planning. Deze week was vooral gericht op alle voorbereidingen voor de laatste week, omdat hier nog meer in moest worden gedaan (filmen, monteren en muziek maken).

### **Teun:**

In week twee kwamen we er soms achter dat we niet helemaal op een lijn liepen. Dit konden we overleggen en het originele idee aanpassen waar nodig.

Ik had in week 2 nog steeds niet een heel goed beeld van wat er precies verwacht werd en hoe snel het project eigenlijk moest. Ik kon ook niet heel veel verdere informatie vinden over de activiteiten in de week om dit duidelijker voor mezelf te maken.

Wel ben ik die week goed bekend geraakt met de machines en ben ik hierdoor een stuk meer in de flow gekomen.



## Bronvermelding

Goal 13 | Department of Economic and Social Affairs. (z.d.). <https://sdgs.un.org/goals/goal13>

International Fund for Animal Welfare. (2022, 28 februari). *de gevolgen van klimaatverandering voor dieren op aarde*. IFAW. <https://www.ifaw.org/nl/journal/gevolgen-klimaatverandering-dieren>

*Plastic soep oplossing | WWF | Oorzaak en gevolgen*. (z.d.). WWF.nl. <https://www.wwf.nl/wat-we-doen/focus/oceanen/vervuiling/plastic-soep#:~:text=Meer%20dan%20100%20miljoen%20dieren%20sterven%20jaarlijks%20door%20Plastic&text=Microplastics%20worden%20door%20vrijwel%20alle%20zeedieren%20geconsumeerd%2C%20zelfs%20door%20plankton.&text=Roofdieren%20zoals%20haaien%20en%20ijsberen,de%20prooidieren%20die%20ze%20eten.&text=Verschillende%20zeedieren%20worden%20regelmatig%20gevonden%20met%20magen%20vol%20met%20plastic>.

Rijksen, M., & Rijksen, M. (2022, 24 februari). 5 vragen (en antwoorden) over bioplastic.

*Greenpeace Nederland*. <https://www.greenpeace.org/nl/natuur/23226/5-mythes-rondom-bioplastic/>

Slat, B. (2023, 10 maart). *Oceans • The Ocean Cleanup*. The Ocean Cleanup.

<https://theoceancleanup.com/oceans/>

Van Uffelen, C. (2020, 2 maart). *Plastic afval stoot broeikasgassen uit - Plastic Soup*

*Foundation*. Plastic Soup Foundation.

<https://www.plasticsoupfoundation.org/2018/08/plastic-afval-stoot-broeikasgassen->

[uit/#::~text=Plastic%20draagt%20zo%20bij%20aan,vrijkomen%20onder%20invloed%20van%20zonlicht.](#)

*Verlies aan biodiversiteit: waarom is dit een probleem en wat zijn de oorzaken? | Nieuws | Europees Parlement.* (2021, 6 september).

<https://www.europarl.europa.eu/news/nl/headlines/society/20200109STO69929/verlies-aan-biodiversiteit-waarom-is-dit-een-probleem-en-wat-zijn-de-oorzaken#::~text=Kort%20gezegd%2C%20biodiversiteit%20zorgt%20voor,vermindert%20de%20impact%20van%20natuurrampen.>