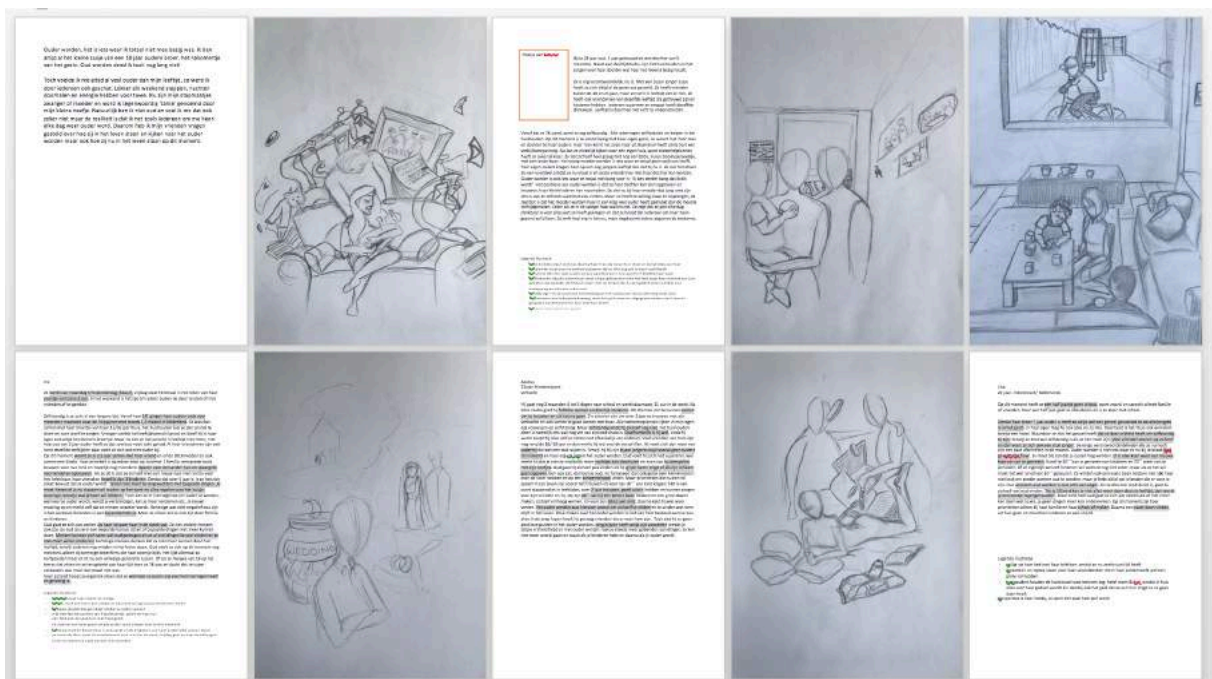
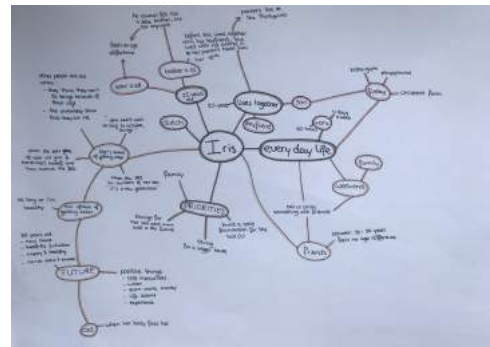


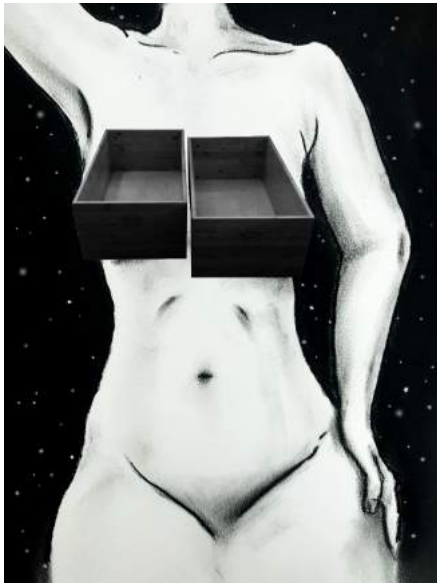
Reflectie document

Daphne de Haas
0932276

Projecten Social

Ik deed de challenge New perspectives on aging. Het onderwerp was heel breed en we mochten eigenlijk alles doen wat met een andere kijk op ouder worden te maken had. Ik koos daarom juist niet naar oudere mensen te kijken maar naar de mensen om mij heen. Veel vrienden van mij in de leeftijd van 22 tot 25 jaar zitten in verschillende levensfasen terwijl ze allemaal in dezelfde leeftijdsklasse zitten. Enkelen van hen zijn al getrouwd en hebben wel of geen kinderen en anderen zitten nog op school en willen eerst carrière maken. Hierdoor kreeg ik een super diverse uitkomst aan informatie. Zo bleek dat de meest gelovige vrienden meer gefocust waren op het trouwen en kinderen krijgen, terwijl de niet gelovige vrienden veel meer gefocust waren op carrière maken en school. Ik probeerde de levensstijlen van mijn vrienden zo visueel mogelijk vast te leggen waardoor je al met een blik op de tekening kon zien hoe het leven van diegene uitzag. Het leven was warrig of juist gestructureerd of had veel of weinig variatie. De levensstijlen waren allemaal goed te overzien om vergelijkingen te maken.





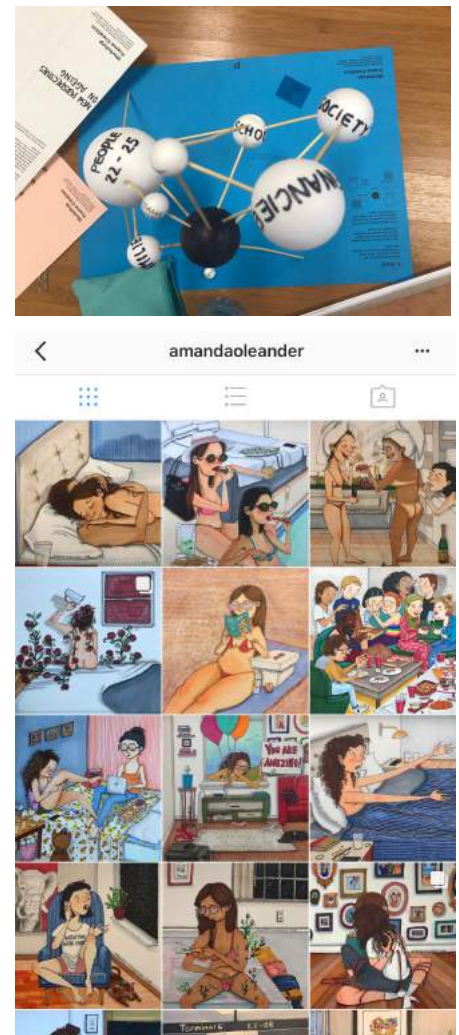
Autonoom

Voor digital craft heb ik van het werk Venus de Milo aux tiroirs van Salvador Dalí (1936) gekopieerd en getransformeerd. Het kunstwerk was van zichzelf al een aanpassing op de originele Venus de Milo, maar door de surrealistische aanpassingen van Dalí trok het werk heel mijn aandacht. Na alle research kwam ik op het idee om meer iets met de achterliggende gedachte van het werk te doen dan letterlijk het na te bootsen. Ik wilde ook iets maken wat tastbaar was en tegelijkertijd speelde met verwachtingen. Het leek me leuker om er meer een soort experience van te maken waarbij je niet alleen kon kijken maar ook kan voelen. Omdat het bont op het werk van Dalí er ook zo voelbaar uitzag, koos ik daarom een voelbaar als transformatie te maken.

Reflectie

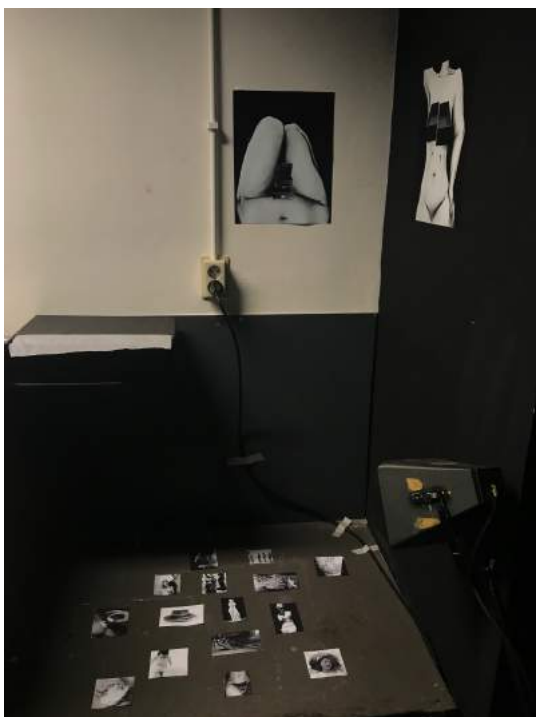
Social

Mijn project behoorde tot een social practice omdat ik met veel mensen gepraat heb over hun leven en hun omgeving. Ik probeer de kijker meer aware te maken en buiten zijn eigen bubbel te laten kijken met deze opdracht. Iedereen is rond deze leeftijd toch heel veel met zichzelf bezig en ziet totaal niet wat anderen van dezelfde leeftijd beleven en in welke situatie zij leven. Door mijn werk kunnen er juist gesprekken geopend worden. Ik heb geleerd om te interviewen, van tevoren uitzoeken waar je je verhaal heen wil laten gaan en daarbij de juiste vragen te verzinnen. Ik heb ook geleerd om heel veel informatie te verwerken in mijn schetsen via symbolen, metaforen en kleine details. Een artiest waar ik veel inspiratie vandaan haalde was Amanda Oleander. Ze maakt veel tekeningen die dagelijkse issues uit haar leven bespreken. Ook heb ik heel veel gehad aan de masterclasses. Met Cultural Diversity kreeg ik niet veel diepere informatie maar het heeft me wel aan het denken gezet over onze samenleving en hoe ik naar mezelf en naar andere culturen kijk. Powerplay was heel filosofisch en erg interessant omdat we in ons onderbewuste zoveel aangeleerd wordt, waar we eigenlijk zelf niks van doorhebben. Misschien komt daar het duidelijke verschil van huisje boompje beestje en carrière maken vandaan bij mijn vrienden.



Autonomous

Dit project behoorde tot een autonome practice omdat het iets is wat je vooral voor jezelf maakt. Je krijgt een opdracht en je bent daarna vrij in het kiezen van jouw onderwerp en research. Begeleiding is er nauwelijks. Ik vond de vrijheid die ik kreeg erg fijn en heb er ook zeker gebruik van gemaakt om met veel verschillende materialen te werken en mezelf niet vast te pinnen aan het maken van een animatie. Bij social had je veel minder tijd om aan je werk te zitten omdat we daar veel lessen hadden. Ik heb geleerd om op mezelf aangewezen te zijn en anderen om hulp te vragen wanneer dit nodig is. En ik heb ook geleerd om dichtbij een werk/inspiratie te blijven en het niet klakkeloos over te nemen. Het is heel belangrijk om erachter te komen waarom iemand iets heeft gemaakt en wat je daarvan als inspiratie wil gebruiken. Het is niet de bedoeling iets blindelings over te nemen omdat het er leuk uit ziet. Ik heb met dit project vooral inspiratie opgedaan bij Dalí zijn andere werken en ook bij Marius Sperlich, 10.years.time. Zij zijn beiden veel bezig met surrealistische dingen met het vrouwenlichaam. Ook heb ik vooral op Instagram veel gezocht naar kopieën die zijn gemaakt van Venus de Milo.



Motivatie

Ik denk uiteindelijk dat ik meer een autonoom artiest ben dan social. De social lessen waren heel interessant, vooral de masterclasses. Ik voelde me wel erg verplicht een bepaalde diepgang in maatschappelijk belang te moeten verwerken in mijn werk. Daarnaast moest ik meer tijd besteden aan het onderzoek dan aan de werkelijke uitkomst. Het eindontwerp was veel minder een pre om af te hebben. Daar ik iemand ben die graag dingen maakt en zoveel mogelijk wil uitproberen voelde ik bij digital craft vrijheid. Die vrijheid vertaalde zich in minder lessen wat veel natuurlijker aanvoelde. Dit was ook de feedback van Karlijn. De context waarin ik mijn werk wilde plaatsen was niet het meest logische. In mijn feedback stond dat mijn groei en communicatie duidelijk te volgen waren met dit project. Ik denk dat het komt omdat het onderwerp dicht bij me stond en ik het ook zeker



wel geëigend heb. Ik vond social heel erg leuk, maar ik zou eerder autonoom willen volgen omdat de aanpak mij meer ligt. Ik denk dat ik dan misschien toch meer een autonoom project zou willen doen met social invloeden erin. Ik neigde voor de practices erg naar social vanwege de masterclasses, maar ik voelde me bij autonoom veel meer op mijn plek al had ik liever wel iets meer feedback gehad. Vooral om mezelf te verbeteren en nieuwe inzichten te krijgen. Op dit moment was er geen tijd om lang over keuzes na te denken je moest blijven schakelen.