



SHIRAZI

MA

DO

# Second Life

Logging in...



Second Life uses   

# INHOUDSOPGAVE

**Dag 1** *Kick-off*

*Dag 2* **Empathize**

**Dag 2** *Define*

*Dag 2* **Eerste stappen in SL**

**Dag 3** *STRP scenario #10*

*Dag 4* **Ideate**

**Dag 4** *Bouwen in SL*

*Dag 4* **Sander van Veen**

**Dag 5** *Avatars/ Ze Moo*

*Dag 5* **Prototype**

**Dag 6** *Prototype*

*Dag 6* **SaveMe Oh**

**Dag 7** *Testing*

04

07

08

11

12

15

16

19

20

23

24

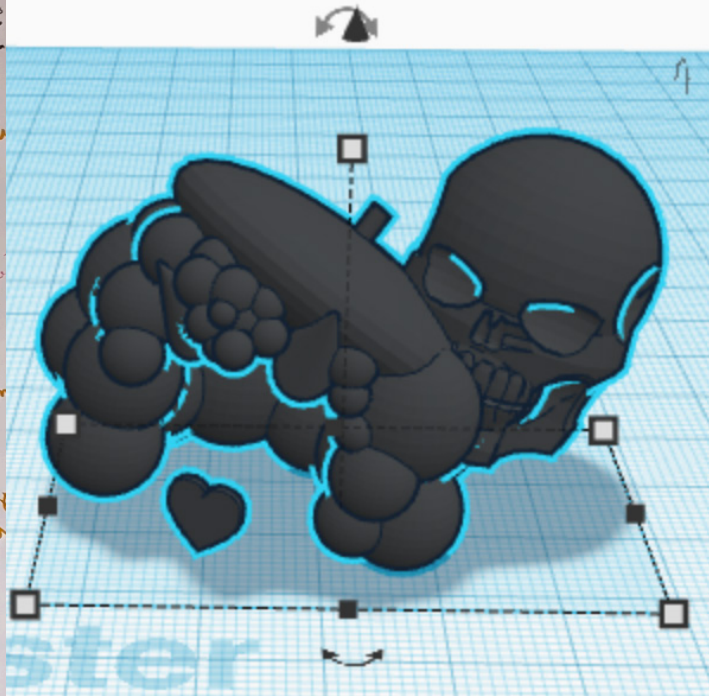
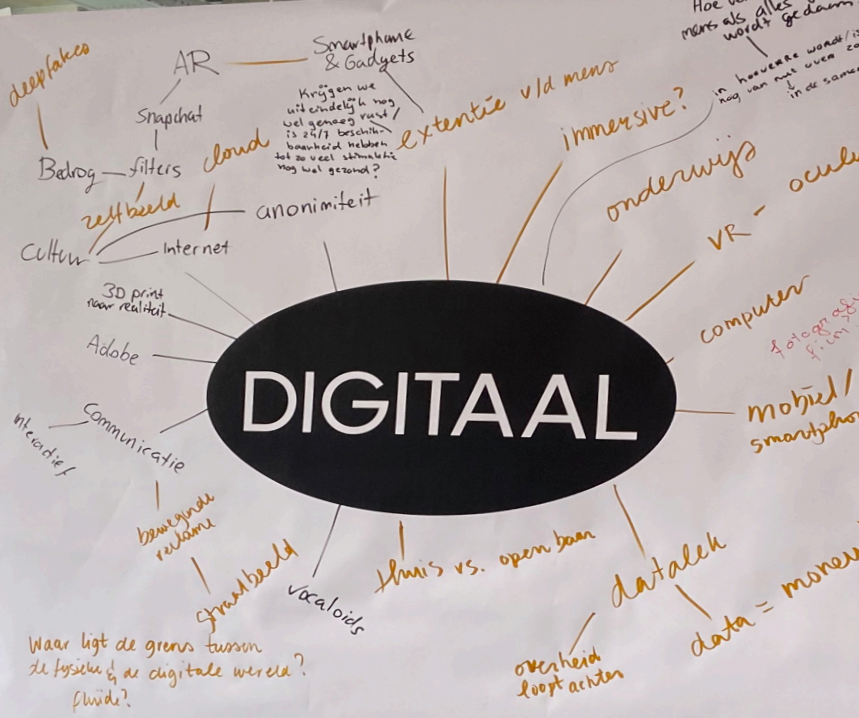
27

28

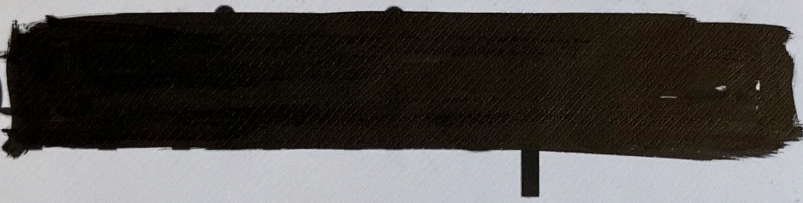


## Kick-off

Op de allereerste dag van het nieuwe Crosslab heb ik vooral veel informatie gekregen over wat we deze periode gaan doen. We hebben een eigen avatar in Tinkercad om zo alvast kennis te maken met het ontwerpen op de computer. Om meteen de verbinding te maken met de fysieke wereld zou deze ook geprint gaan worden. We hebben oefeningen gedaan om de groep beter te leren kennen. Ook heeft de opdrachtgever Nadine Roestenberg van STRP-festival in Eindhoven verteld wat de thematiek van dit crosslab is, namelijk SHRINK, binnen het grotere overkoepelende thema: **'An end to infinity'** Uiteindelijk hebben we de dag afgesloten met een gesprek over wat digitaal voor ons betekent met Anne-Sophie. Dat is te zien op de mindmap hiernaast.



Do



SHRINK = VR

STRP-festival (aftermovie 2019)

2021 → STRP 2022 (collectiviteit) → nieuwe vorm v.

an end to infinity (samen met makers & publiek scenario's voor de toekomst schetsen)

→ duurzaam. (kritisch-optimistisch)

~~collaboration~~

→ Game → "everything"

( ) perspectieven

Opdrachtgever experimenteren met hybride-festival (on- & offline gelykwaardig)

Building conversations → kunstenaars-duo

STRP-festival 2021

3-6 juni 2021

→ digitaal



de wereld om je heen

- de hoogte v. d. bomen
- hoe de laken uitsteken
- hoe de witte bloemen onder de boom in groepjes bloeien

de vorm v. d. deuren

de bollende ransen

super groot  
Sofrys

hodge!

lampen

raamverandering

hoe verschillend de tegels zijn

oude met moderne

de rijken op de berg

gebouw

raam van kerke

toentje stadhuys

gelle boom

raam

sticker op raam

glas in licht

met

kerke toentje

hij

will verken boom in zijn

gloeilampjes

strikke wasegop

Spoorpauze koren

daak station

deur

opdrak



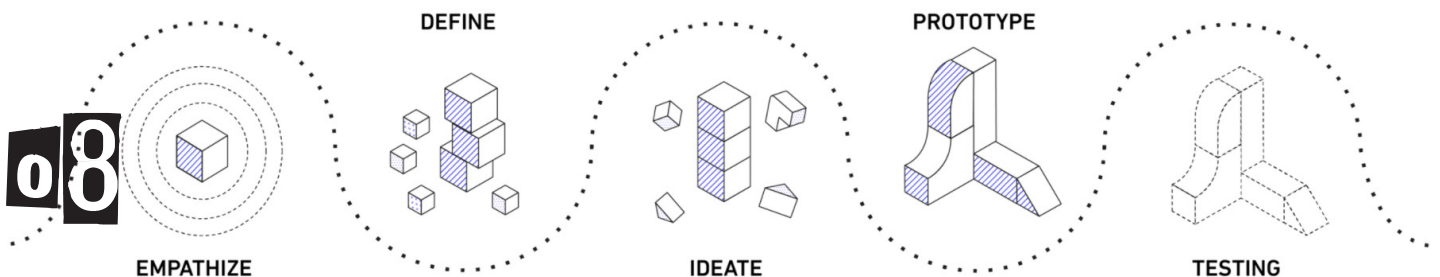
## Empathize

*Na de eerste informatiedag kregen we op dag 2 onze 3D-geprinte avatar. Meteen daarna gingen we op pad richting het Spoorpark met de opdracht om op de wereld om je heen te letten en te registreren wat je opvalt. Deze opdracht was ook meteen de eerste stap in de Design-Thinking-Method: Empathize. Door mezelf in te leven in de thematiek van Shrink (dus het krimpen) en de wereld om me heen in te leven, werd me duidelijk welke dingen me opvielen. Zoals hiernaast te zien is, heb ik veel gelet op ornamenten en architecturale elementen. Geluiden en mensen zijn me nauwelijks opgevallen.*



## Define

Eenmaal aangekomen in het Spoorpark ondervond ik door een oefening dat het thema krimpen niet een vaststaande definitie heeft maar dat het altijd afhangt vanuit welk perspectief je kijkt. Ook ligt het eraan of jij de wereld om je heen krimpt of dat jij zelf krimpt. Daarnaast hebben we de Design-Thinking-Methode doorgenomen en de thematiek uitgediept vanuit de opdrachtgever STRP. Door middel van verschillende vragen van Anne-Sophie, hexagons en markers gingen we samen kijken wat we belangrijk zouden vinden aan een nieuwe (fictieve) wereld. Hiermee gingen we ook meteen aan de slag met de tweede stap Define. Thema's die voor mij terugkwamen waren: **niet moeten werken** en een **parlement der dingen**. Vragen die het bij mij opriep waren: **Is VR niet juist het begin der oneindigheid?** en **Moeten we nog steeds onze vleselijke menselijke behoeftes vervullen?**











## Eerste stappen in Second Life

*In de middag was het tijd voor de kennismaking met Viola, onze gastdocent. Viola heeft veel verteld over Second Life en we mochten ook meteen aan de slag. Ik heb de eerste dag heel veel moeite gehad met het costumiseren van mijn avatar en vond de interface echt heel lastig te begrijpen. Ook vond ik de knopjes en het voortbewegen moeilijk. Het bouwen ging me op zich wel iets beter af. Ik heb meteen gespeeld met verschillende vormen, texturen, transparantie en hoe je vormen kan manipuleren en linken.*



# STRP-scenario #10

*Me, you and everything we know*

*Op dag 3 ging iedereen individueel Scenario N#10 'Me and You and Everything We know van STRP volgen. Dit event vond plaats via Zoom. Ik had gekozen voor de workshop 'uncertainty skills'. Interessante punten die ik heb meegenomen vanuit deze workshop waren de volgende:*

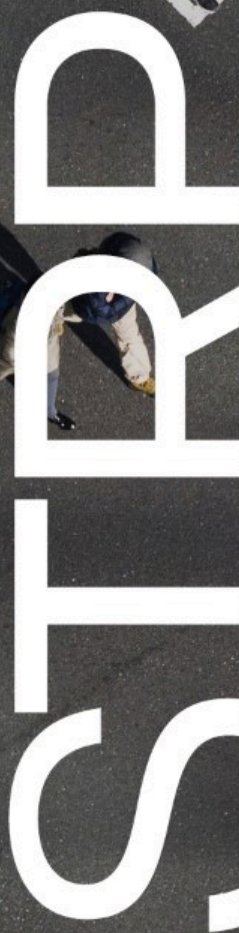
**> Kunstenaars moeten een centralere rol krijgen in onze maatschappij**

**> Iedereen heeft de potentie om een kunstenaar te zijn**

**> Kunstenaars zijn door hun creatieve processen getraind in uncertainty skills omdat ze het proces moeten vertrouwen en vaak nog niet weten waar ze uitkomen.**

**> Dit zijn belangrijke skills in onze snelveranderende 21e eeuw maatschappij waarbij we grote uitdagingen hebben zoals, klimaat, werk(automatisering), AI en leiderschap.**

# Scenario №10



## Me and You and Everything We Know

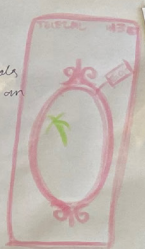
Uncertainty skills

Part II

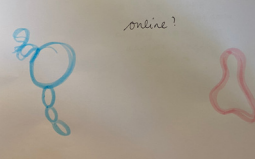
Broken connections	Principles of repair & connection		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Food.</li> <li>Clothing.</li> <li>Mental health</li> <li>Generations.</li> <li>Love</li> <li>Trust</li> <li>intimacy</li> <li>Possession</li> <li>Direct Democratic process/feeling of power</li> <li>Death /After life</li> <li>Religions</li> <li>Transport</li> <li>Nature &amp; Energy - fi making fire</li> <li>Cultures</li> <li>Cultural museum objects</li> <li>Society</li> <li>Covid</li> <li>Art</li> <li>Presence to present time</li> <li>law</li> <li>Algorithms</li> <li>news</li> <li>money</li> <li>possessions</li> <li>dialogue</li> <li>Neighborhood - where we live</li> <li>Body</li> <li>Other living beings living /growing next to us</li> <li>Empathy</li> <li>Rules/Freedom</li> <li>Opinions</li>   <li>Education System</li> <li>intergenerality</li>   <li>Languages</li> <li>Universe (except the Earth)</li>   <li>Comprehend contexts of information</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Take and make time</li> <li>Meditation</li> <li>Crafts</li> <li>art</li> <li>Communication</li> <li>Share stories</li> <li>Growing a garden( or direct contact with producers )</li> <li>To cultivate</li> <li>Listening</li> <li>Sharing stories</li> <li>Making amends</li> <li>Offering recognition</li> <li>Loving</li> <li>Sharing services/volunteering</li> <li>Mediation</li> <li>Rituals</li> <li>dematerialization</li> <li>Humanity</li> <li>EmEarthpathy</li> <li>Educate</li> <li>Understanding</li> <li>Share meals</li> <li>Talk</li> <li>Yoga? Mindfulness</li>   <li>Listening</li> <li>Play together</li> <li>New Babylon</li> <li>Material distance</li>   <li>?</li> <li>Being present every minute of Life</li> <li>Learning how things work</li> <li>Asking questions</li> </ul>	<p><b>scarcity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Attention</li> <li>Have and have nots</li> <li>Danger</li> <li>time</li> <li>Awareness and urgency</li> <li>recognition</li> <li>Distraction</li> <li>Having lost your trust in other people</li> <li>Right/justice</li> <li>Power</li> <li>Being alone</li> <li>Warnings</li> <li>Emotions</li> <li>inequality</li> <li>Money - rent.</li> <li>Care</li> <li>Housing</li> <li>Being able to listen</li> <li>Temptation</li> <li>Hurry</li> <li>Achieving</li> <li>Education</li> <li>deadlines</li> <li>Not being heard /voiceless</li> <li>Not being understood</li> <li>Morality</li> <li>Expectations</li> <li>Attractivity</li> <li>Popularity</li> <li>Earthly resources</li> <li>Anxiety</li>   <li>Alienated</li> <li>Mental health</li> <li>Social pressure</li> <li>Listening</li> <li>communication</li> </ul>	<p><b>abundance</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen to people who do not feel heard</li>   <li>Compassion</li> <li>Courage</li> <li>Strength</li> <li>Resilience</li> <li>moments</li> <li>Educated</li> <li>People on different subjects</li> <li>stimuli</li> <li>Motivation</li> <li>Friendship</li> <li>Passion</li> <li>equality</li> <li>Cohesion</li> <li>Intuition</li> <li>Wisdom.</li> <li>There is enough money in the world</li> <li>create it or or tax the rich ;)</li> <li>Compassion</li>   <li>Trust to trust</li> <li>speaking</li> <li>Rest</li>   <li>Love</li> <li>Serenity</li> <li>listening</li> <li>sloth</li> <li>expectations</li> <li>Natural beauty/humanity</li> <li>Acceptation</li> <li>People</li> <li>Trust</li> <li>Interaction</li> <li>Intuition</li> <li>Acceptance</li> <li>Sharing</li> <li>Listening</li> <li>Awareness</li> <li>(worldwide) Knowledge</li> <li>Speculate</li> <li>Flipside</li> <li>Creating possibilities</li> </ul>

Welk materiaal is er allemaal nodig om VR te faciliteren?


16  
 Bijna reis via postals  
 in de online wereld om  
 te verkanten te paas  
 bestie



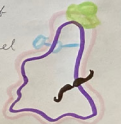
Welke levensvormen zijn er  
 online?



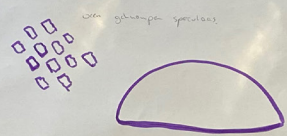
Welk materiaal is er allemaal  
 nodig om VR te faciliteren?



3  
 jezelf helemaal ontwerpen  
 hoe je er uit wil zien  
 en het bestand in jezelf  
 uploaden en online  
 hier voor moet je wel  
 eerst blieden worden

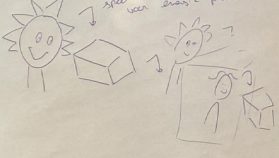


15  
 Een papieren is  
 een cyclus van spiraal




multivorm! Met wat meer... Wie zijn de god van  
 de levensvormen die god zijn ook maar uit  
 en ander mensen Rick & Marty stit!

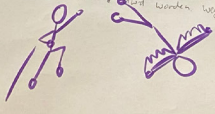
speelt dinget  
 een ander product




10  
 Hoe kan een reis  
 worden het met  
 een met het  
 ook kan een?



18  
 als we hier zijn om te kijken springen en  
 van groene bangles vullen de stad kan het  
 vromer geluid worden isse ben deen

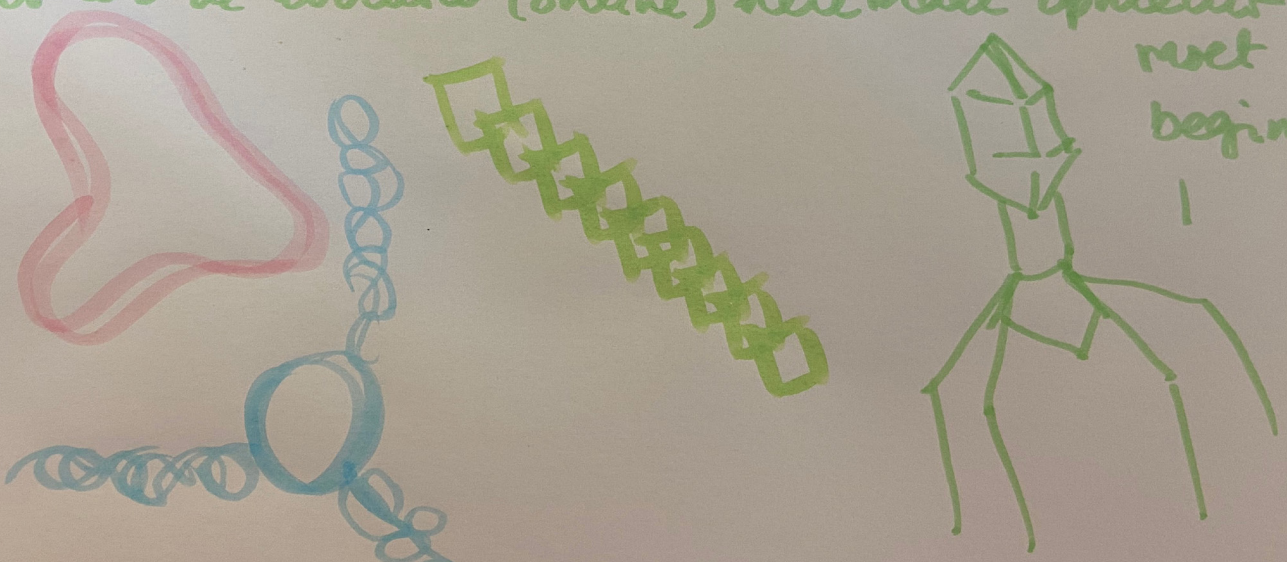


90  
 Bacteriophage



Door een (VR) ramp bestaan er nog maar een aantal levensvormen. Welke zijn dit?

of wat als de evolutie (online) helemaal opnieuw moet beginnen

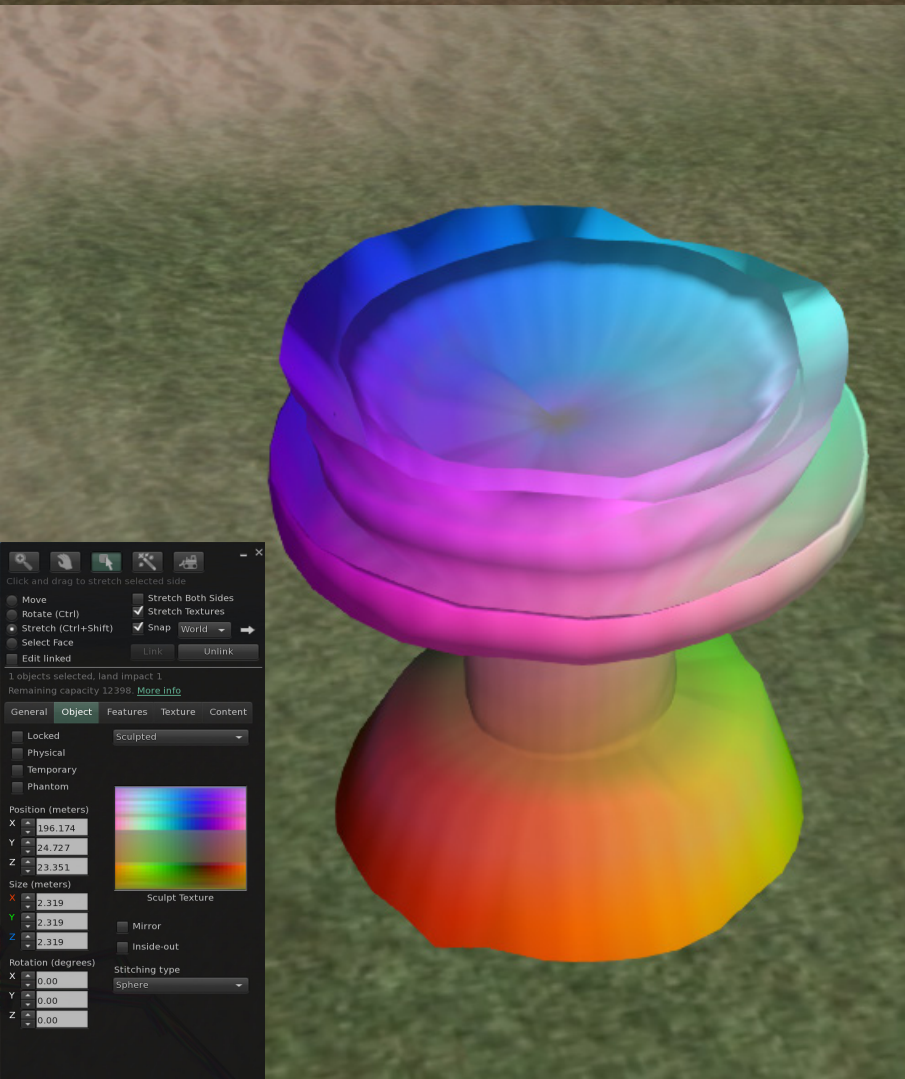


# dag 4 Ideate

Dag 4 stond in het teken van Ideate en conceptualisatie. Dit begon door middel van het bedenken van 50 ideeën die we op 50 losse blaadjes moesten schrijven. Na het bedenken stelde iedereen zijn ideeën uit en moest je 10 nieuwe ideeën kiezen waarvan er maximaal 2 van jezelf mochten zijn. Daarna kreeg je de tijd om aan elk idee iets beeldends toe te voegen. Hierna werden de 10 aangevulde concepten weer uitgestald en mocht je er 3 kiezen. Met deze 3 concepten bedacht je daarna een groot concept. Deze werkvorm was voor mij erg waardevol omdat ik naar mijn idee ergens bij uit ben gekomen waar ik anders nooit aan zou hebben bedacht. Mijn conceptvraag is de volgende: **Door een VR-ramp bestaan er nog maar een aantal levensvormen, de evolutie begint opnieuw. Hoe ziet dit er uit?**

*Vaak heb ik het idee dat ik eerst heel veel onderzoek moet doen naar levensvormen in VR en vormen van evolutie in de fysieke wereld. Na een gesprek met Anne-Sophie heb ik toch besloten dat los te laten en me echt te gaan focussen op het bouwen en Second Life. Geïnspireerd op de minuscule wezens getekend door Shannon, de bacteriofagen, ben ik gaan proberen deze te vertalen naar Second Life. Hier heb ik weer gespeeld met textuur, vorm, grootte, kleur en positie. Ook heb ik in ROKORO geprobeerd om andere vormen te maken en deze te importeren in Second Life. Dit is me goed gelukt.*







Sander v. Veen  
(artist talk)

AR - filters  
zijn ervaring met second life  
→ weer heel actueel door corona

ind schilderen inefficiënt  
→ graag digitaal werken  
op Rutvelde second life ontdekt.

Waarom werkelijkheid  
namaken als je in  
virtuele wereld alles kan  
doen?

→ meer v. ambachtelijk/  
sniffen. (niet perfect.)

Waar ligt de (morele)  
grens online?

Door greenscreen (in SL)  
virtuele wereld combineren  
met echte wereld.

online niet tastbaar maar  
museum kunst ook niet.

→ kunstwerk  
(interactive second life  
installation)

als avatar heb je ook  
rechten.

NFT - non fungable tokens  
virtueel kunstwerken  
verkocht.

Waarde geven aan virtueel  
werk. Hoe lang ben je met  
het kunstwerk?

IF THIS THEN i - Sander  
→ op stryp-s. v. Veen

→ richting  
Augmented reality

project waar je elkaar  
kan aankleden. <sup>SNDRV.NL</sup> ~~ESNORVIS.NL~~  
↳ virtueel mengen met <sup>fashion</sup>  
real life. full body tracking  
holotracking

Denkt dat SL ook real  
-like gaat zijn in toekomst.  
met Augmented reality bril

FUTUROTEQUE

openbare ruimte haken  
met augmented reality.

Programma: • Snap camera  
• lens studio

allen samen dezelfde  
filter <sup>in teams</sup> → nieuw kunstwerk

→ Project Startline  
→ The metaverse show

green screen kan ook  
blauw zijn  
technologie maakt wss.  
snel weer meer mogelijk.  
LiDAR scanner.

Virtuele mode  
TIPS SL kunst.

- achterhaal waar je nieuwsgierig  
naar bent.

- maak werk waar mensen  
lang naar kunnen werken.

- wat wil in eigenlijk  
nog meer weten?

SNDRV.NL

*Onze eerste artisttalk was van Sander van Veen, die in zijn tijd op de Rietveld al veel experimenteerde met Second Life. Tegenwoordig geeft hij er zelf les. Ik vond het heel interessant om te zien op welke manieren Sander de virtuele wereld combineert met de fysieke wereld. Hij gelooft erin dat de AR en VR nog veel meer ruimte gaan innemen in de (kunst)wereld. Vragen die ik uit zijn talk heb meegenomen zijn:*

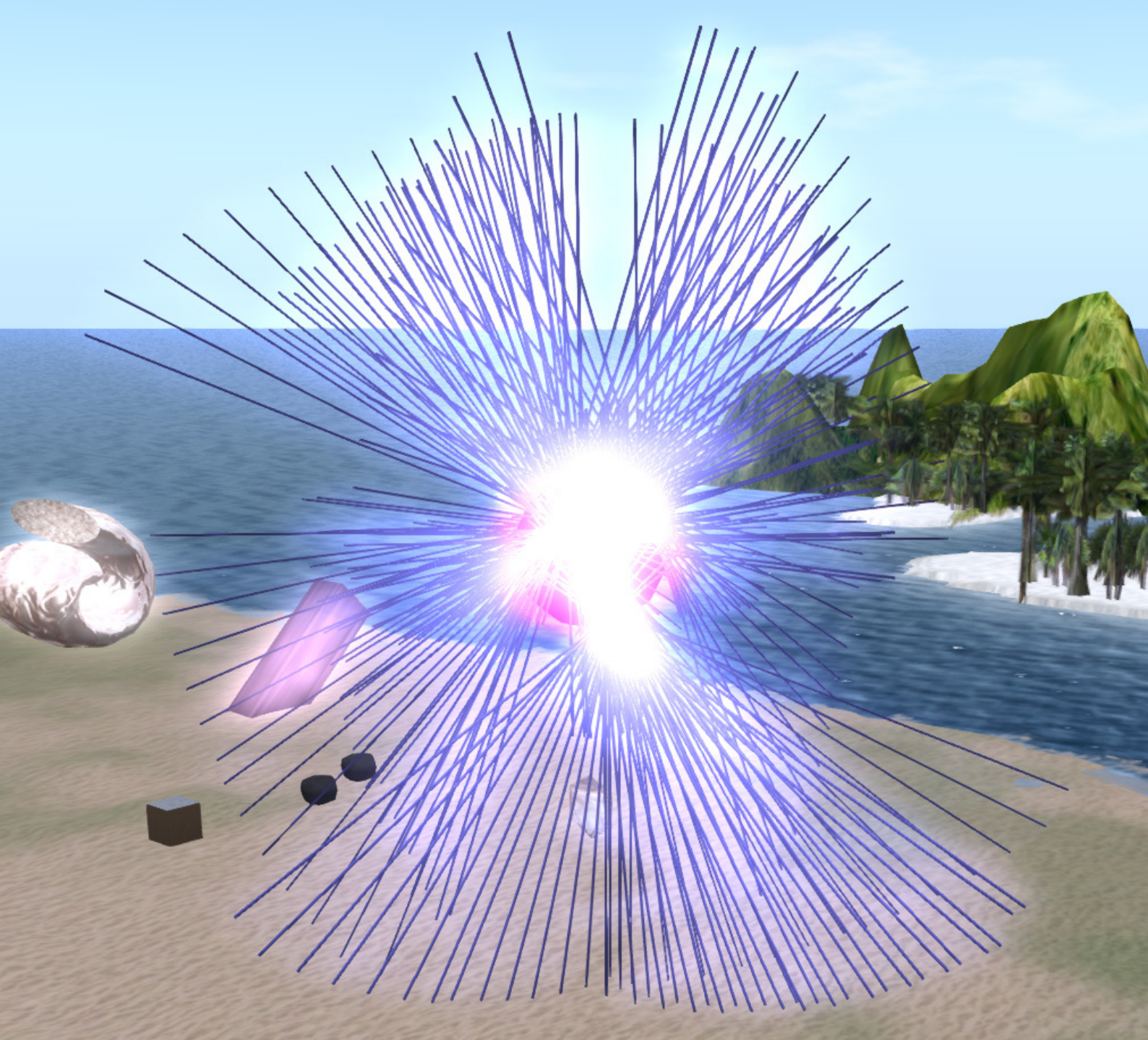
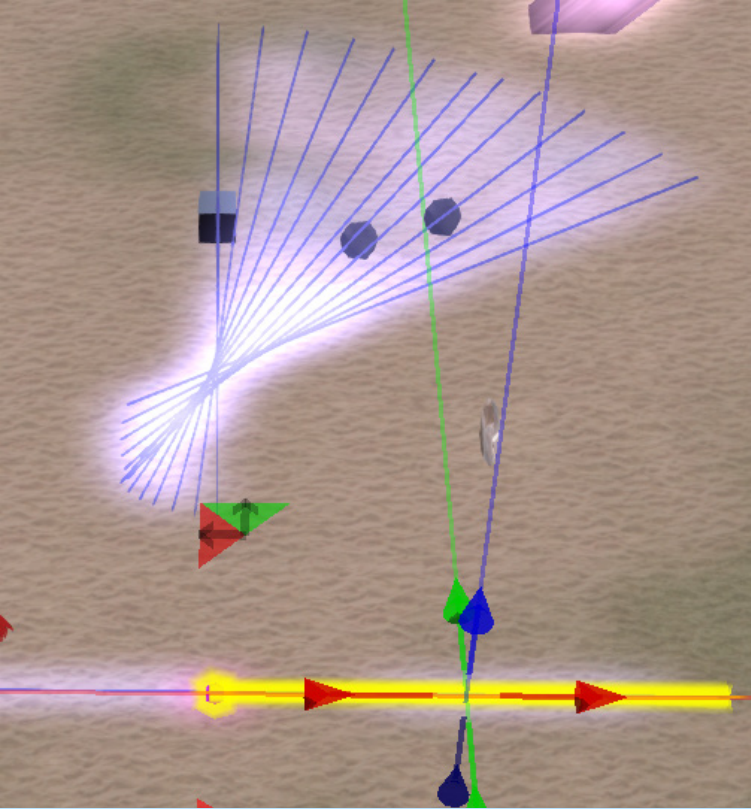
- > Waarom zou je de fysieke wereld namaken als je in de virtuele wereld alles kan doen?**
- > Waar ligt de morele grens online?**
- > Welke rechten heeft een avatar?**
- > Wie bezit de fysieke openbare ruimte en hoe kan je deze beïnvloeden met AR en VR?**

# daG 5 Avatars / Ze Moo

*De tweede artisttalk was van Ze Moo, een bekende op de discordserver. Als huiswerkopdrachten moesten we onze avatar zo costumiseren dat deze niet meer standaard zou zijn. Daarnaast moesten we een avatar van het andere geslacht maken en een avatar die niet menselijk was. Deze opdracht heb ik met veel plezier gedaan. Bij de Sims ben ik ook altijd uren bezig met het aanpassen van mijn avatar. Bij Second Life ligt de uitdaging er wel in om de passende kleding, haren, lichamen en dergelijke te vinden. Je moet echt op zoektocht gaan. Veel spullen kosten daarnaast Lindendollars (de munteenheid van Second Life).*

*Ze Moo heeft veel ervaring met (sociale) media en noemt Second Life dan ook drie dimensionale sociale media. Hij is erg geïnteresseerd in de identiteit die je door middel van je avatar online kan aannemen. Ook vond ik het inzicht heel interessant dat je profielfoto, op bij voorbeeld instagram, een twee dimensionale avatar is en je naam een een dimensionale.*





# dag 5 Prototype

Op dag 5 ben ik ook begonnen met het maken van de eerste prototypes. Aangezien ik het over evolutie heb, heb ik gezocht naar inspiratie. Zo heb ik gekeken hoe ons zenuwstelsel eruit ziet omdat deze alles prikkels vervoerd in ons vleeselijke lichaam. ook heb ik gezocht op hoe het internet eruit ziet. Hieronder zijn een aantal inspiraties te zien. Vanuit simpele vormen ben ik begonnen met het COPYPASTE proces.





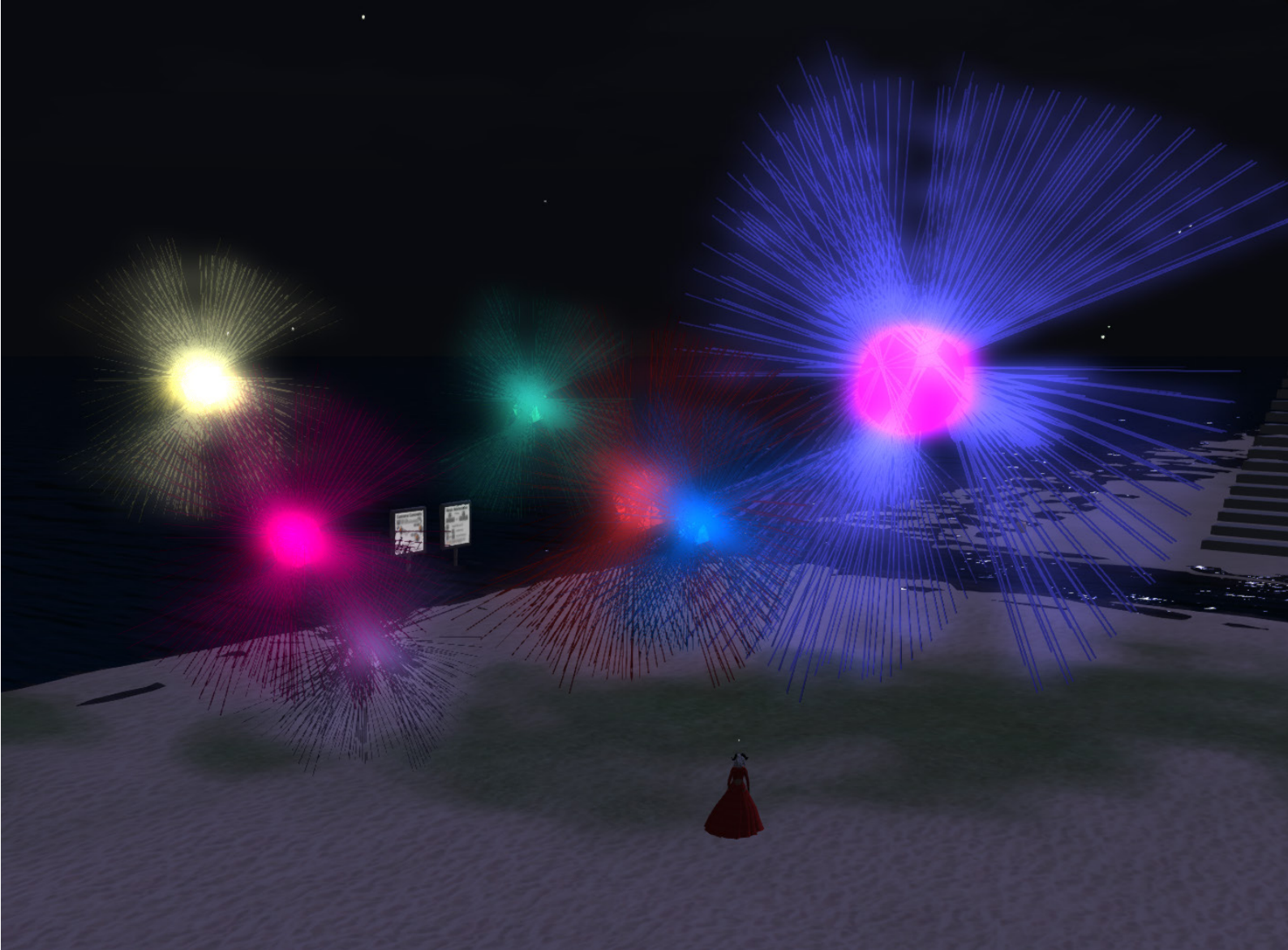
# Prototype

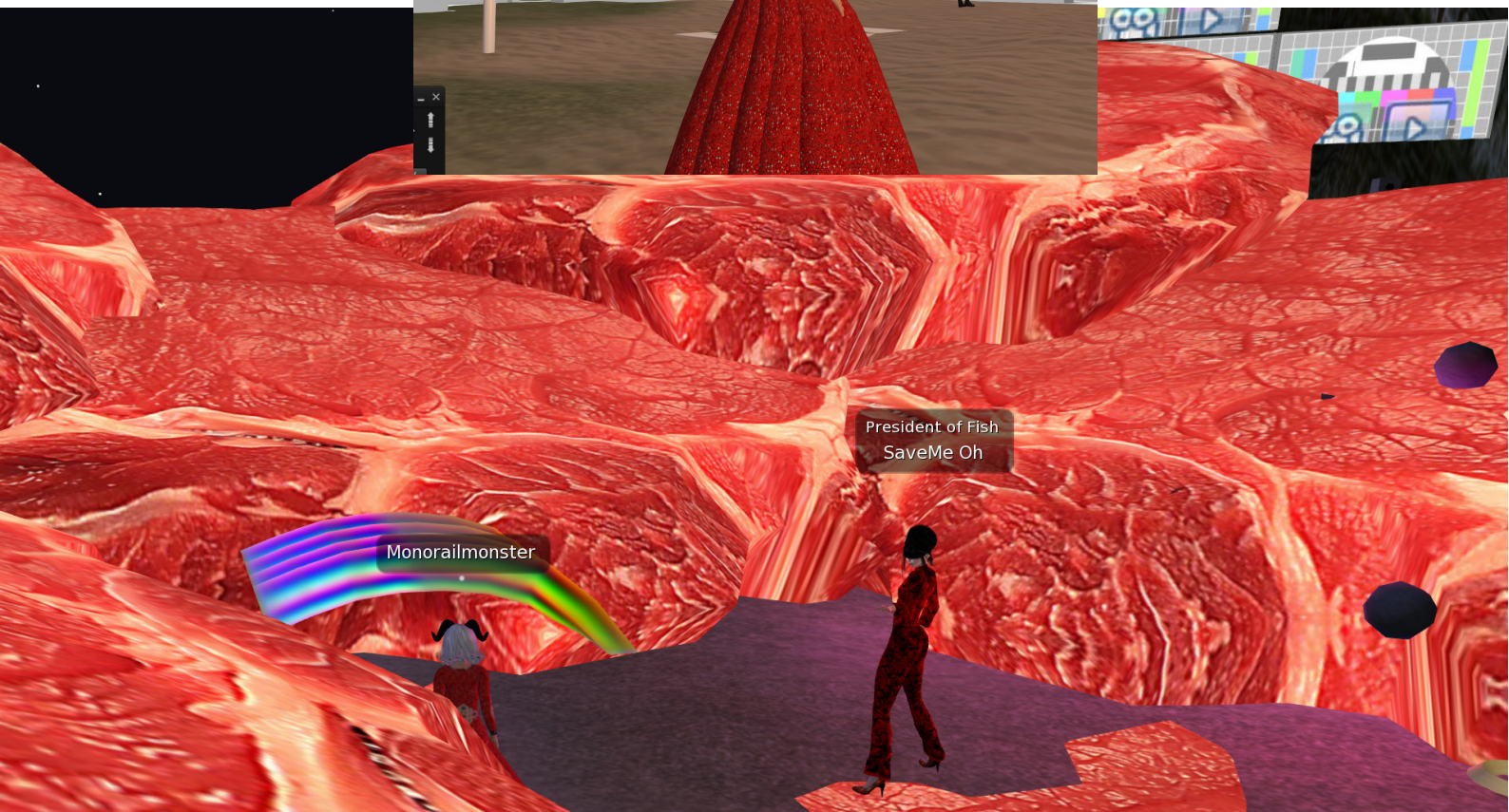
Dag 6 bestond ook uit het verder prototypes maken. Zo heb ik mijn grote evolutieballen in hoogte, grootte en kleur veranderd. Ook ben ik gaan spelen met de daylight-settings. Hierbij merkte ik dat de intensiteit van de evolutieballen steeds veranderde. Dat vond ik een waardevolle observatie omdat evolutie ook constant aan de gang is en steeds maar weer veranderd.

**THE ONLY CONSTANT IS CHANGE**

Verder heb ik met mijn eerder gemaakte bacteriofaag geëxperimenteerd. Evolutie is vooruitgang. Steeds weer een stapje erbij. Daarom heb ik mijn bacteriofaag weer uit elkaar gehaald om zo de stappen in het proces en de door mij opgelegde evolutie zichtbaar te maken. Ik heb een grote horde van allerlei stappen in het bacteriofaag proces door elkaar heen geplaatst. Dit alles was goed te doen door het COPYPASTE proces. **De sleutel tot VR-evolutie is COPYPASTE.**









## Save me Oh

*Saveme Oh is een beroemdheid in de Second Life kunstwereld en het was een genoegen om veel dingen van hem (of in Second Life haar) te leren. Door verhalen en directe voorbeelden was het verhaal heel interessant en werden onze bouwskills meteen verbeterd. Hij heeft veel praktische tips gegeven, scripts met ons gedeeld en vooral de vraag meegegeven:*

**> Van wie is de digitale ruimte?**

*Omdat je in Second Life niet overal zo maar kan bouwen, maar vaak je eigen grond moet bouwen, heeft SaveMe Oh daar iets handigs voor bedacht. Hij verstoort andere kunstopeningen en geeft zelf performances door het kunstwerk aan zijn avatar vast te maken. Hierdoor kan hij overal de digitale ruimte kapen.*

**H E A D L I N E**  
*Second life kunstenaar ontdekt eindelijk de evolutieketen van VR. #fontys #fhk #shrinkvr*

*In de testfase heb ik mijn klasgenoten gevraagd om aan de hand van mijn 1 minute filmpje een aantal associaties op te schrijven. Dit is er uit gekomen: zee-egels, ruimte, spinnen, spacend, lichtshow, vage vormen, zonnestrallen, verandering, insecten, hersenprikkel, dagelijkse prikkels, inktvissen, heftige muziek, zware impact, sterren, ontploffingen, planeten, oud en nieuw, spinnenweb, heelal, straatverlichting, timelapse, uitgaan, bliksem, Jimmy Neutron, hersenwezens, buitenaards, vermenigvuldiging, dimensies, connecties, DNA, andere levensvormen.*

*Wat ik heel interessant vind is dat veel van mijn inspiraties en gedachtes heel goed terug komen in de associaties van de anderen. Wel wil ik dat het nog meer eruitspringt dat de sleutel tot EVR-LUTION ligt in COPYPASTE.*



De sleutel tot VR-evolutie is **COPYPASTE**.

Link naar filmpje 1: [https://youtu.be/ZN7n\\_rmzxLA](https://youtu.be/ZN7n_rmzxLA)



**EVOLUTION**  
a second life exploration by monorailmonster

Link naar filmpje 2: <https://youtu.be/z6hvv69M7LQ>