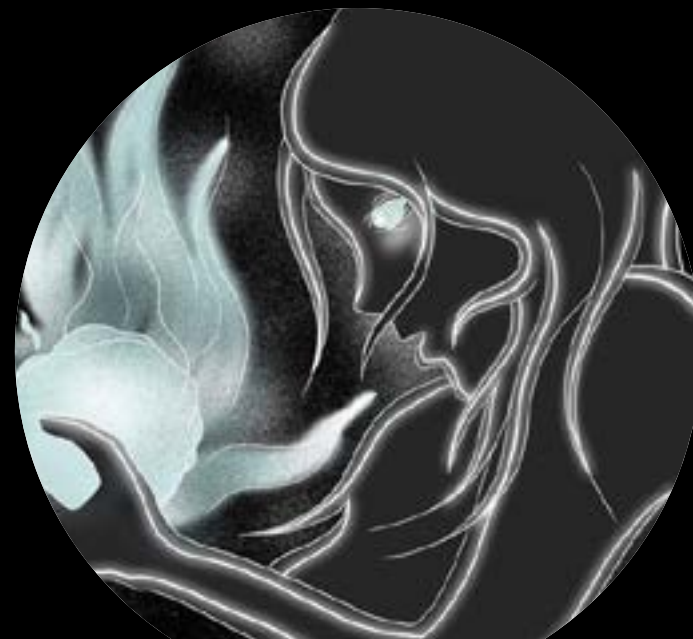




POPULATION ZERO
GROEP - PROCES

AANLEIDING

Over onze wereld is lang gedacht dat deze oneindig zou bestaan, dat alle grondstoffen die de aarde heeft onuitputtelijk zouden zijn. Het kapitalistische gedachtegoed waar wij westerlingen in geloven streeft naar een constante (economische) groei. Maar steeds vaker worden we er op gewezen dat dit gedachtegoed niet helemaal realistisch is. Hout, olie, schoon water en andere grondstoffen dreigen in de toekomst op te gaan. Hoe moeten we onze visie veranderen als groei op economisch vlak niet altijd stijgend is? Hoe kunnen we zorgen dat onze wereld voor de komende generaties leefbaar blijft? Hiervoor moeten we het concept groei, zoals we dat nu kennen, gaan bevragen. In opdracht van STRP-festival 2022 gaan we aan de slag met de thematiek: 'Hoe gaan we om met het einde van oneindigheid?'. 'STRP zoekt de samenwerking met kunstenaars, experts, en denkers om nieuwe, visionaire scenario's voor krimp en nieuwe perspectieven op oneindigheid te ontwikkelen'(STRP, 2021). En dit is waar wij als collectief Krimplab, als future professionals, mee bezig gaan houden. In het specifiek gaan wij aan de slag met het concept 'Wat komt er na de mens?', waarin we op speculatieve wijze gaan bevragen wat er gebeurd als de mens als ras eindig is. Hoe zal de aarde er dan aan toe zijn als wij er niet meer zijn? Beleef het in onze immersieve ervaring waar de virtuele en fysieke realiteit van een wereld zonder mens heel dichtbij komt.



INHOUD PROJECT

Population Zero is een mixed reality experience waarbij wij in de fysieke en digitale wereld onze opvattingen weergeven over het vraagstuk: 'Wat is er na de mens?'. Een fysieke capsule waarin de beschouwer plaats neemt, bestaat uit een samenkomst van sporen die de mens achter heeft gelaten. De beschouwer kan deze capsule zien en voelen, zodat wij hun laten nadenken over hun positie als mens in de wereld. Vervolgens krijgt de beschouwer een VR bril op waarin hij of zij reist naar de 'nieuwe wereld na de mens'. In de VR bril bevindt zich een alternatieve realiteit waarin de beschouwer zich kan navigeren door een compleet andere wereld, een wereld zoals die eruit zou kunnen zien na de mens.

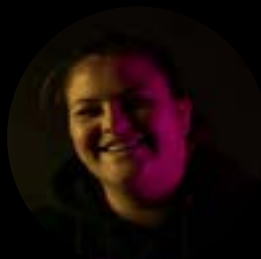


COLLECTIEF KRIMPLAB

Ons collectief Krimplab bestaat uit 11 uiteenlopende koppen, waar ieder op zijn eigen wijze briljant is. Met veel verschillende achtergronden en expertises zorgt ons collectief voor een goede mix tussen tastbare, virtuele en sociale realiteiten.



Experience
projectleiding
Dominique Klar



Digital
Dionne Brouwers



Experience
Heleen Debruijn



Digital
projectleiding
Renske van de Mortel



Communicatie
Jamie van Steen



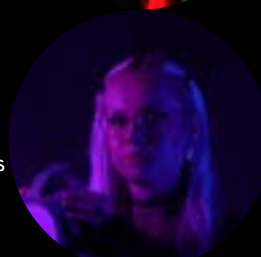
Experience
Ewa van Dielen



Digital
Rolly Stoks



Communicatie
projectleiding
Shannon Venmans



Communicatie
Esmee Teeuw



Digital
Gyan Doevendans



Experience
Marnix van Hunnik

BETROKKEN DESKUNDIGEN



Printlab
Anne Sophie Ramsteijn



Katpat
Lisa Mantel

STRP

STRP
Nadine Roestenburg

Bij het realiseren van ons project zijn een aantal deskundige spelers betrokken waarvan we gaan uitleggen wie ze zijn en op welke manier ze aan ons project zullen bijdragen.

Fontys Printlab

Fontys printlab is een plek waar FHK studenten zich digitaal kunnen ontwikkelen met behulp van ervaren begeleiders. Printlab faciliteert onze werkplek. Ook mogen wij gebruik maken van hun apparatuur en materialen die voor ons relevant zijn binnen het project.

Katpatat

Katpatat is een collectief uit Utrecht. Experiment is een van de drie kernpunten waar hun naar streven. Katpatat bestaat uit 3 leden met een breed scala aan skills, waarmee zij ons kunnen begeleiden. Zij hebben ervaring met games maken via Unity, en zijn onder andere bezig met mobile apps maken, 3d modellen en developen/coderen. Doordat zij deze skills hebben, kunnen zij het overdragen aan ons. Wij worden als makers intensief begeleid rondom de digitale programma's.

STRP

"STRP wil een open dialoog aangaan met publiek, kunstenaars, ontwerpers, mediamakers en denkers over de relatie tussen mens, experimentele technologie, samenleving en de toekomst."

Ook wil STRP hun publiek graag nieuwsgierig maken en uitdagen, daarom verzorgen zij het hele jaar door onderwijs en participatieve projecten. Hier wordt kennis, ervaring en ideeën gedeeld met elkaar. Deze cursussen zijn afgestemd op verschillen de doelgroepen: kinderen, jongeren, senioren, studenten en professionals.

Om te komen tot een gezonde ecologie, economie en een ondeelbare samenleving die fundamenteel en ingrijpend is, moeten er veranderingen plaatsvinden vind STRP. Zij stellen dat dit niet te bereiken is met snelle ontwerp oplossingen en het blinde vertrouwen is in nieuwe technologie. STRP heeft sinds 2006 o.a. festivals, dialoogbijeenkomsten, tentoonstellingen en seminars georganiseerd. Elk jaar werkt STRP daarom ook samen met opkomen de kunstenaars om nieuwe kunstwerken te creëren. (STRP, 2021)

COMMUNITY

Voor dit project lag een grote focus op community. Dit is een belangrijk onderdeel omdat community voor staat voor een hecht netwerk waarin je elkaar kan (verder) helpen. Vooral na de vorige periode, waar iedereen eigenlijk individueel aan de slag was gegaan, was het goed om de focus op samenwerken te leggen. Er zijn een aantal dingen die voor daar heel erg aan hebben bijgedragen.

Wij hebben als community gewerkt in Discord, wat een heel fijn medium is om met elkaar te communiceren ook buiten de lessen om. Verder hebben wij ons gepresenteerd op Instagram. Dit hebben wij vrij vaag en abstract gehouden zodat er wel interesse kwam, maar wij wouden niet te veel een helder beeld scheppen.

Allereerst was het goed dat het concept en de ontwerpvraag vanuit ons samen zijn gekomen en ons project niet heeft doorgebouwd op een van de kunstwerken uit Second life. Zo hebben we samen eigenaarschap kunnen nemen over de thematiek van ons project. Daarnaast vonden wij het fijn dat we een naam hebben voor ons collectief, namelijk Krimlab. Dit is een samenvoeging van Shrink (maar dan in het nederlands Krimp) en de lab van crosslab. Het werk dat het communicatiegroepje heeft geleverd door de huisstijl te maken en deze te vertalen naar samenhangende foto's en avatars vinden wij echt geweldig. Dit gaf ons echt een gevoel van cohesie en professionaliteit. Ook de keer dat we energizer deden vonden wij heel fijn.



TRAILER

In het begin van dit project gingen we een storyboard gezamenlijk maken wat nodig was voor het verhaal van ons project en hoe de game zou worden. We kregen allemaal wat post-its en mochten daar een woord of een korte zin op schrijven hoe het verhaal zou worden. We gingen gewoon de hele tijd een rondje doen en die postits plakten we op volgorde op de muur. De volgorde was als volgt: Capsule, niks, orb, flashbacks/snelle beelden, de mensheid voorheen, er groeit iets, lichtjes + netwerk, orbs verdwijnen na aanraken, licht is andere portal, spannende/enge muziek, personage ziet wat diegene is, ontdekt andere realiteit, de natuur is niet de natuur van hier en nu, maar is voor mensen heel abstract. We gingen alle notities na en er werd aan de groep gevraagd of iedereen het er mee eens was en zo werd het verhaal van ons project duidelijk.

Toen kwam Anne-Sophie op het idee om van het storyboard dat we met z'n alle hadden gemaakt, om daarvan een introductie trailer te maken voor de expositie en de Instagram. Ik kon daarvoor mijn snelle uit geschetste tekeningen voor gebruiken. Ik mocht een beeldend digitaal storyboard gaan maken dat verwerkt zou worden in een trailer met muziek en geluid eronder. Ik werd hier heel blij van, want dit hoorde gewoon echt bij mijn kwaliteit. We gingen daarmee akkoord na ookoverleg met de rest van de groep. Ik ging daarna aan de slag om het eerder getekende storyboard te vernieuwen en te schetsen naar een duidelijker beeldend verhaallijn. Ik had mijn storyboard afgeschetst en die al digitaal gezet met lijn in Photoshop. Ik had vandaag alle tekeningen ingekleurd, nog niet met schaduwen enz. alleen maar kleur toegevoegd.

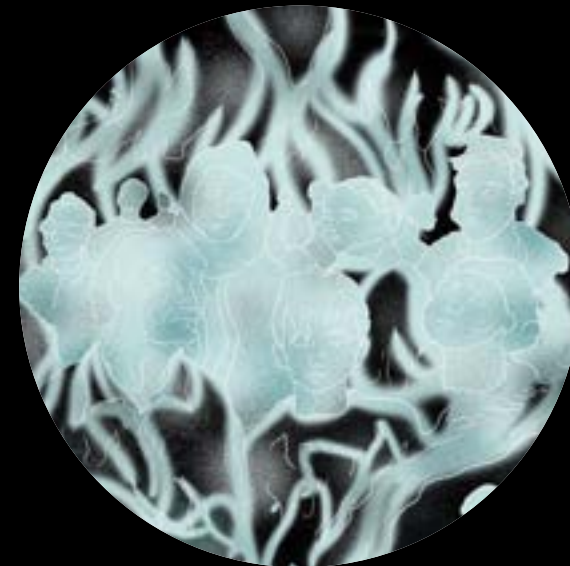
Mijn storyboard was helemaal digitaal in kleur uitgewerkt en ik daarna effecten, licht, effecten in de orb en de achtergrond in het storyboard verwerken. Alles wat ik kon doen met mijn muis en Photoshop wilde ik op dat moment doen. Ik had toen niet mijn tekentablet bij, omdat die te groot was om mee te nemen, dus ik wilde zoveel mogelijk doen wat ik met mijn muis kon doen in het storyboard.

Alles wat ik wilde doen is het mij ook uiteindelijk gelukt om te doen en ik kreeg op dat moment een heel goed beeld hoe het uiteindelijke storyboard zou worden. Ik keek er vooral naar uit om hier een trailer van te maken.

Ik was bijna klaar met het storyboard en dat alleen en ik moest daarna de finishing touch toepassen aan de tekeningen, dus waar het kon schaduwen toevoegen en lichttinten en daarna de trailer in elkaar gaan zetten en editen met muziek en geluid. Verder had ik het beeldscherm gereserveerd waar de trailer met de expositie zou op worden afgespeeld. Ik moest wel meten hoe groot het beeldscherm zou moeten worden, door de ruimte langs de installatie, want daar zou die komen te staan. Het beeldscherm was uiteindelijk helemaal geregeld en gereserveerd van 4 november tot en met 18 november.

Ik had in de Regenboogweek mijn trailer helemaal afgemaakt met editing en muziek en ik was er erg tevreden mee en ik mocht hem op groot scherm afspelen. Ik had het beeldscherm opgehaald uit de mediatheek en hem naar de digitale werkplaats gebracht. Uiteindelijk moest die naar onder waar de installatie stond. Het was wel even kijken waar het beeldscherm zou moeten staan, vanwege de looproute in de school. Het moest niet in de weg staan. We hadden uiteindelijk het beeldscherm tegen het raam

aangezet met een kettingslot zodat die geen kant op kon. De trailer bevatte een mysterieus personage want een mensenvorm had zodat het toch koppelde aan onze werkelijkheid. Maar het personage was anoniem. Het was een zwart figuur met een fantasie tintje eraan zoals lichtgevende ogen en lichtgevende lijnen op het lichaam. Dat vond ik goed bij de fantasie passen van onze VR wereld. Uiteindelijk heb ik onze titel, ondertitels en uitleg toegevoegd in de trailer.



DIGITAAL

We merkten al heel snel dat het erg lastig was om met z'n drieën te werken aan een landschap. Daarom hebben we al snel besloten om de verschillende taken onder te verdelen binnen ons groepje. Zo zijn we zelfstandig aan de slag gegaan om uiteindelijk onze delen samen te voegen en tot een goed eindproduct te komen. Ook merkten we al gelijk dat de voorkennis erg uiteenlopend was waardoor het lastig was om makkelijk met elkaar te kunnen communiceren.

Naar mate de communicatie en de assets en de wereld steeds meer vorm kregen, liepen we tegen technische problemen aan. In één van de laatste weken kwamen we erachter dat de wereld te groot is met alle assets erin waardoor de game niet goed runde. Dit betekende dat we alles wat we hadden gedaan opnieuw moesten doen. We hebben hier met z'n allen heel hard aan gewerkt om dit voor de test dag te regelen. Helaas was er op de testdag een technisch probleem met de oculus en kregen we onze game niet draaiende op de oculus. De laatste week voor de presentatie was dus ook nog even stressen en hard werken maar ook dit is gelukt.

We hebben veel geleerd over wat er allemaal komt kijken bij het creëren van een game en dat alle tegenslagen die op je weg komen alleen maar een les zijn. Hierdoor kan je handelingen sneller toe passen. Zo heeft ieder in ons groepje een groei door gemaakt m.b.t. de gebruikte programma's en is ieder zo zijn eigen proces ondergaan.

Als alle problemen op onze weg zich niet hadden voorgedaan hadden we lang niet zo veel geweten, en

hadden we niet zo oplossend kunnen denken. Maar dankzij ons harde werk onder begeleiding van Lisa en Neander hebben we toch een supermooi en stabiel eindproduct neer kunnen zetten en mogen we zeggen dat we trots zijn op wat we hebben gecreëerd als groep.



EXPERIENCE

Heleen, Marnix, Do en Ewa vormen samen de werkgroep 'experience'.

Samen hebben wij de fysieke installatie gemaakt.

Wij zijn begonnen met een idee en zijn hier omheen gaan tekenen en ontwerpen, dit werd gerealiseerd in een maquette. Het ontwerp van de maquette bleek iets te groot te zijn dus deze hebben we geminimaliseerd tot één capsule. De capsule is op een claustrofobische manier in elkaar gezet, met 5 hoge wanden in een zeshoek geplaatst. Tijdens de VR-experience staat de speler in de capsule en kan hij/zij overblijfselen en fossielen van de oude wereld aan de wanden van de capsule voelen, wat in contrast staat met de nieuwe wereld die door de VR-bril te ervaren is.

De vuilniszakken op de grond en de groene lamp staan voor de vervuiling die wij als mensen aan de aarde toebrengen. Wij hebben gekozen voor een zeshoekige constructie. Deze is opgebouwd uit 5 panelen (een kant is open voor de ingang) en twee zeshoeken die boven en onder alles op zijn plek houden. De balken voor de zeshoeken zijn allemaal precies op maat geschaafd en gezaagd hebben een zogeheten halfhout verbinding gekregen. Deze verbinding zorgt ervoor dat je het preciezer in elkaar kan zetten en geeft het daarbij ook nog ontzettend veel meer stevigheid. Later hebben we nog drie extra balken tussen de zeshoeken boven en onder geplaatst, om nog wat extra stevigheid te geven aan die hoge dunne panelen waar

veel voorwerpen op waren geplakt, en natuurlijk met de gedachte dat er ook nog zware doeken aan kwamen te hangen. Door het op deze manier bouwen was het makkelijk in elkaar zetten en is het eventueel ook nog demontabel zodat het makkelijker meegenomen kan worden.



PROMOTIE

Als team communicatie/promotie hebben wij samengewerkt aan een brandboard om onze huisstijl te ontwerpen. We hebben ervoor gekozen om complementaire kleurcontrasten te gebruiken die steeds terug komen. Iedereen van ons collectief is gefotografeerd met hun 'eigen' 2 kleuren. Deze kleuren komen terug in hun eigen abstracte avatar en broche. Ook in het logo hebben we zo'n contrast gebruikt gepaard met het psychedelische patroon dat we hebben ontworpen waarvan wij vinden dat het goed aansluit bij het surrealistische gevoel van onze nieuwe realiteit. De foto's, avatars, het logo en nog veel meer zijn te vinden op onze instagram pagina die we hebben gemaakt ter promotie van ons project. Om voor verdere promotie en hype te zorgen hebben we stickers ontworpen om overal te verspreiden. Om nieuwsgierigheid op te wekken en niet te veel weg te geven hebben we stickers gemaakt met enkel het logo en een QR-code die naar onze instagram pagina leidt, het logo met een lokkende tekst, en het logo met onze project- en instsgram naam. Ons team heeft ook een discord server opgezet met aparte kanalen en rollen zodat we een plek hadden om als collectief te overleggen, dingen delen en ons proces documenteren. Door middel van de discord server en het ontwerpen van de huisstijl heeft team communicatie/promotie alle ideeën en creativiteit van ons collectief, krimplab, tot één samenhangend geheel gebracht.

