



Losing Time

Naam: Midas van Soest
Studentnummer: 500772137
Afstudeerbegeleidster: Aranea Feleus
Opdrachtgever: ELLER
Datum: 15/08/2023

Inleiding

In dit document beschrijf ik de verdere voortgang van mijn project. In dit deel van mijn project neem ik de vrijheid om meer gebruik te maken van mijn designer kwaliteiten en ga ik kunstzinniger te werk. De keuzes die ik maak binnen dit document zijn allemaal gebaseerd op mijn voorgaande onderzoek. Hier zal ik in dit document nog verder naar verwijzen.

Mijn doel voor dit deel van mijn project is om het optreden dat ik nu heb weten neer te zetten om te toveren tot een immersive experience. Dit betekent dat ik een ervaring neer wil zetten waarbij meerdere zintuigen worden gestimuleerd of gebruikt om een totaal ervaring neer te zetten.

Dit betekent ook dat ik tijdens dit onderzoek niet verder ga kijken naar visualisatie, maar me volledig ga focussen op het neerzetten van een ervaring d.m.v. een fysiek digitaal product.

Inhoud

Stappenplan	p.4
Divergeren	p.5 - p.7
Inspiratie	p.5
Thema	p.6
Te' groot schetsen	p.7
Convergeren	p.8
Ideeën	p.8
Conceptualisatie	p.9 - p.12
Schetsen	p.9
Concepten	p10 - p.12
3D	p.13 - p.14
Ruimtelijk ontwerp	p.13
Resultaten simulatie	p.14
Conceptkeuze	p.15

Stappenplan

Het omzetten van het meer 'standaard' optreden dat ik neer heb gezet, naar een immersieve ervaring, is gegaan in de volgende stappen;

Stap 1 – Divergeren

- Bekijken van voorbeelden om inspiratie op te doen
- Thema opnieuw bekijken
- 'Te' grote ideeën schetsen

Stap 2 – Convergeren

- Ideeën halen uit de gemaakte schetsen
- Keuzes maken uit de ideeën

Stap 3 – Product

- Concepten

Stap 4 – Ruimtelijk ontwerp

- Schetsen
- Ruimtelijk ontwerp maken

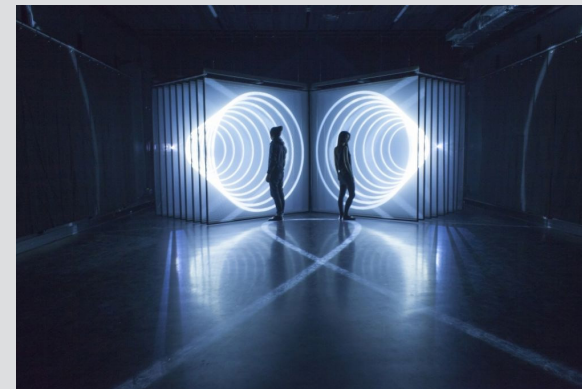
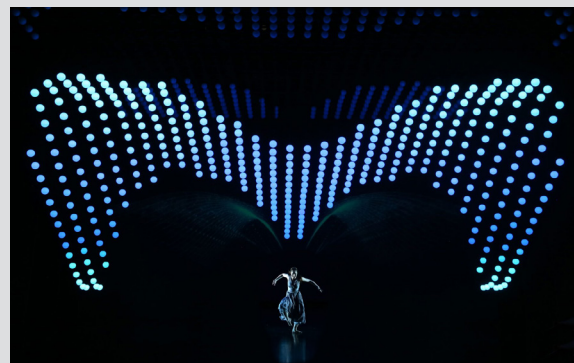
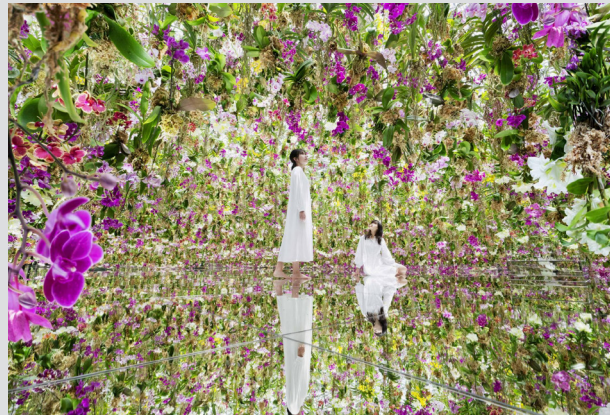
Voor deze volgende stap moest ik opnieuw inspiratie opdoen aangezien ik voor een lange tijd me alleen gefocust had op het neerzetten van de live Demo.

Dus we beginnen gewoon weer vanaf het begin

Inspiratie opdoen

Om te beginnen ben ik opnieuw gaan kijken naar bestaande ruimtelijke ervaringen en optredens om inspiratie op te doen.

Zo heb ik gekeken naar ervaring van o.a.; TUNDRA, Bot & Dolly, teamLab, WHITEvoid, Sonia Falcone, NOHlab en NONOTAK



Thema

Voordat ik ga schetsen moet ik eerst weer een kijkje nemen naar het thema van dit project; 'tijd'. Met dit thema moet ik motieven gaan vormen die gebruikt kunnen worden in het verdere ontwerp.

Tijd wordt vaak gepresenteerd als een lineaire of circulaire formatie.

Voorbeelden;

Lineair; Tijdlijn

Circular; Klok

In het album van ELLER wordt gebruikgemaakt van verleden, heden en toekomst.

Het verleden bestaat uit documentatie en herinneringen

In beide gevallen kan je niet alles terug zien. Je kijkt vaak terug op momenten en periodes. Zo kan je de ervaring van het verleden zien als een tijdlijn met gaten. De dingen die wel nog zichtbaar zijn, zijn de momenten die je je herinnert en/of documenteert. En ook deze momenten zullen soms vervagen en maken ze plaats voor nieuwe herinneringen.

Het heden bestaat uit wat je ervaart

Het heden bestaat uit je huidige perceptie. De activatie van je verschillende zintuigen op dit moment en hoe je daar op reageert. Wanneer de impact van het moment groot genoeg is, wordt dit deel van het heden opgeslagen als herinnering. Jouw heden wordt dan toegevoegd aan de bibliotheek van flarden.

De toekomst bestaat uit verwachtingen

Wat de toekomst brengt is iets dat we niet kunnen zien, maar we kunnen er wel naar toe werken. Je kan verwachtingen stellen en je best doen om die verwachtingen waar te maken. Maar de toekomst brengt ook een zekere onzekerheid met zich mee.

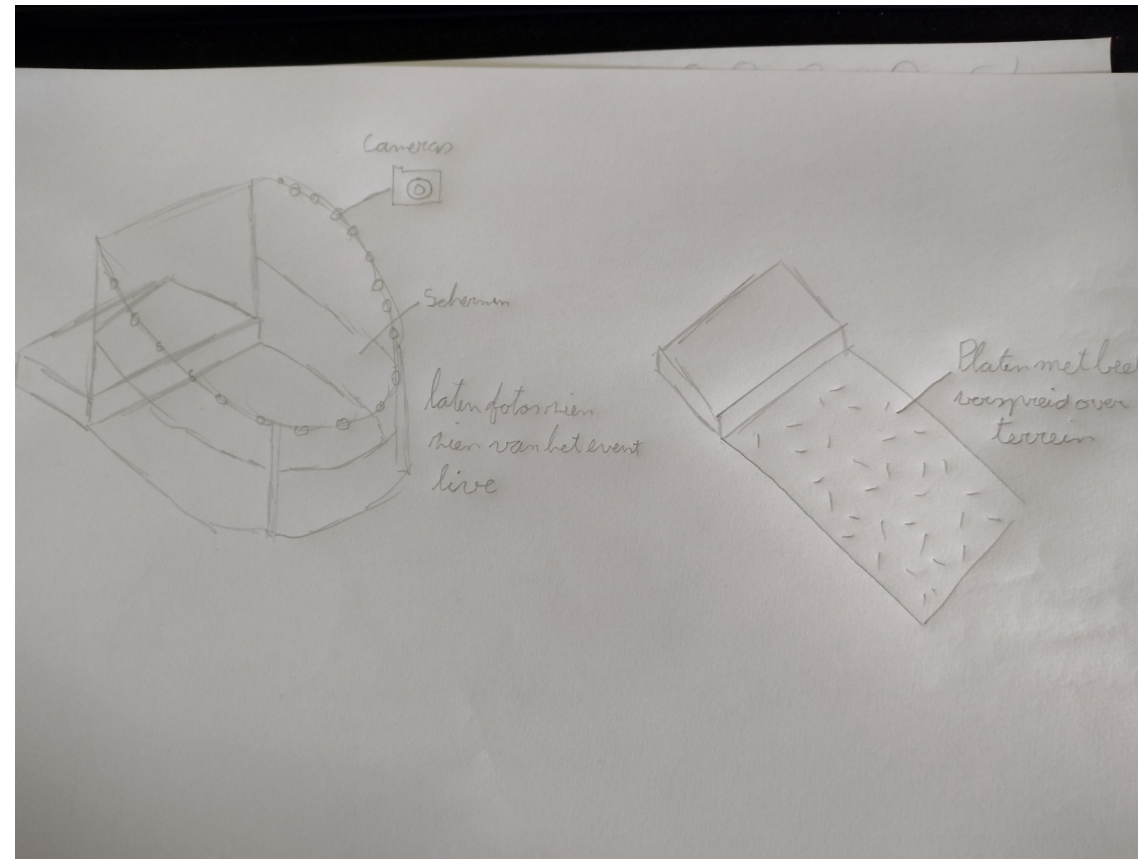
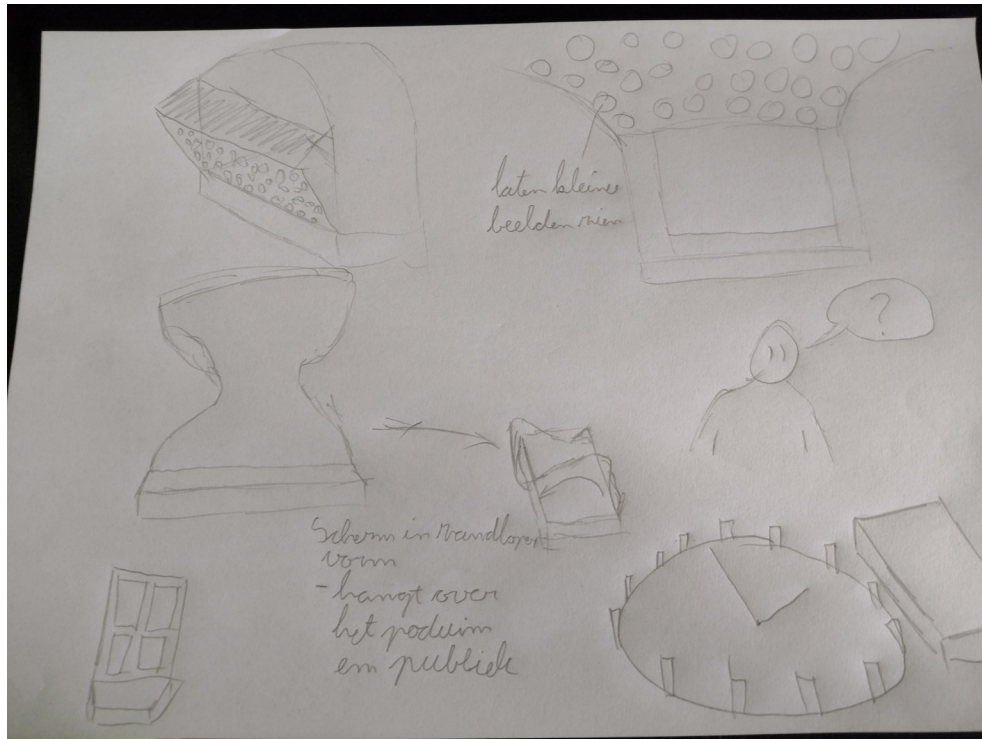
Met deze motieven kan ik basisideeën vormen die ik toe kan passen op mijn schetsen.

'Te' groot schetsen

Om uit te komen op een ontwerp moet ik eerst gaan kijken naar de opties die ik heb. Zo maak ik gebruik van een extreem scenario wat misschien wel mogelijk is, maar absoluut niet haalbaar.

Zo heb ik besloten om te kijken wat ik zou doen als ik deze ervaring zou moeten ontwerpen voor een festivalterrein in plaats van een zaal.

Met dit doel in gedachten ben ik de volgende schetsen gemaakt:



Ideeën uit schetsen

Met de gemaakte schetsen ben ik gaan kijken naar de uitwerking van verschillende motieven.

Zo heb ik besloten om het toekomst-motief niet te gebruiken. Dit komt omdat het toekomstbeeld niet gaat over sci-fi, maar over wat er in een paar jaar gebeurt en hoe je leven er dan uitziet. Dit is een concept dat ik moeilijk wist te visualiseren.

Dus de motieven waar ik verder mee ga zijn gebaseerd op het heden en het verleden.

Uit de gemaakte schetsen heb ik de volgende ideeën gepakt, omdat deze het interessantst waren, voor verdere uitwerking.

Memory fragments

In de verschillende nummers van het album *Losing Time* wordt er teruggekeken naar dingen die gebeurd zijn. Deze worden haast episodisch gepresenteerd in de nummers. Zo kan ik ook met losse fragmenten kleinere verhalen vertellen, net zoals je specifieke momenten herinnert in plaats van grotere periodes.

De uitdaging ligt in het ontwerpen van een manier waarop je momenten kan representeren en hoe mensen deze kunnen beleven.

Lyrics in concert

Een van de grote punten van de muziek van ELLER is dat het meezingbaar is. Zelf hebben ze het idee gepitched dat hun muziek leuk en meezingbaar moet zijn voor, bijvoorbeeld, in de auto.

Het gebruik van tekst in de visualisatie van optredens is er om het publiek mee te laten zingen met de muziek, dus moet er gekeken worden naar hoe ik interactie kan creëren d.m.v. tekst.

Remember the moments

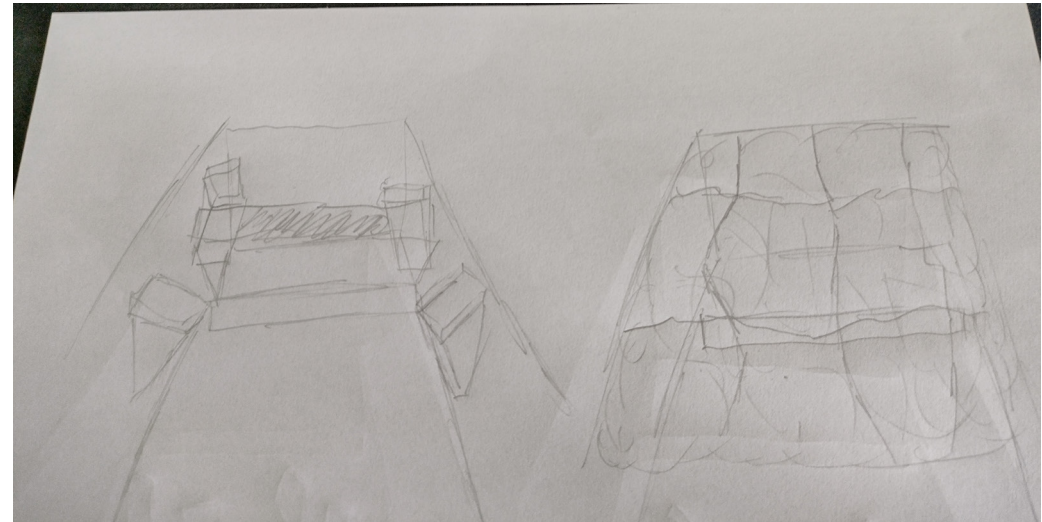
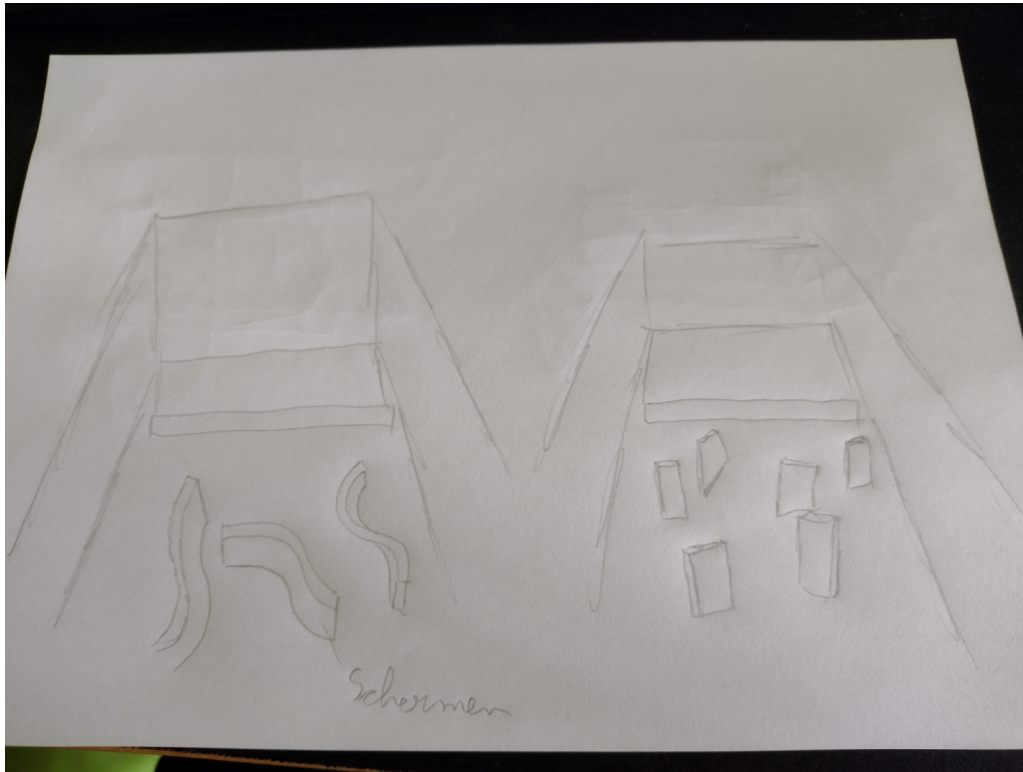
Wanneer we denken aan iemand die over iets na aan het denken is en herinneringen ophaalt, zien we voornamelijk iemand die zijn kin vasthoudt, naar boven kijkt en een gedachte afspeelt in een wolk die boven hun hoofd hangt.

Zo wordt de handeling van herinneren al tientallen jaren in tekenstrips en andere media gepresenteerd.

Ik wil kijken of ik een ervaring kan ontwerpen rondom deze handeling. Zo moet ik dus bepalen waar naar gekeken wordt wanneer men naar boven kijkt en hoe dit wordt weergegeven.

Concept schetsen

Voor deze 3 verschillende situaties ben ik dan concepten gaan schetsen. Hier zie je een paar van de schetsen die ik tijdens dit proces heb gemaakt:



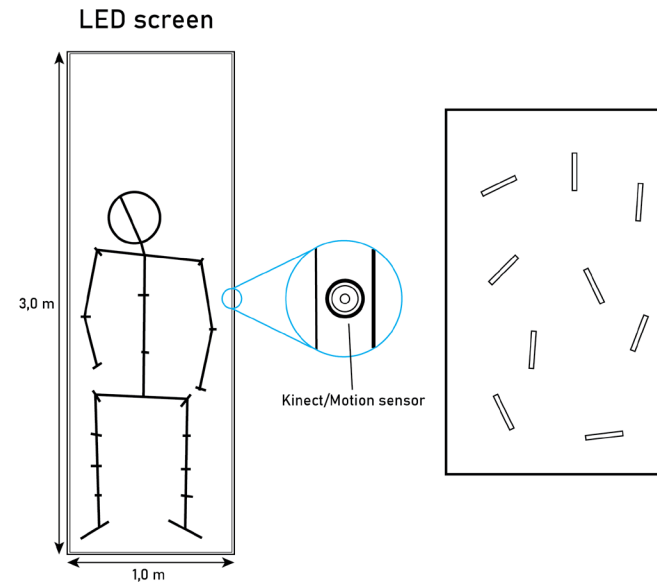
Concept 1

Memory Windows

Het creëren van kleine beleefbare momenten. Het eerste waar ik aan dacht, in de context van muziek, was de game Just Dance. In deze game dans je door kleine situaties heen waarmee een verhaal verteld wordt.

Dit is iets waar ik gebruik van kan maken. Door een scherm setup te maken met een motion sensor/kinect. Op deze manier kunnen mensen voor het scherm gaan staan en hun eigen bewegingen geprojecteerd zien worden op een ander karakter dat op het scherm staat.

Memory Window



Meerdere LED schermen worden in de zaal geplaatst. Deze zijn te bekijken vanaf twee kanten. Aan deze schermen zijn kinect sensor en gekoppeld die het menselijk lichaam kunnen herkennen. Die data wordt gebruikt om de gepresenteerde beelden op de schermen te beïnvloeden.

Wanneer er een persoon wordt gedetecteerd wordt er een figuur op het scherm geplaatst die de kleine wereld op het scherm kan beleven.

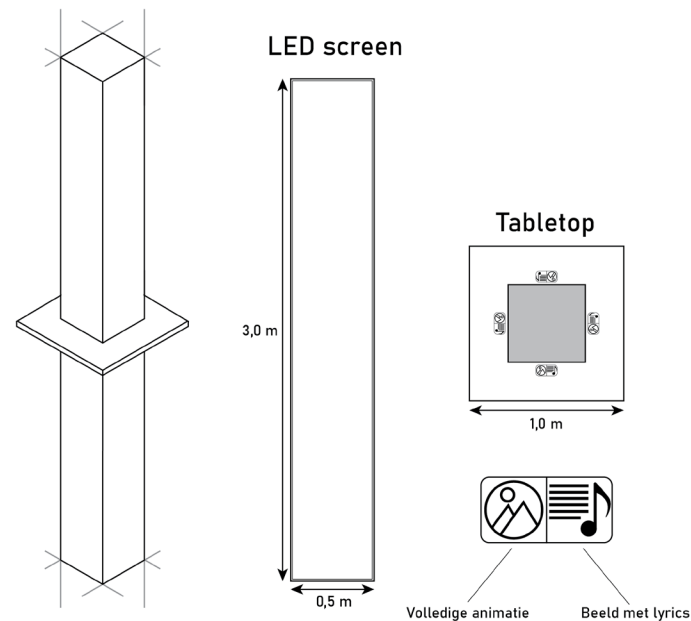
Met bewegingen en handgebaren kan je door de wereld op het scherm bewegen en zo te zien krijgen wat er allemaal in plaats vindt.

Concept 2

Lyric Tables

Voor inspiratie heb ik gekeken naar karaoke. Dit is een interactieve ervaring waarin je nummers meezingt terwijl je de lyrics van een scherm afleest. Dat concept maakt het niet alleen makkelijker om mee te zingen met de muziek, zelfs als je minder bekend bent met de lyrics, maar het zorgt er ook voor dat je met groepjes mensen verzamelt om de lyrics te kunnen zien. Dit zorgt ervoor dat mensen eerder geneigd zijn om samen te gaan zingen waardoor je interactie creëert tussen verschillende leden van het publiek.

Lyric Tables



Meerdere sta tafels worden in de ruimte geplaatst. Ieder van deze tafels heeft twee modes. Visual mode en Lyrics mode.

In Visual mode krijg je een grotere animatie te zien op het scherm wat het verhaal van de muziek probeert over te brengen via beeld.

In Lyrics mode krijg je de tekst van de muziek te zien. Op deze manier kunnen mensen op een manier zoals in karaoke meezingen met de muziek.

Op deze tafels zijn ook microfoons aanwezig. Wanneer je in deze microfoons zingt wordt dit opgepakt en wordt de data van de zang gebruikt om effecten te creëren om het scherm voor visuele feedback.

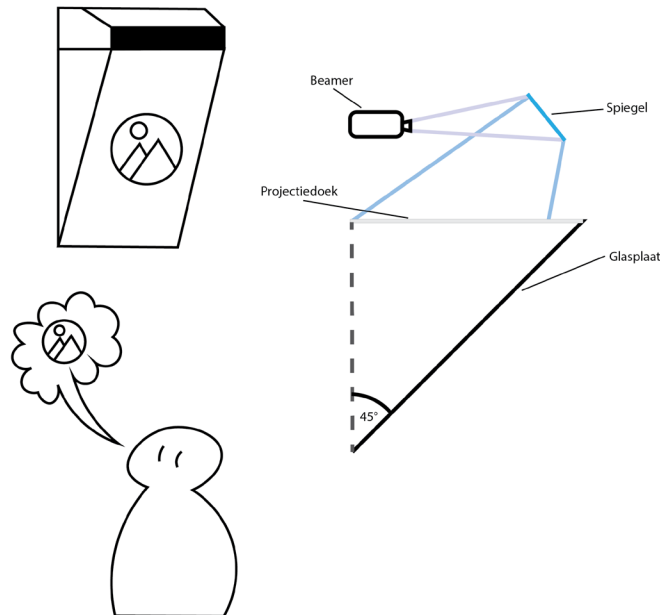
Concept 3

Reminiscing

Tijdens een van mijn eerdere onderzoeken had ik kort gekeken naar de Pepper Ghost projectietechniek. Met deze techniek wordt er een reflectie gecreëerd die op een doorzichtig oppervlak wordt geplaatst. Zo kan je 3D visualisaties, die een klein beetje doorzichtig zijn, projecteren.

Door meerdere Pepper Ghosts op te hangen in de zaal kan je ervoor zorgen dat mensen naar boven moeten kijken om het te kunnen zien en dat terwijl je het levendiger maakt door het 3D te laten lijken. Ook kan je dit tegelijk op het podium actief hebben. Op het podium kan je een verhaal laten afspelen waar de artiesten interactie kunnen hebben waardoor je een soort theatervoorstelling vormt.

Reminiscing



Door gebruik te maken van een Pepper Ghost installatie bij het podium hebben we de mogelijkheid om 3D effecten te creëren op het podium. Op deze manier kunnen we de artiesten actief in een verhaal plaatsen waarin ze zelf ook acties kunnen ondernemen.

Dit kan worden gedaan op 2 manieren:

- Of je artiesten moeten een choreografie instuderen;
- Of je plaatst een kinekt op het podium die de bewegingen van de artiesten volgt.

Dit effect kan op de traditionele manier worden uitgevoerd, met reflecties, of je kan hiervoor een product gebruiken genaamd Holo-Gauze, zodat je er direct op kan projecteren.

Ruimtelijk ontwerp

Omdat ik niet de mogelijkheid heb om deze concepten uit te werken tot werkende prototypes ben ik aan de slag gegaan in Blender om de situatie te kunnen simuleren. In Blender heb ik een 3D representatie van een concertzaal gemaakt en hierin heb ik de verschillende concepten geplaatst.

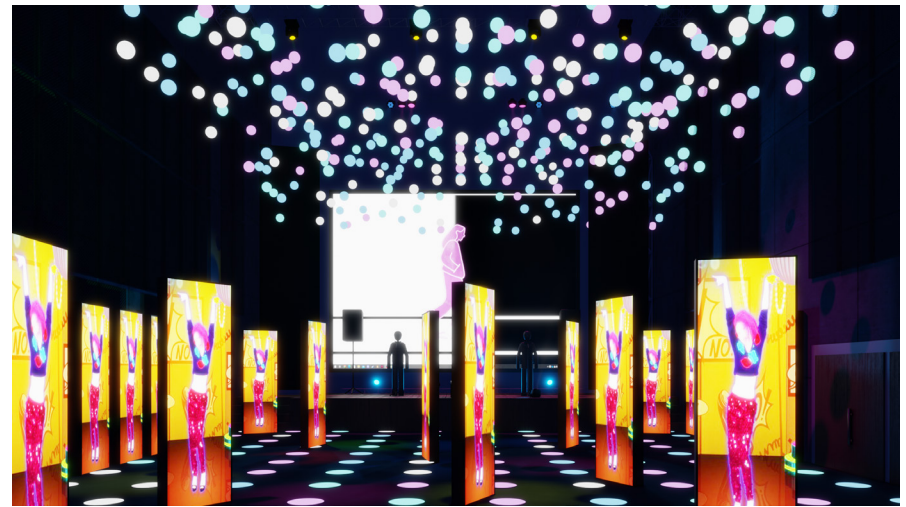
Op basis van het effect dat dit creëert heb ik keuzes gemaakt over welk van de concepten het beste werkt voor de situatie en dus het beste zou zijn om uit te werken tot uiteindelijk product.

In deze 3D representatie heb ik ook de mogelijkheid gepakt om de zaal verder aan te kleden dan ik heb kunnen doen tijdens mijn Live Demo.

In twee van de renders heb ik bolle lampen die meebewegen met de muziek toegevoegd. En in alle drie de renders zit ronde vloerbekleding die licht geeft op basis van druksensoren.

Deze heb ik toegevoegd om verdere mogelijkheden te laten zien van mijn kleur en vorm onderzoek. Ieder van deze kleuren zal ook custom geprogrammeerd kunnen worden om specifieke kleur motieven te vormen voor de verschillende nummers. Niet alleen voegen deze elementen meer toe op een visueel gebied, ook brengt dit het gevoel van de jaren '80 meer naar voren. Dit heb ik bepaald op basis van mijn eerdere onderzoek. De vele ronde vormen en pastelkleuren halen inspiratie uit de disco cultuur van die periode.

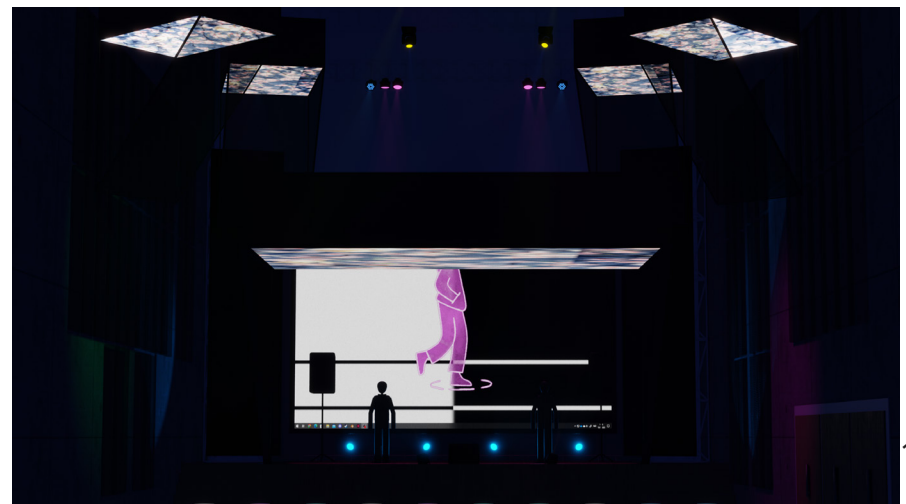
Concept 1 - Memory Window



Concept 2 - Lyric Table



Concept 3 - Reminiscing



Resultaten simulatie

Memory Windows

Het is een leuk en speels concept. Het lijkt me zeker een interessante toevoeging voor een concert, maar het neemt veel ruimte in de zaal op en neemt aandacht weg van de muziek. Ook creëert het heel veel beweging omdat mensen van scherm naar scherm door willen bewegen om de verschillende beelden te kunnen zien.

Wel vormt de interactie ook interactie tussen de mensen in het publiek. Zo kunnen anderen kijken naar wat je aan het doet bent. Op deze manier is er een mogelijkheid dat er interactie ontstaat tussen verschillende mensen in het publiek.

Lyric Tables

De interactie van dit concept is simpel en zelfs iets dat men herkent, maar het is in een nieuwe context geplaatst. Dit concept weet ook op een simpele manier de afstand tussen de artiesten en het publiek te overbruggen, voor wanneer er geen directe interactie is tussen de twee groepen.

Zo kan het publiek nog steeds een connectie vormen met de artiesten en mogelijk zelfs beter kennis maken met de inhoud van de muziek waar ze naar luisteren.

Ook brengt dit concept voordelen voor mensen die minder bekend zijn met de muziek. Omdat de tekst wordt gepresenteerd kunnen zelfs mensen die de nummers minder goed of zelfs helemaal niet kennen toch meedoen met alle anderen.

Zo creëert dit concept niet alleen interactie voor het individu, maar vormt het ook de mogelijkheid tot interactie met de mensen om je heen.

Reminiscing

Dit concept loopt al snel tegen problemen aan. De Pepper Ghost techniek werkt het beste wanneer je tegen het projectie scherm aankijkt op een hoek van 45 graden. In een lange zaal is dit moeilijk voor elkaar te krijgen. In zalen zoals een auditorium of een zaal met een tribune opstelling is dit concept makkelijker toe te passen omdat je mensen makkelijker op de goede hoek neer kan zetten. Ook dacht ik het publiek te kunnen laten liggen om hetzelfde effect te kunnen creëren, maar dat werkt minder goed dan gehoopt omdat je dan nog steeds niet alle verschillende projecties even goed kan zien. Vooral mensen die vooraan zitten krijgen dan weinig van de ervaring mee.

Concept keuze

Welke van de concepten denk ik dat het beste zal werken, na het bekeken te hebben in de ruimtelijke situatie?

Op basis van mijn vorige onderzoek kan ik met zekerheid zeggen dat concept 2 - Lyric Tables het beste zal werken.

Niet alleen is de interactie zo simpel als meezingen met de muziek, ook trekt de interactie de aandacht niet weg van de muziek zelf, maar legt er zelfs meer nadruk op. Door het publiek interactie te laten hebben met de lyrics breng je de betekenissen van de nummers makkelijker naar voren en blijven ze op de muziek en de inhoud gefocust.

Ook kwam uit mijn eerdere onderzoek dat het beter was om mensen rustig te houden en op een vaste locatie te plaatsen. Dit kan gedaan worden door het neerzetten van stoelen, maar tijdens dit proces wilde ik kijken of ik iets kon bedenken dat dit punt mee pakte op een andere manier. Statafels hebben een vergelijkbaar effect als stoelen. Het creëert een locatie waar men rondom kan blijven hangen. Ook geeft dit het publiek nog steeds de vrijheid om makkelijk drinken te halen tijdens het optreden, wat voor de gezelligheid een pluspunt is.

Om ook terug te kijken op mijn ontwerpproces over de visualisatie; Daarin komt naar voren dat het gebruik van textueel ontwerp ook belangrijk is voor de visualisatie binnen de show. Met dit product neem ik dat tot het uiterste.

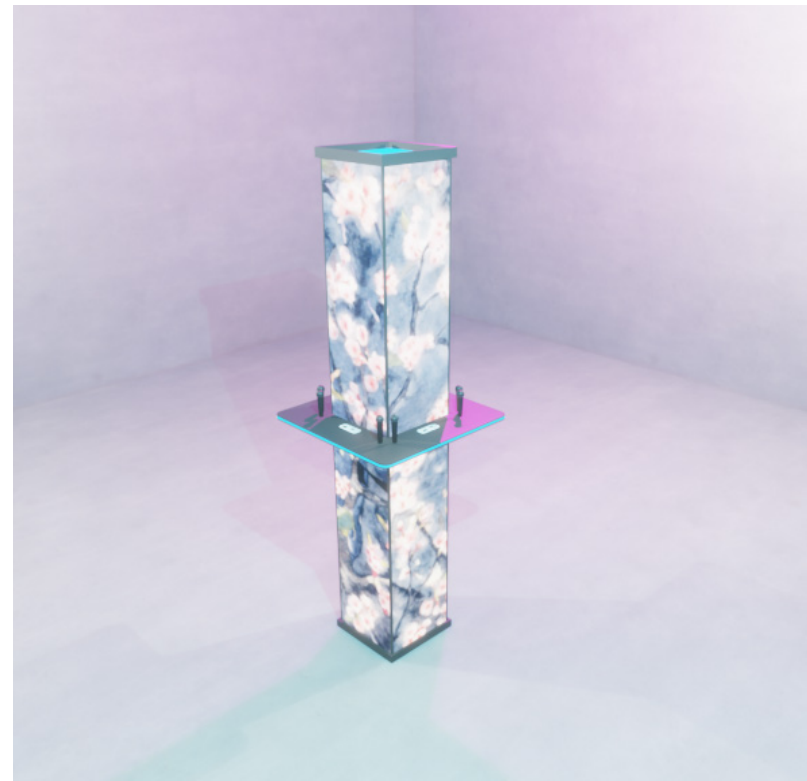
Om nog een paar van de belangrijkste punten uit mijn programma van eisen te behandelen:

De LED schermen die het grootste deel van de tafels opmaken kunnen beelden projecteren. Deze kunnen reageren op de muziek. Hiervoor kan dus een custom programma gemaakt worden; Dit product brengt het publiek met de artiesten samen, met de lyrics van de muziek als middelpunt;

Aangezien de interactie niet op het podium plaatsvindt kan het de artiesten niet in de weg zitten;

Met dit product wordt de aandacht juist verder op de muziek gefocust;

Ook al is het publiek nu niet zittend of liggend, er worden wel plekken gecreëerd waar mensen blijven staan. Ook neemt het ruimte op waardoor dansen enigszins gelimiteerd wordt.



Bronnen

Molten Immersive Art. (2022, May 16). Immersive art installation by TUNDRA [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4XeSs9a1rLQ>

Creators. (2013, September 24). Box [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>

TeamLab Planets TOKYO | TeamLab / 株式会社. (n.d.). teamLab Planets TOKYO | teamLab / 株式会社. <https://www.teamlab.art/en/planets/>

WHITEvoid. (n.d.). WHITEvoid interactive art and design. <https://www.whitevoid.com/>

MU | NONOTAK. (n.d.). Mu. <https://www.mu.nl/nl/exhibitions/nonotak>