

MEDIALAB02 BRIEFING

Project Fictional City

Periode

Duur:	april - juni 2014 (9 weken)
Docent:	Bruno Setola (brunosetola@gmail.com)
1^e les op:	maandag 12 mei 2014 1 ^e t/m 4 ^e uur (zie: rooster docent voor lokatie)
Kickoff:	maandag 12 mei 2014 (zie: rooster docent voor lokatie)

Achtergrond

Alex Mc Dowell is production designer en bedenkt en ontwerpt fictieve werelden voor speelfilms zoals o.a. FightClub, Minority Report en Watchmen. Als director van USC Cinematic en 5D Global Design Studio host hij een internationaal project waar jij deel van kan uitmaken. In Los Angeles is er namelijk een congres in voorbereiding over het fenomeen 'World Building' als nieuwe ontwikkeling op het gebied van design en narratieve media. Door middel van het bedenken van metaforische werelden kunnen we een 'tastbare' beleving creëren om nieuwe verhalen een plek in te geven. Denk daarbij aan verhalen over de voortschrijdende technologisering van de maatschappij en hoe dit onze stad en onszelf wel eens radicaal kan gaan veranderen.

De opdracht

Als moderne werkvorm zetten we 'design fiction' in om die nieuwe werelden gestalte te geven. Dit is een benadering van ontwerpen waarbij we speculeren over een nieuwe utopische of dystopische wereld. We doen dit niet door middel van geschreven verhalen (science fiction), maar door middel van prototyping en transmedia storytelling.

Je ontwerpt hiertoe als interdisciplinair team een potentieel product, dienst of experience die regelrecht afkomstig is uit jouw stad van de toekomst. Je voert als team vervolgens een publieke interventie uit waarbij je het publiek op overtuigende wijze doet geloven dat jouw product werkelijk zou kunnen bestaan. Je legt daarbij de reacties vast. Tenslotte analyseer je samen de reacties van het publiek en verwerk je deze in een verhalend eindproduct dat kan worden gedeeld met een publiek.

Helemaal ideaal is het als ook anderen hierover verhalen gaan schrijven. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de mobiele 'Nano Supermarket' van Koert van Mensvoort die door Nederland toert, met speculatieve nano-technologische producten zoals nano-wijn waarvan je de kleur en smaak nog kunt aanpassen door de fles een aantal seconden in de magnetron te zetten. Hij kwam hiermee op het Nederlandse journaal en beïnvloedde daarmee het publieke debat rondom de kansen en gevaren van nanotechnologie.

Alex Mc Dowell heeft ons uitgenodigd om de beste resultaten te vertonen in het congres in oktober 2014. Voorwaarde om daar vertoond te worden is echter wel dat het past in de opzet van dat congres. Concreet gezien betekent het dat het dan op de één of andere manier moet passen in een verhaal over een imaginaire stad, genaamd 'Rilao'.

Rilao gaat een spannende mix van de steden Rio de Janeiro en Los Angeles verbeelden. Je kan dus letterlijk onderzoek doen naar de steden LA en Rio en daarop geïnspireerde combinaties aangaan.

Maar het kan ook heel goed dat je een algemeen stedelijk aspect oppakt, zoals bijvoorbeeld de invloed van social media of gamification op onze omgang met elkaar op straat. Of de veranderende rol van winkels of de haven als we straks allemaal een 3D-printer thuis hebben staan. En denk aan een stad waarbij de virtuele AR lagen die eroverheen liggen zó levensecht en aantrekkelijk zijn, dat de 'saai' fysieke stad op een heel andere manier kan worden ingericht.

Wat je ook bedenkt, zolang het onderdeel zou kunnen uitmaken van de imaginaire wereldstad Rilao, maakt het kans om opgenomen te worden in het internationale symposium met vooraanstaande experts en bedrijven op het gebied van futuristische ontwerp-toepassingen. Een gouden kans dus!

Deze ambitieuze internationale opdracht is ideaal voor sterke visualisateurs, futuristische interactie ontwerpers, technologische geeks, maker-revolutionaries en bevlogen storytellers,

Gewenste resultaten

In oktober zullen 'antropologen uit de toekomst' in een wervelende show in LA presenteren wat ze allemaal hebben aangetroffen in de stad Rilao. Door middel van storytelling linken ze de uiteenlopende eindresultaten van de deelnemende universiteiten aan elkaar. Dat kan een kort filmfragment over de toekomstige service of experience zijn die je hebt bedacht en/of een fysiek product dat zowel als foto in de narratieve show-reel als in de bijbehorende tentoonstelling aan het publiek kan worden getoond.

Als je een product hebt bedacht hoeft dit niet per se te kunnen werken. Het moet echter wel zeer geloofwaardig zijn voor het publiek dat het zou kunnen bestaan en de werking ervan moet duidelijk zijn. Denk aan de wijn uit de Nano-supermarkt. Die wijn bestaat natuurlijk niet, maar de fles, het label en de toelichting over hoe het werkt zijn super professioneel uitgewerkt. Dat maakt dat het publiek er ook écht op reageert alsof het al werkelijkheid is. Werkt je product ook écht, dan scoor je helemaal!

Voor de presentatie aan de begeleidende docent moet je een goede Engelstalige toelichting en eventuele voice-over opleveren, dus zorg tijdig dat je iemand hebt die je hiervoor kan inschakelen. Hou er tevens rekening mee dat de LA organisatie een eigen 'cut' van alle materialen kan maken en voorzien van een nieuwe professionele Hollywood-style voice-over. Hoe beter jouw originele versie, hoe groter de kans dat je verhaal ook echt goed overkomt straks.

Stappenplan en Faciliteiten

In negen weken doorlopen we een aantal stappen in de les op maandagochtend die je helpen om de donderdagochtend (en de overige tijd die je er verder aan wil besteden) zelfstandig te werken aan je project. Je hebt beschikking over een unieke eigen locatie buiten school, om als team te werken, overleggen, tests uit te voeren, resultaten op film vast te leggen, en je prototypes veilig te laten staan.

Week 1: Introductie world building ahv Italo Cavino's 'Invisible Cities' en het werk van Alex Mc Dowell.

Week 2: Introductie design fiction ahv 'Speculative Everything' van Anthony Dunne, 'Next Nature' van Koert van Mensvoort en teksten van Bruce Sterling.

Week 3-5: Brainstorm over denkbeeldige stad (Rilao of zelfbedachte stad) en teams maken rondom deel-verhalen over die stad. Je werkt vervolgens die verhalen en bijbehorende artefacten verder uit.

Week 6: Interventie in de publieke ruimte en presentatie van de uitkomsten, met aanvullende feedback en discussie. Begin van het uitwerken van je deelbare verhaal.

Week 7-8: Bijstellen en verfijnen van je verhalen en producten waarbij je deze elke week opnieuw test

op geloofwaardigheid.

Week 9: Eindpresentatie aan docent en uitgenodigde gasten.

Week 10: Cijfer toekenning door docent

Contactgegevens opdrachtgever

Naam contactpersoon(en): Alex Mc Dowell

Bedrijfsnaam: USC cinematic / 5D Global Design Studio

Adres: Los Angeles, USA

Web: <http://5dglobal.com/portfolio>

<http://cinema.usc.edu/news/article.cfm?id=13503>