

NATION

TEMPORARY APP

TYMCZASOWY NARÓD

EVERYONE HAS THE RIGHT TO ESTABLISH HIS NATION AND STATE.

Każdy ma prawo założyć swoje państwo i naród.

Opis projektu v. 05.03

CEL

Stworzyć: Tymczasową wspólnotę.

Sprawdzić: Ilu ludzi potrzebnych jest do wprowadzenia realnych zmian polityczno-społecznych?

Przećwiczyć: grupową aktywność w przestrzeni publicznej

Pokazać: siłę (lub słabość) grupy indywidualności zjednoczonych w jednym celu.

Wykorzystać: Technologie mobilne do kreowania muzyki jako jednoczącego elementu i tworzenia społeczności.

Przekroczyć: Egoizm technologii mobilnych w celu demokratyzacji, współdzielenia i troski.

WSTĘP

W swoim najnowszym projekcie pracuje nad aplikacją mobilną, która zmieni smartfon w instrument pozwalający na grupową współkreację audiowizualnego performance. Co dla mnie ważne, że granie na tym instrumencie będzie się odbywało przy pomocy rytmicznych fizycznych ruchów telefonem przy minimalnej konieczności patrzenia się na sam ekran. Określone gesty będą aktywować dźwięki i animacje. Utwory można będzie odgrywać lokalnie w grupie w tym samym fizycznie miejscu jak i globalnie poprzez Internet.

Wykorzystana w projekcie technologia jest kluczowa dla jego znaczenia i celu. Chciałbym przełamać sposób w jaki używa się aplikacji mobilnych. Ludzie wpatrzeni w ekrany smartfonów, stali się nowoczesnymi zombi symbolem izolacji i powierzchowności współczesnych relacji międzyludzkich. Ze smartfonów korzysta się indywidualnie, są przedmiotami które absorbują całą uwagę użytkownika. Konsekwencją tego jest sukcesywny proces atomizacji społeczeństwa. Chciałem odwrócić ten mechanizm gdzie technologia stanowiąca przedłużenie nas samych, narzędzie bez którego ciężko wyobrazić sobie pełne funkcjonowanie w dzisiejszej rzeczywistości, przypomina nam, a jednocześnie wprowadza w sytuacje w której budzi się atawistyczna potrzeba przynależności do grupy. Użycie aplikacji daje poczucie spełnienia i radości z faktu współtworzenia performance razem z innymi ludźmi. Sprawia, że użytkownik podłączony do sieci nie zanurza się w świecie wirtualnym, a paradoksalnie staje się bardziej obecny w rzeczywistości “tu i teraz”. Każdy stanowi część tymczasowej społeczności, która zbudowana jest bez podziału na narodowość, etniczność, wiek, płeć czy poglądy polityczne. Jednocześnie nie jest wyłącznie częścią z góry zdefiniowanego spektaklu, jego obecność wpływa na ostateczny kształt kompozycji i choreografii - grupa w tym przypadku nie jest masą a sumą indywidualnych jednostek, które wchodzi ze sobą w interakcje by stworzyć wspólne dzieło. Jest to kolejny bardzo ważny aspekt tej pracy w kontekście nowoczesnych ruchów społecznych i roli jaką stanowi w nich komunikacja bezprzewodowa.

Hiszpański socjolog Manuel Castells, zwraca uwagę, że gdy “komunikacja bezprzewodowa upowszechniła się na całym świecie, spontaniczne formy mobilizacji społeczno-politycznej zaczęły wykorzystywać tę platformę komunikacji aby zwiększyć swoją autonomię wobec rządu i mediów głównego nurtu”. Dowodzi, że aktywiści dzięki tym możliwościom z wielokrotnie oddźwięk protestów społecznych w realny sposób oddziałując na zmiany polityczne. Przykładami są m.in: ruch Power People II który w 2001 obalił prezydenta Filipin Josepha Estradę; “rewolucja godności” na Ukrainie; prodemokratyczne demonstracje w Birmie z 2007 roku, które uderzyły w wojskową dyktaturę między innymi inicjując międzynarodowy ruch poparcia który zaczął wywierać silny nacisk na birmańską juntę; czy hiszpańskie wybory parlamentarne z 2004 roku, które stanowią dla badacza jeden z ważniejszych przykładów realnej siły ruchów społecznych, która możliwa jest wyłącznie dzięki technologii bezprzewodowej.

WSTĘP

Castells zwraca uwagę na motywy zawiązywania się tych grup. Jako główny powód wymienia niezadowolenie i frustrację. „Gniew jest jedną z najpotężniejszych emocji prowadzących do buntu, ponieważ ogranicza świadomość ryzyka i zwiększa akceptację dla ryzykownych zachowań. (...) jednostkowe uczucia, takie jak gniew, muszą zostać zakomunikowane innym ludziom; wówczas samotne noce rozpacz przekształcą się w dni wspólnej furii”. Gniew, nienawiść, frustracja czy wspólny wróg, są oczywistymi i stałymi elementami mobilizującymi wspólne działanie od wieków, ale to co charakterystyczne dla współczesnych ruchów społecznych to to, że wymierzone są w konkretny jasno zdefiniowany problem - gdy zostaje uznany za rozwiązany, ruchy nie przeradzają się w realną siłę polityczną, a rozsypują się. By społeczna solidarność mogła stać się czymś więcej niż tymczasowym bytem, musiałaby zawierać w sobie nie tylko frustrację, ale przede wszystkim prawdziwą potrzebę i wiarę w samą ideę wspólnotowości. Mój projekt można rozpatrywać, właśnie jako ćwiczenie z nowoczesnej wspólnoty. Bezinteresowna wspólna twórczość, w której każdy jest równy sobie, nie tracąc swojej indywidualności na rzecz grupy, a raczej tę grupę o indywidualność wzbogacając - tak rozumiem prospołeczny i zarazem edukacyjny wymiar tej pracy w której sama technologia ma wymiar utopijny.

Ten sposób myślenia o relacjach społecznych towarzyszy mi od początku pracy twórczej, na który wpływ miała kultura techno. Była to subkultura muzyczna, która w latach '90 fascynowała mnie i moich przyjaciół ze względu na wyjątkowy totalny i wspólnotowy charakter. Imprezy techno, które organizowaliśmy z CUKTem (Centralnym Urzędem Kultury Technicznej) nie były wyłącznie bezrefleksyjnym sposobem spędzania czasu, ale dawały poczucia przynależności do grupy nie tylko kontestującej rzeczywistość, ale reprezentującej wspólne kolektywne wartości. Kultura techno nie była kulturą masową, ani elitarną, nie czciła też indywidualizmu który w Polsce w pierwszych latach transformacji stanowił negację wartości czasów PRLu i był dominującym sposobem myślenia o sobie w kontekście społecznym. Jako artyści ze środowiska techno, zrywaliśmy z kultem jednostkowego artystycznego geniuszu na rzecz geniuszu kolektywnego - wspólnej pracy będącej sumą indywidualności. Rozwój techniki stanowił dla nas obietnicę utopijnego świata, pozbawionego słabości wynikających m.in. ze zniesienia wstecznych i nieprzystających do nowoczesnej rzeczywistości podziałów między ludźmi takich jak płeć czy narodowość. W swoim najnowszym projekcie przepisuję doświadczenia tego okresu stawiając pytanie o możliwości wykorzystania współczesnych technologii w celu przekroczenia ich dzisiejszej egoistycznej natury.

OPIS

Celem projektu jest stworzenie platformy do organizowania grupowych i indywidualnych performance. Podstawowym elementem jest specjalnie wyprodukowana aplikacja mobilna. Możemy ją nazwać „Performance app”.

Aplikacja jest zprojektowana jako instrument do odgrywania kolejnych kompozycji.

Użytkownik poprzez wykonywanie określonych gestów ręką z telefonem (jak i całym ciałem) uruchamia kolejne dźwięki i animacje audiowizualnego performance. Zadaniem odgrywającego jest wykonywanie ruchów w grupie jak można bardziej zsynchronizowanych i zgodnych z podstawowym rytmem transmitowanej kompozycji. Kompozycje performance będą transmitowane 24 godziny na dobę w określonym porządku czasowym.

Użycie aplikacji przez grupę można porównać do tłumu podczas Techno Party lub muzyków orkiestry zjednoczonych muzycznym rytmem. Aktywność fizyczna ludzi z telefonami aktywuje audiowizualne treści kreując w czasie rzeczywistym multimedialne wydarzenie.

Poprzez transformację smartfona w multimedialny sieciowy instrument celem jest zjednoczenie ludzi w momencie powstawania performance.

Aplikacja może być użyta indywidualnie ale lepiej to robić w grupie. Performance można przeprowadzić lokalnie w określonym miejscu lub globalnie współpracując z innymi poprzez sieć.

Finalny charakter performance i audiowizualnej kompozycji będzie zależał od ilości aktywnych użytkowników.

Aplikacja nie zapisuje i nie udostępnia żadnych prywatnych danych użytkowników. Dzieli się jedynie ich przybliżonym geo pozycją.

Dwie podstawowe metody użycia aplikacji to:

- tworzenie audiowizualnej kompozycji
- odtwarzania kompozycji

Aplikacja będzie użyta podczas oficjalnych wydarzeń przeprowadzanych przez twórców danego projektu jak i indywidualnie przez globalnych użytkowników na swoich telefonach.

ZADANIE UŻYTKOWNIKA

Aplikacja będzie posiadała określony depozyt środków finansowych, które pod koniec każdego cyklu będą przeznaczone na określony cel charytatywny.

Użytkownik na początku wybiera jeden z celów charytatywny dla którego będzie odgrywał performance.

Zależnie od jego aktywności, częstotliwości, umiejętności zorganizowanych grupowych performance uzyska on określony wynik.

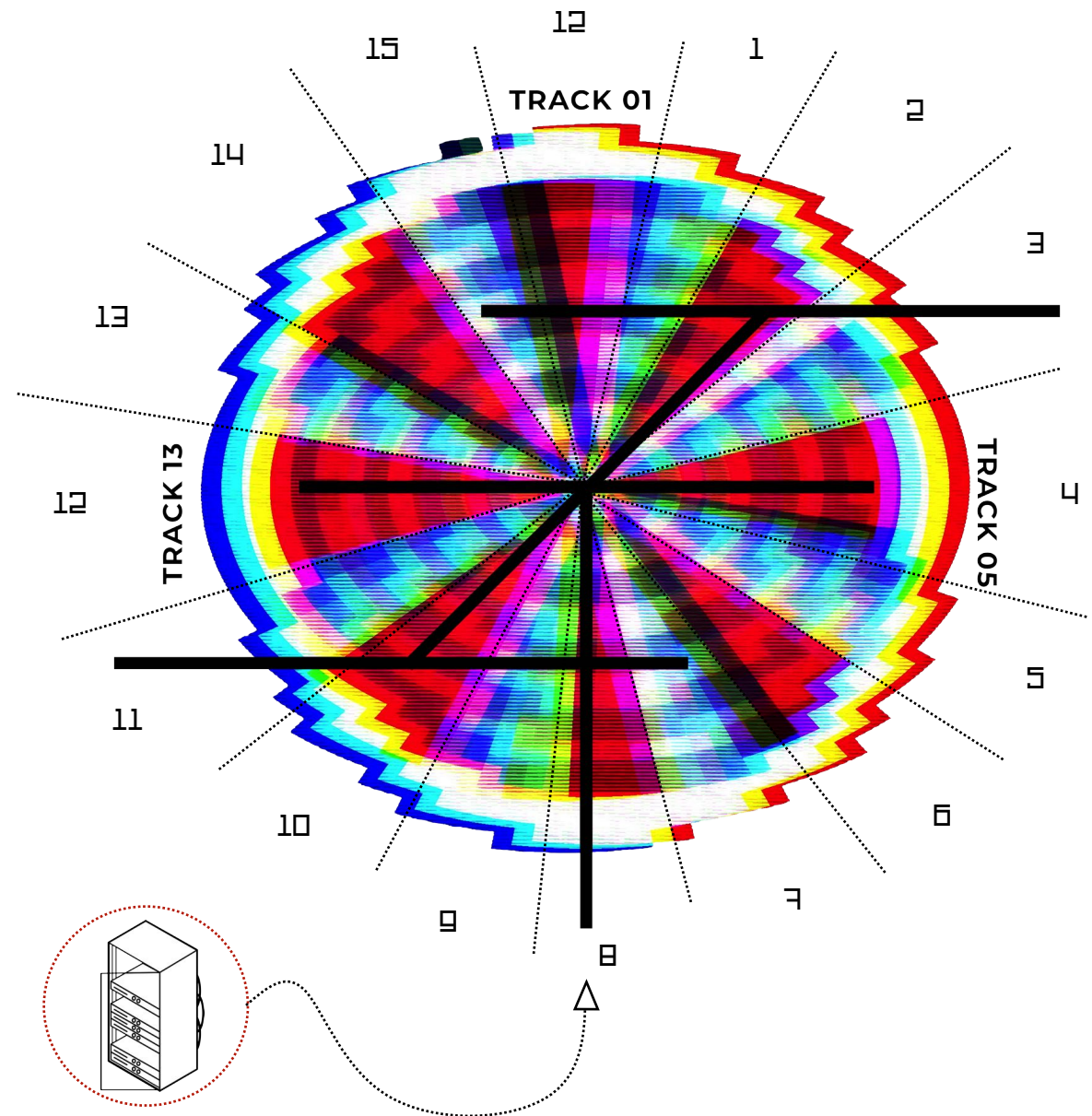
Na końcu danego cyklu uzyskane wyniki zostają porównane i środki zostają przekazane na cel zwycięskiej fundacji charytatywnej.

DZIAŁANIE

Audiowizualne kompozycje są transmitowane 24 godziny na dobę w określonym porządku czasowym. Użytkownik może się podłączyć w dowolnym momencie jako wykonawca lub słuchacz.

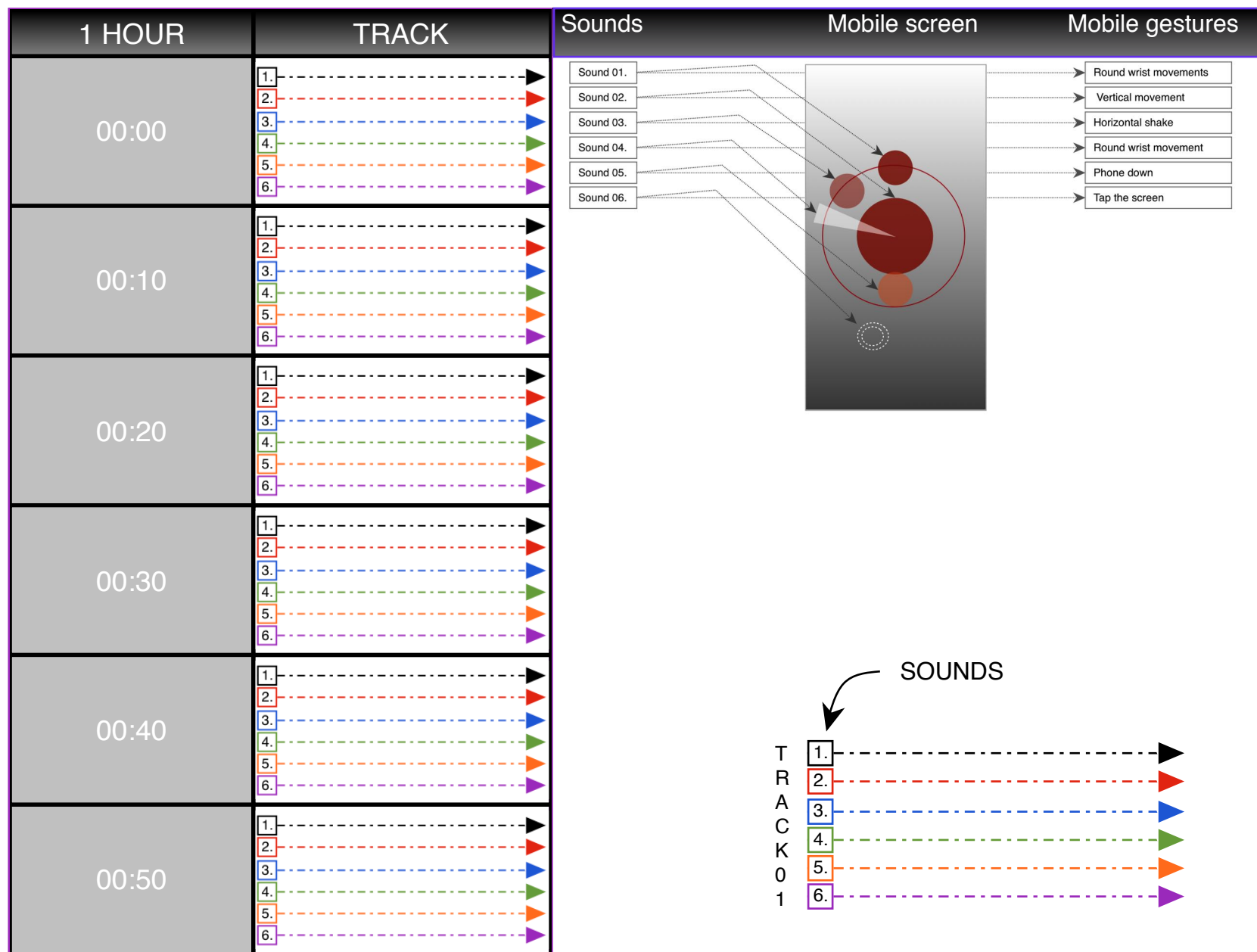
Kompozycje są zbudowane z audio sampli, animacji i rytmu. Są one odgrywane poprzez wykonywanie określonych gestów z telefonem.

Muzyka zostanie skomponowana przez **Echo Ho.**



IDEA KOMPOZYCJI

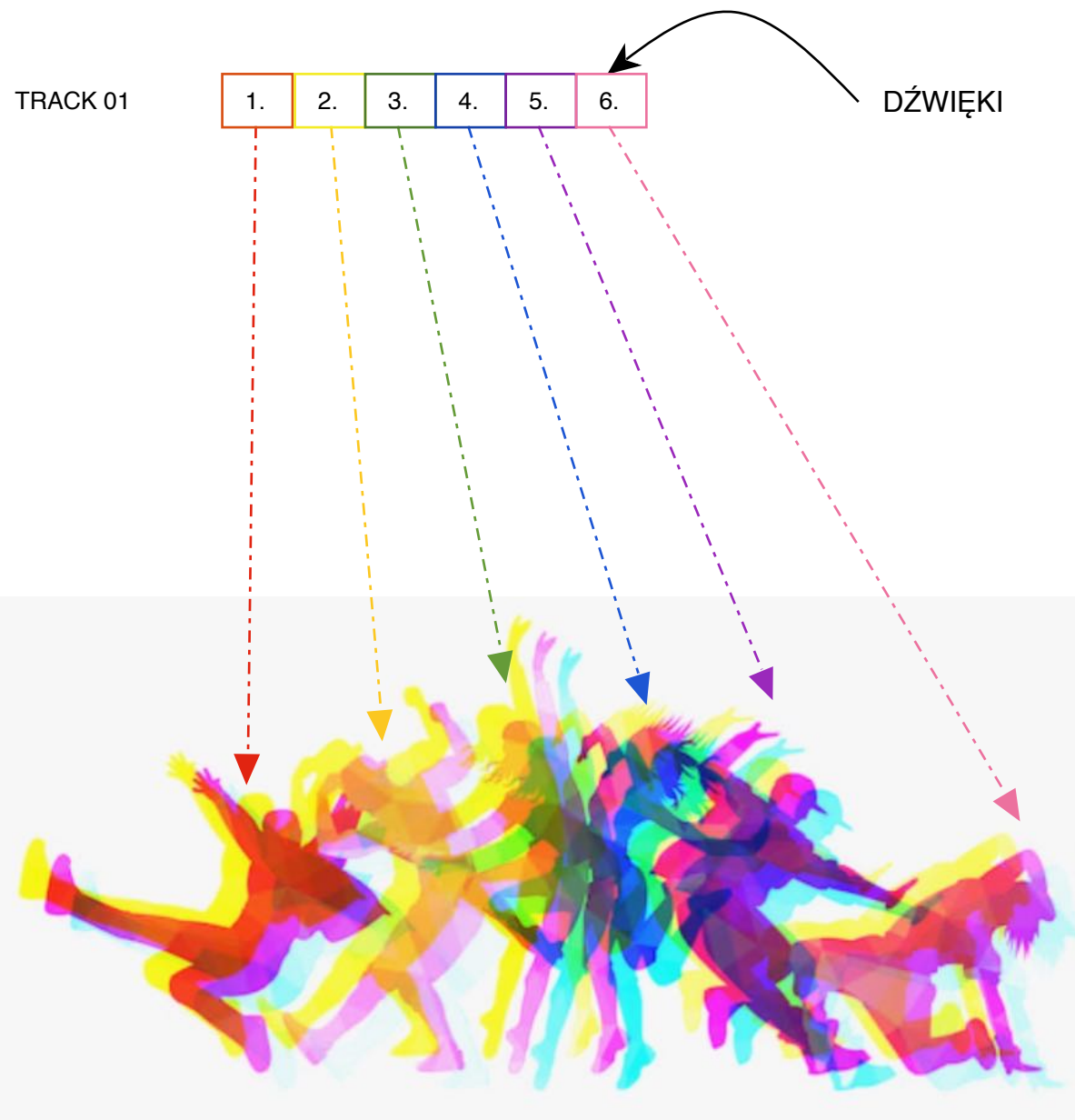
Możemy mieć 1 godziną transmisję powtarzającą się 24 razy z 6 kompozycjami około 9'45" i 0'15' przerwami pomiędzy. Przerwami mogą być: cisza, glitche, slogany. Możemy zmieniać kolejność kompozycji w obrębie godziny.



GESTY TANECZNE

Gesty z telefonem
powinny być
zaprogramowane od
prostych ruchów
nadgarstkiem lub palcem
do tanecznych układów
wykonywanych całym
ciałem.

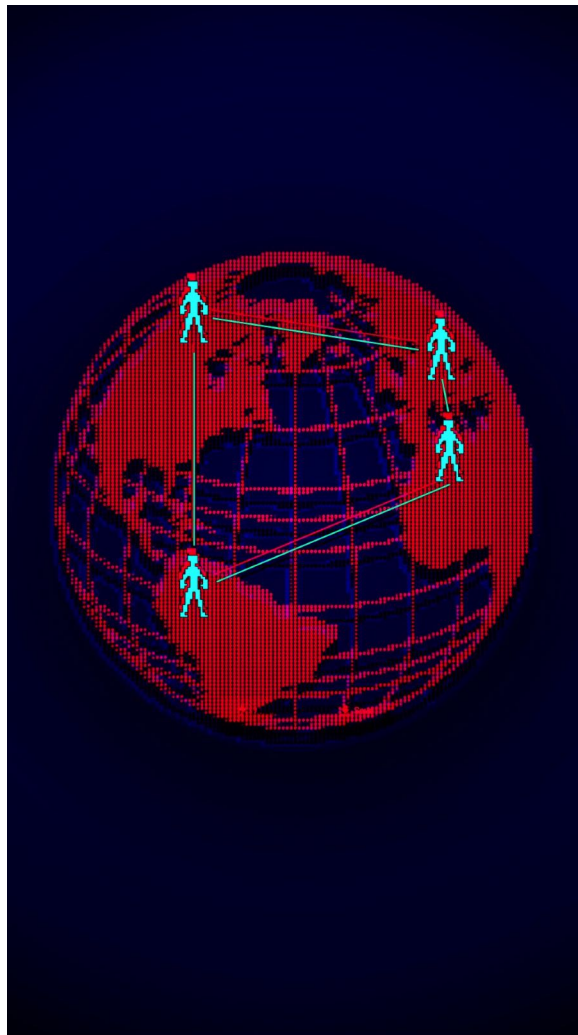
Taneczne gesty tworzą
muzykę.



KONCEPCJE GRAFICZNE INTERFACE



Ekran główny

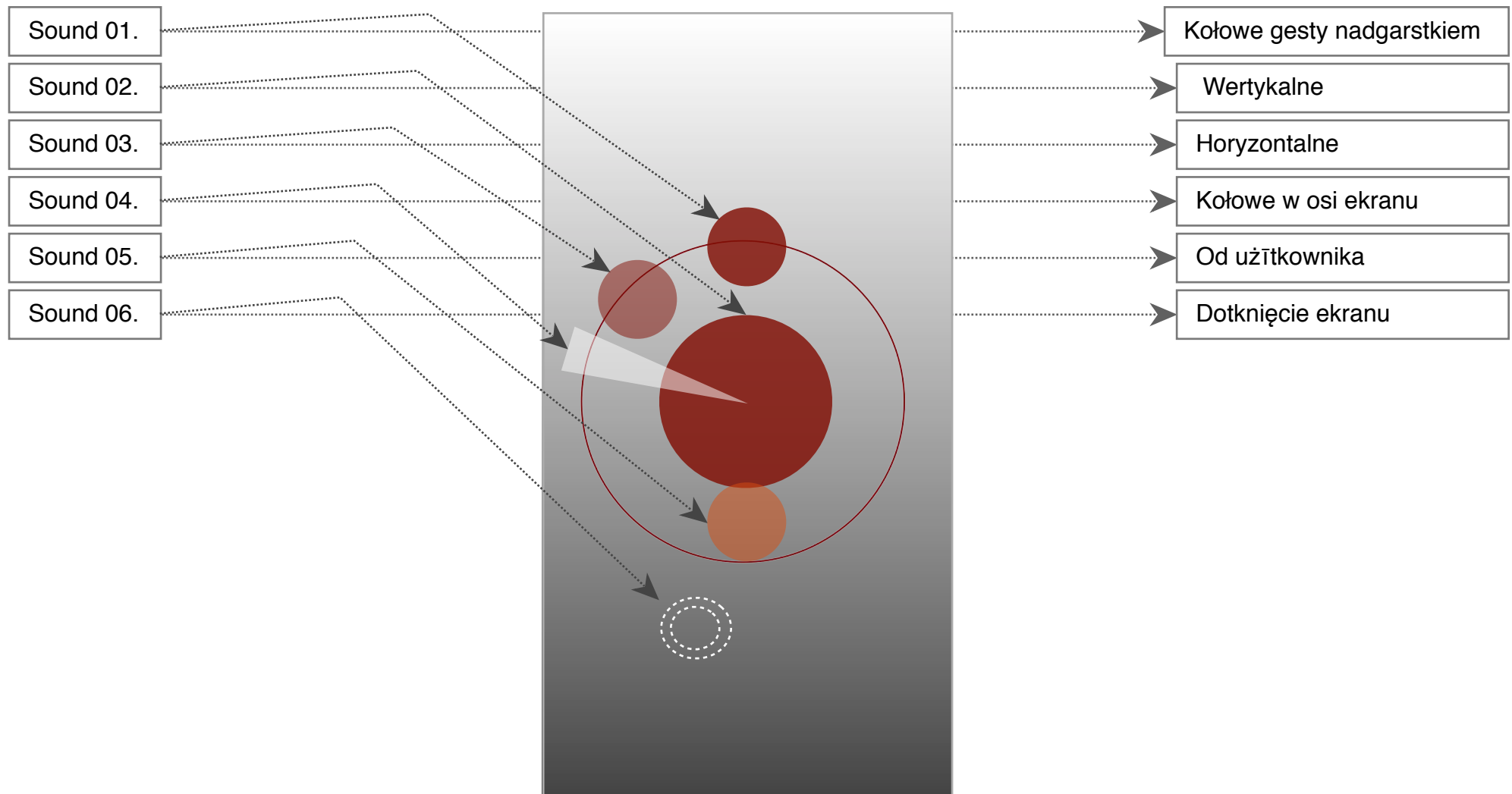


Performance grupa

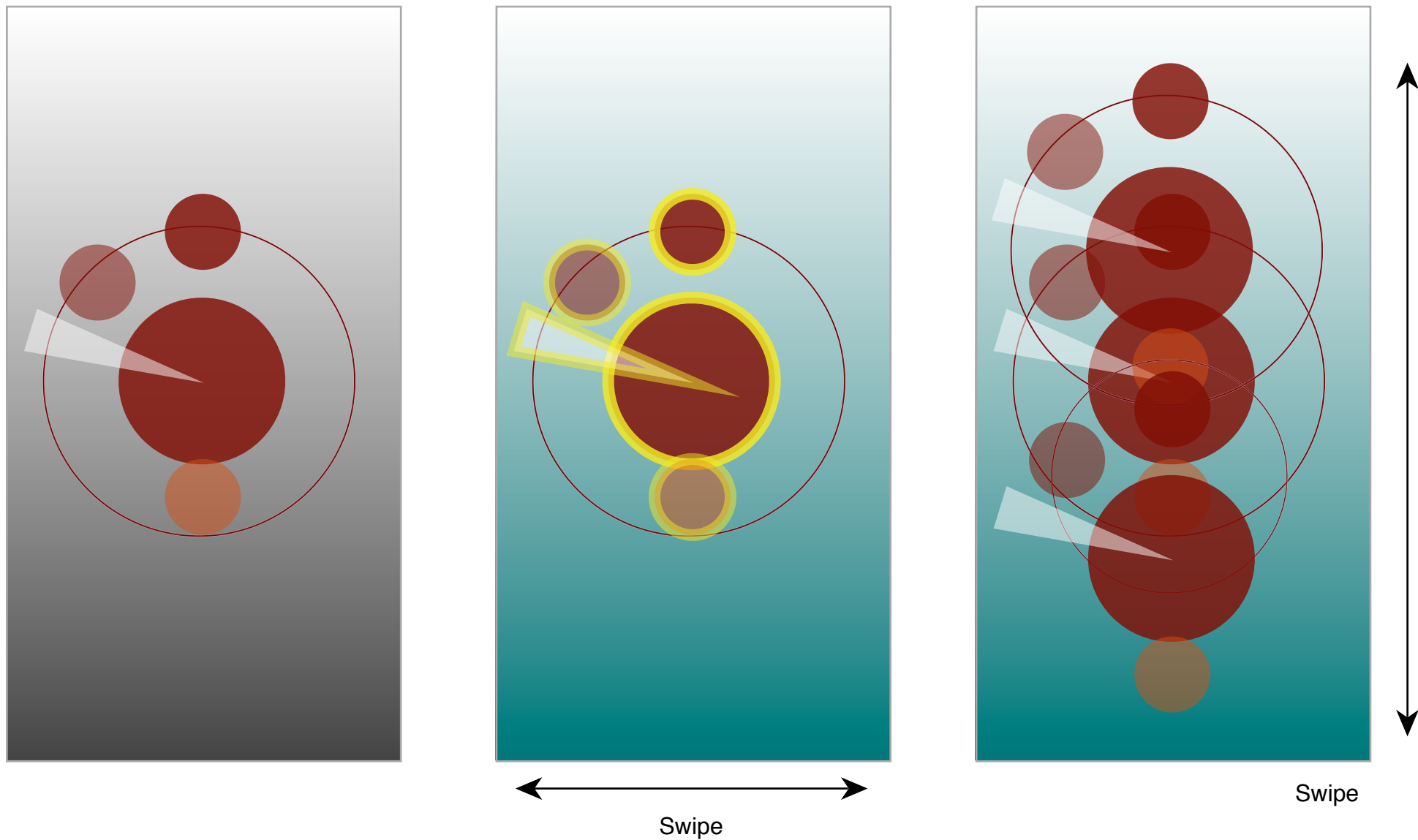


Użytkownicy oczekujący transmisji

KOMPOZYCJE I GESTY



GESTY I ANIMACJE



GEO POZYCJA



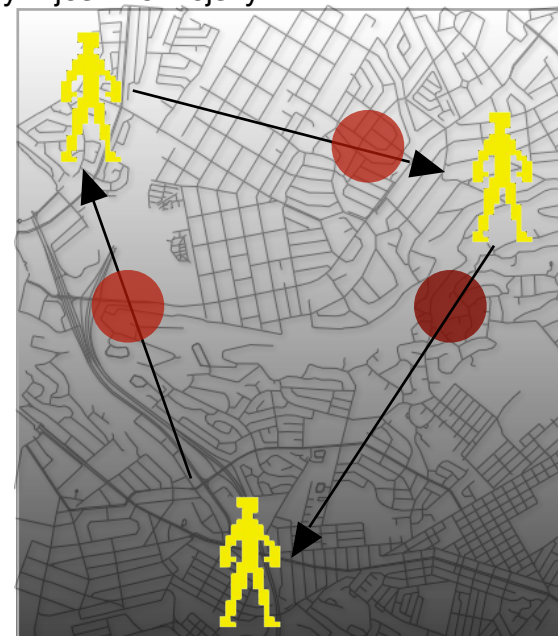
Reprezentacja grupy



Położenie użytkownika definiuje ogólny rytm.

Wirtualny radar jest położony pośrodku pomiędzy użytkownikami.

Czym bliżej użytkownicy są położeni względem siebie tym rytm jest bliższy zadanemu tempu kompozycji. Im są dalej od siebie tym jest wolniejszy.



WYDARZENIE

Performance rozpoczyna się od publikacji aplikacji w odpowiednich sklepach Android i iOS.

Składa się on z:

1. Performance użytkowników przed oficjalnym wydarzeniem.
2. Performance podczas wydarzenia
3. Performance po wydarzeniu.

Ad 1.

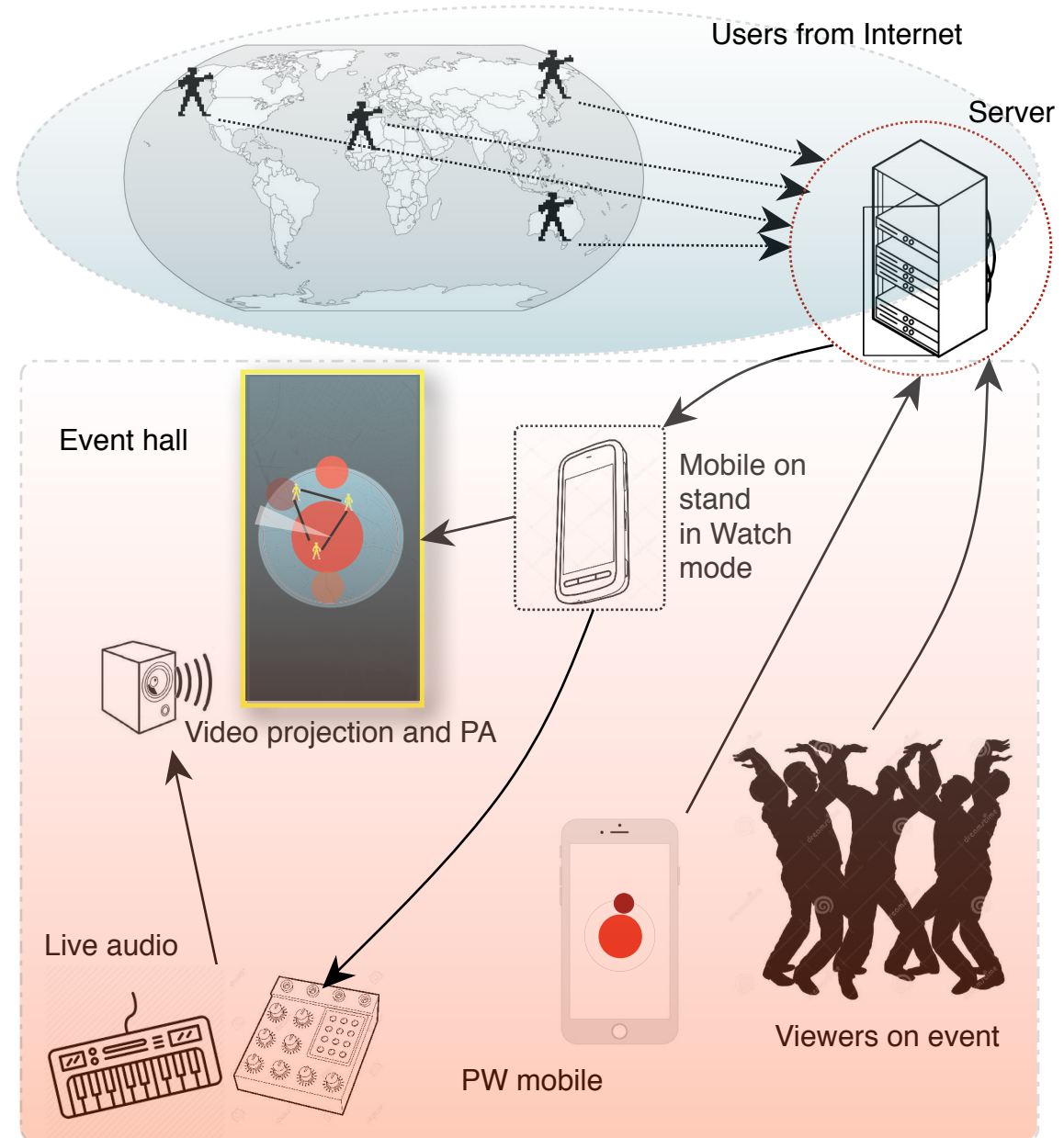
Użytkownicy z całego świata używają aplikacji. Na stronie projektu można śledzić ilość użytkowników ich położenie i grupową aktywność.

Ważnym elementem w tej fazie jest inicjowanie lokalnych performance z użyciem aplikacji i powstawania społeczności współtworzących muzykę.

Ad 2.

Rozpoczyna się od duo performance Echo i Piotra demonstrującego możliwości aplikacji i sposoby jej użycia. Z telefonu Piotra ma miejsce transmisja video do projektora na żywo jak i manipulacja muzyką przez Echo.

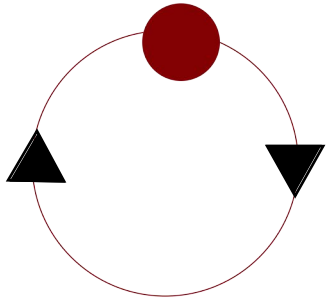
W następnej części ludzie są zapraszani do przyłączenia się do performance przy pomocy własnych telefonów.



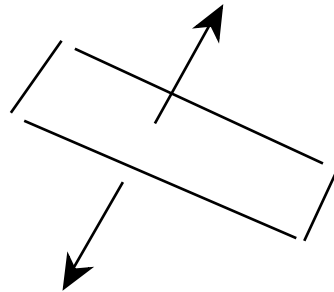
JAK ODGRYWAĆ?

GESTY ODPALAJĄCE DŹWIĘKI I ANIMACJE

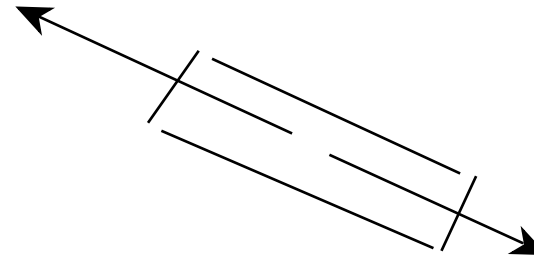
1. Horyzontalne ruchy po okręgu poruszające koło.



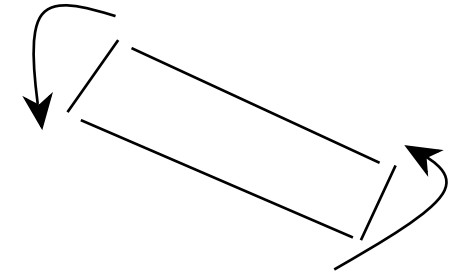
2. Wertykalne ruchy



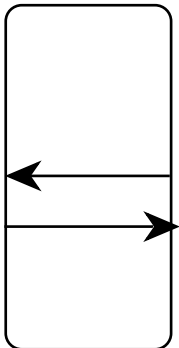
3. Horyzontalne ruchy od i do użytkownika.



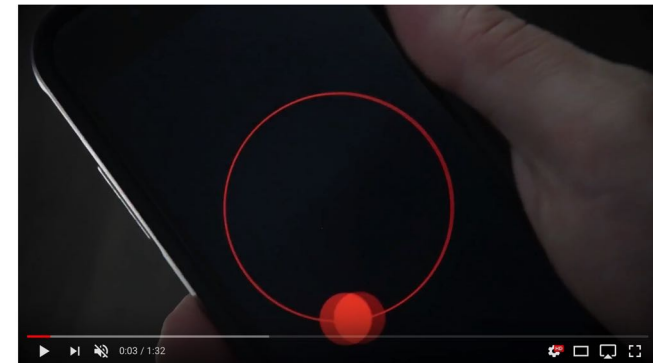
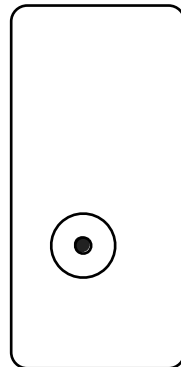
4. Przekręcanie telefonu w osi ekranu



5. Przesunięcie ekranu



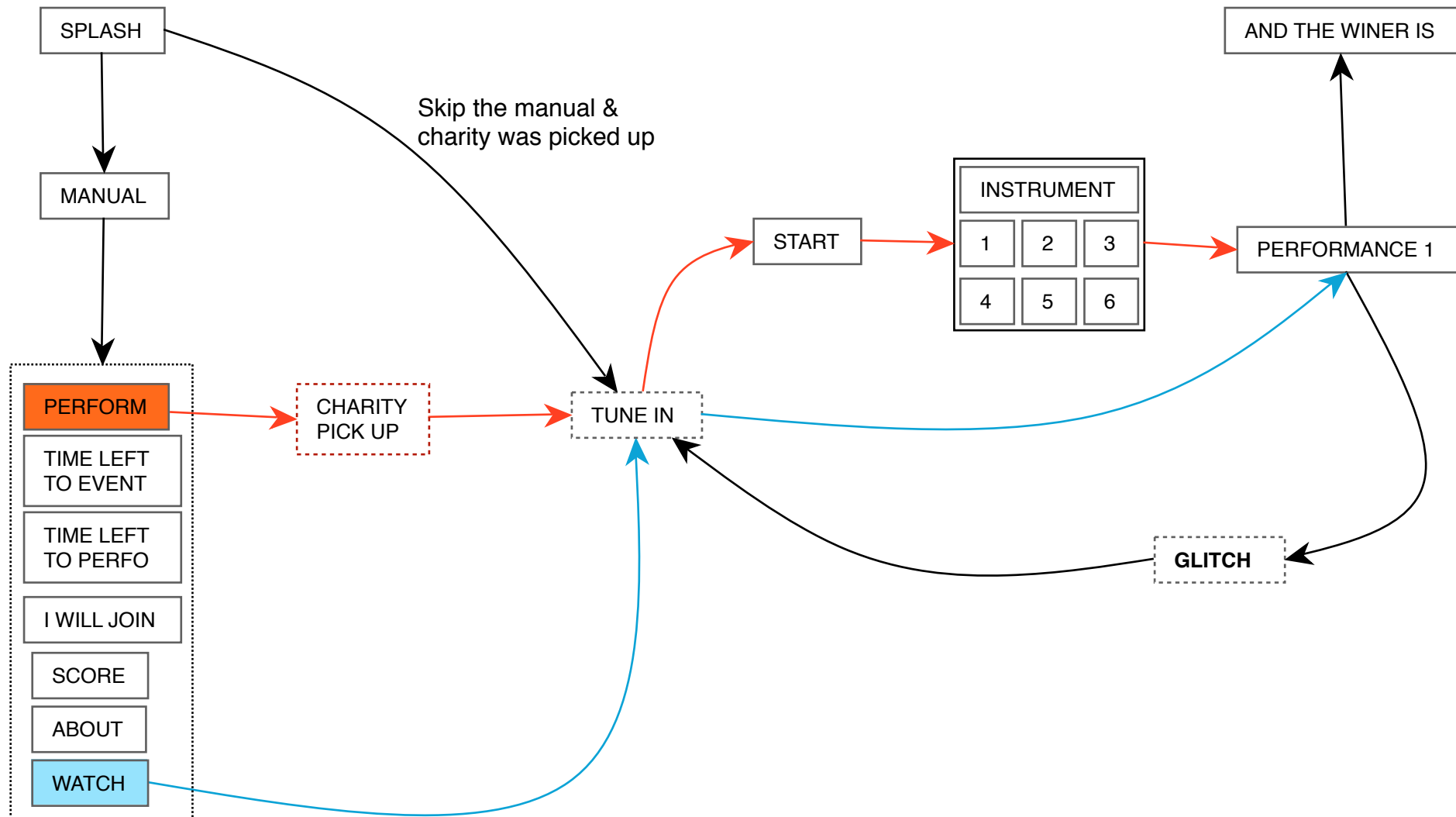
6. Dotknięcie ekranu



Temporary Nation Demo 01

Video demo <https://youtu.be/uSTQkfSI1oU>

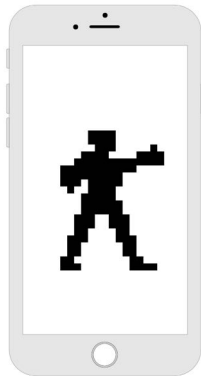
APP FLOW



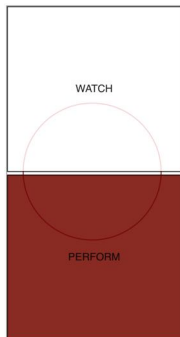
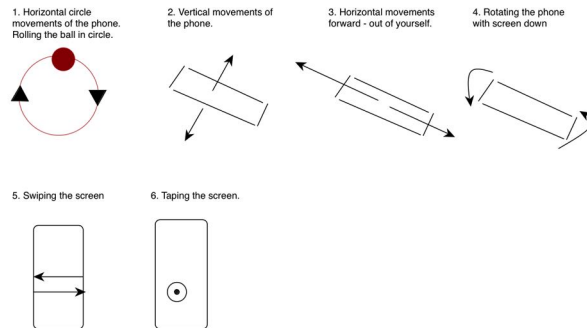
APP SCREENS



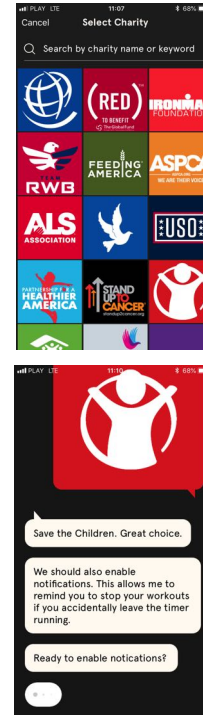
1. Splash screen (with sound and animation)



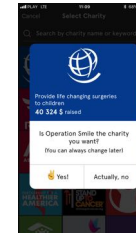
2. Manual of gestures & performance



3. Main screen of the app.
Where choosing to be a performer
or a viewer and all the main information

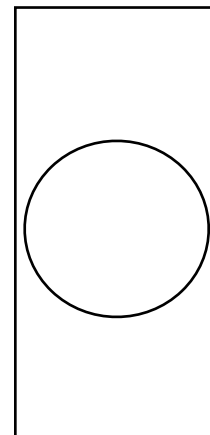


4. Charity choosing
User is selecting the charity that is going to
perform for.



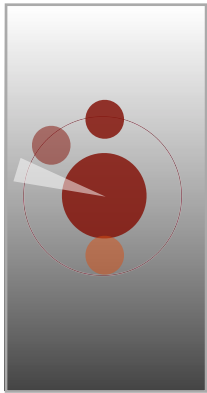
4a - ...
Information about charity

5. Charity selected

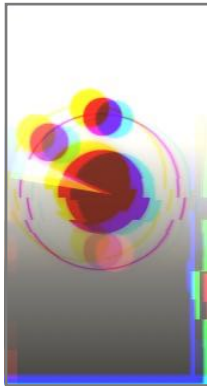


6. Tune in.
To receive the
Transmission user
have to position
itself in to the right
direction and from
time to time it is
getting week and
user have to tune
in by making a
circle with his / her
phone around.

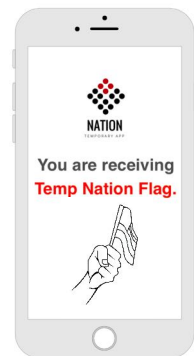
APP SCREENS



7. Performing



8. Glitch



9. Information about the winner.



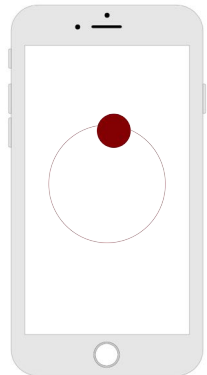
10. Information about place & time left to the Event. This is the time left for collecting points for charity.
Animation of the timer with sound.



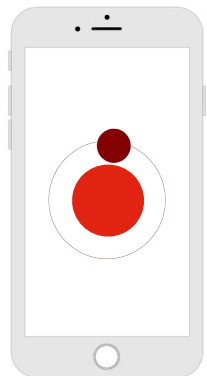
11. Information about the project and IAM

APP SCREENS

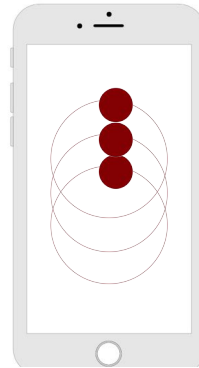
User performance



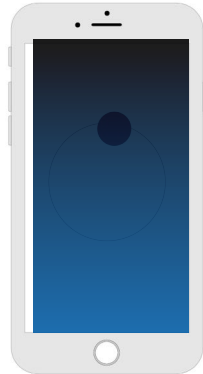
12. User performance
- horizontal rolling



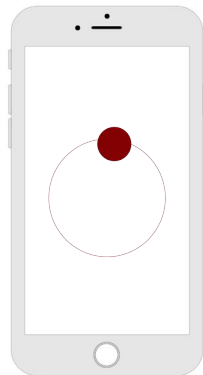
13. User performance
- down & up vertical
Bass drum.



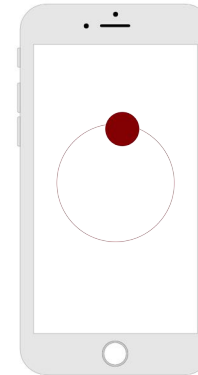
14. User performance
- forward horizontal
Reverb effect.



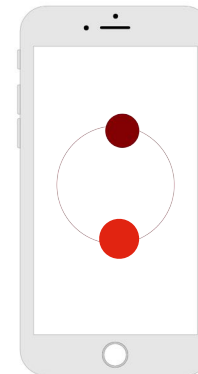
15. User performance
- wrist turn (screen down)
High pass effect ON



16. User performance
- wrist turn (screen up)
High pass effect OFF



17. User performance
- swipe
Sound change



18. User performance
- tap
Effect sound

EVENT

“Temporary Nation Monument”

In space the installation is located. Phones are performing the composition mirroring the viewers activity locally or remotely.
The dialogue in between users phones and monument phones is the key element of the installation.



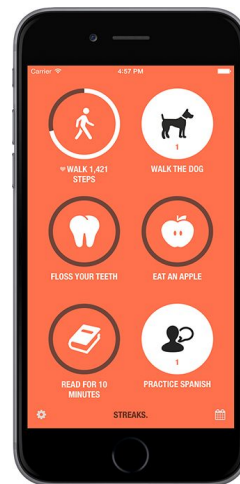
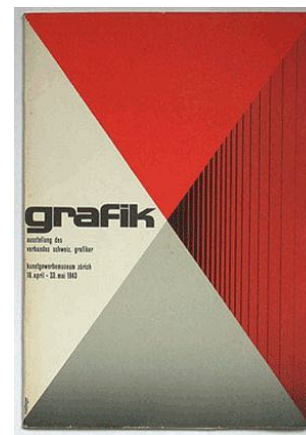
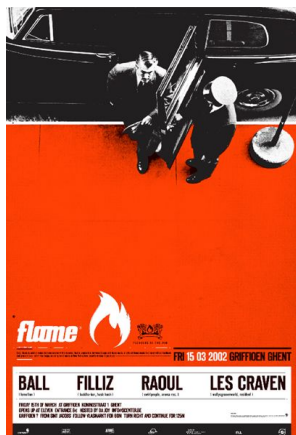
Temporary Nation Monument

STRONA

Strona projektu z informacją o statystyce użytkowników ich geo pozycją, transmisji kompozycji i wynikach.



PRZYKŁADY GRAFICZNE DESIGNU



NATIONAL RATTLE

