

# GLOW 2017 – The Circle of Life

Version: September 2017

## Short info:

In *The Circle of Life* nemen we je mee in een beleving van het leven. Iedere luchtbel stelt het leven voor en hoe kwetsbaar het eigenlijk is. De luchtbel kan uit zichzelf poppen, maar dit kan ook door externe factoren gebeuren, zoals met de aanraking van je vinger. Wanneer je door de installatie loopt, zullen de bellen je om je oren vliegen. We kunnen ons voorstellen dat je deze bellen graag wilt laten poppen. De rook die in de bel zit, zal vrijkomen en dan vormt de rook een wolk die zich op den duur zal verspreiden in de lucht. Door de schittering van licht door verschillende bronnen en uit verschillende hoeken zullen de bellen een extra dimensie krijgen.

Het is een levensgroot lichtkunstwerk waar je als bezoeker gemakkelijk doorheen kan lopen. Je krijgt de gelegenheid om het direct te ervaren. *In the link below you can find the previous prototype installation in action:*

<https://vimeo.com/221142560>

## Story:

The circle of life. Every bubble is representing a life and how fragile it is. In a human life it can end on a natural way or with external points. So is a bubble. It can pop in the air, or being popped by a single touch of a finger. When the bubble pops, the smoke comes free on a gentle way.

## Location:

Inside a building on the NRE terrain. **Info soon.**

## Planning:

GLOW 2017 = NOVEMBER 11 – 18

The project should be operational at **Friday** November 10<sup>th</sup>.

To have the ability to test everything, we can build up our project on Wednesday or Thursday. We have the ability to test during the day, because we're inside. Outside projects should test on the evening.

On which day we're going to start with installation of the project, depends on how many days we actually need to build up everything.

## Practical information:

The team (or a part of it) should be at the project during GLOW.

Transportation. **Info soon.**

## Deadlines: ASAP!!!

20 sep: Conceptdocument + Presentation concept

30 sep: Finish prototype

04 oct: Prototype presentation

11 oct: Full scale demo

25 oct: Installation ready demo

FINAL deadline (don't wait till this moment) is 11 October.

## Contact details:

Contact at Glow:

**Name:** Tom Weerts

**Mail:** [tom@gloweindhoven.nl](mailto:tom@gloweindhoven.nl)

**Number:** 0654280064

Fontys Coach Glow project:

**Name:** Lennart de Graaf

**Mail:** [l.degraaf@fontys.nl](mailto:l.degraaf@fontys.nl)

**Number:** 0653804656

Productowner:

**Name:** Mark de Graaf

**Mail:** [m.degraaf@fontys.nl](mailto:m.degraaf@fontys.nl)

**Number:**

Fontys Inspiration Coach Glow project

**Name:** Chris Geene

**Mail:** [l.degraaf@fontys.nl](mailto:l.degraaf@fontys.nl)

**Name:** Pieter Wels

**Mail:** [p.wels@fontys.nl](mailto:p.wels@fontys.nl)

Fontys Budget

**Name:** Marvin Lie A Tsoen

**Mail:** [m.lieatsoen@fontys.nl](mailto:m.lieatsoen@fontys.nl)

Fontys Project Coaches

**Name:** Cas Slaats

**Mail:** [c.slaats@fontys.nl](mailto:c.slaats@fontys.nl)

**Name:** Joris van Oers

**Mail:** [joris.vanoers@fontys.nl](mailto:joris.vanoers@fontys.nl)

## Team:

Project leader

**Name:** Amanda van der Vleuten

**Mail:** [a.vandervleuten@student.fontys.nl](mailto:a.vandervleuten@student.fontys.nl)

Tech leader

**Name:** Hao Huynh

**Mail:** [h.huynh@student.fontys.nl](mailto:h.huynh@student.fontys.nl)

UX leader

**Name:** Sirius Goorhuis

**Mail:** [s.goorhuis@student.fontys.nl](mailto:s.goorhuis@student.fontys.nl)

Team members

**Name:** Sven Jeurgens

**Mail:** [s.jeurgens@student.fontys.nl](mailto:s.jeurgens@student.fontys.nl)

**Name:** Joshua van Gompel

**Mail:** [j.vangompel@student.fontys.nl](mailto:j.vangompel@student.fontys.nl)

**Name:** Mrunal Patil

**Mail:** [m.patil@student.fontys.nl](mailto:m.patil@student.fontys.nl)

**Name:** Miro Zahariev

**Mail:** [m.zahariev@student.fontys.nl](mailto:m.zahariev@student.fontys.nl)

# Het Concept

## Belevenis

De bezoekers lopen tot ongeveer 20 personen tegelijk door de stellage. Op de grond ligt een anti-slip mat. Ze kijken naar voren en boven hun hoofd vliegen de bellen om hun oren. Er verschijnt een bel voor iemands gezicht en deze wil hij laten poppen met zijn vinger. Terwijl de bel popt komt er rook vrij. Er komt veel versprokkeld licht op de bezoekers af door de spiegelscherven die verticaal zijn opgehangen. Deze hangen vast aan een dun gaas, veilig af gekit met doorzichtige lijm. Deze ornamenten bewegen niet heen en weer, zodat het niet te druk wordt.

## Kernaspecten

**De stellage is 5 x 5 x 3,5 meter.** Deze kan opgeschaald worden naar 7x7x3,5 als de ruimte dusdanig groot is dat de stellage te klein wordt. Het is toegankelijk aan de voorzijde en rechterzijde. De linkerzijde en achterzijde zijn bedekt met gaas, opgevuld met spiegeldeeltjes. Aan de rechter voorzijde is er aan de bovenkant een lichtbron. Deze schijnt naar de linker achterzijde. De spiegeldeeltjes verspreiden het licht terug naar de bellen. Deze zijn in een hoek opgesteld die naar het project wijzen. De 2 bellenblaas machines zijn opgesteld op punt A en B. Punt A is op de horizontale linkerbalk geïnstalleerd. Punt B is geïnstalleerd op de achterste horizontale balk. Beide machines monden uit naar de binnenzijde. In deze bakken zit het volgende verwerkt;

- Rookmachine met rook
- Bellenvloeistof
- Motor
- Bellenvormers

De bellen worden horizontaal uitgeworpen, waarna het door de zwaartekracht naar beneden zweeft. Mensen hebben hierbij de mogelijkheid om de bellen te poppen. De bubbel die gevuld is met rook zal verdwijnen en de rook komt vrij.

Op de grond ligt een anti-slip afvoer mat, zodat het eventueel overschot aan vloeistof er voor zorgt dat mensen niet uitglijden.

## Story

Een luchtbel stelt het leven voor en hoe fragiele/kwetsbaar het is. De bel kan van natuurlijke oorzaak (in de lucht), maar ook door externe factoren poppen. Wanneer de bel gepopt is, komt de rook vrij, wat geassocieerd kan worden met de geest die vrijkomt. (metafoor)

De intentie is, om dit verhaal luchtig te communiceren met het publiek. Het is een vrij zwaar onderwerp, maar zeker niet ongeschikt om het publiek hierover te vertellen.

Het kan gecommuniceerd worden met het publiek door;

- Het verhaal op de website te vermelden
- Erover te vertellen op GLOW, face to face
- Het bordje bij de installatie

## Requirements [niet definitief]

### Spullen

- Stelage
- Rookmachine
- Bellenblaasmachine
- Anti-slip mat
- Zeepsop
- Lichtinstallatie
  - Spotlight?
  - Beamer?
- Geluid
  - Speakers (kwalitatieve pc-speakers)
  - Verlengkabel jacks 3.5 mm
- Tie-ribs
- Kabels
- Verlengsnoeren/stekkers stroom
- Ladder
- Draad
- Spiegels
- Gaas
- Draadspanner draad

### Vervoer

- Afhankelijkheid ander glow project?
- Type vervoer

### Concept

- Story
- Story overbrengen publiek
- Interactie
  - Bubbel laten poppen met vingers
  - Licht schijnen + onderbreken met handen
- Design analoge installatie
  - Wegwerken installatiemateriaal
  - Fool-proof
- Licht
  - Spotlight (pro = kleurdichtheid, con = geen patronen)
  - Beamer (pro = patronen mogelijk, con = minder verzadiging en dichtheid van licht)
  - Testen, keuze maken