



TEAM

IGNITE

X TU/e

GLOWBLE

Creëer een inspirerend lichtkunstwerk dat op een creatieve manier de kracht van geluid en licht samenvoegt voor een betoverende zintuiglijke ervaring, met als doel het publiek te betrekken en interactie te laten ontstaan met je kunstwerk.





IN HET KORT

Jaarlijks bezoeken massa's mensen vanuit heel Nederland GLOW Eindhoven, een lichtfestival waarbij talrijke lichtinstallaties het centrum van Eindhoven laten oplichten. Als studentteam maken wij ieder jaar meerdere interactieve lichtkunstwerken die op GLOW te zien zullen zijn. En in onze meest recente projecten maken we gebruik van geavanceerde audio-camera's die het visualiseren van geluid mogelijk maken. Dit project biedt de unieke mogelijkheid om geluid en licht te combineren tot een zintuiglijke kunstervaring. Maar hoe kun je geluid en licht gebruiken om iets gaafs te maken? Hoe kun je mensen laten reageren op je kunstwerk?

GLOWBLE

Studententeam IGNITE streeft ernaar om de kracht van licht in te zetten om sociale impact te maken. Dat betekent dat we licht combineren met design en techniek om innovatieve, interactieve en inspirerende projecten maken zoals GLOWBLE (GLOW, 2023).

Dit project maakt gebruik van "geluidscamera's" die het mogelijk maken om geluid in de omgeving te detecteren, en te analyseren op geluidsintensiteit, hoogte en locatie. Dit alles maakt het mogelijk om deze gegevens de visualiseren en het geval van GLOWBLE vond dit plaats door middel van honderden lampjes binnen een grote bol. De bol reageerde op geluiden van bezoekers en omgeving om een groot bewegend, kleurrijk kunstwerk te vormen dat mensen aanspoorden om mee te zingen, klappen en springen.

Hier zie je een impressie van ons ontwerp, maar er is natuurlijk nog veel meer mogelijk met deze techniek. We dagen je uit om je fantasie de vrije loop te laten en te ontdekken hoe je geluid en licht kunt combineren om iets unieks te maken. Denk aan verhalen, emoties en de zintuigen van het publiek. Hoe kun je ze prikkelen?

Ben jij onze nieuwe inspiratiebron voor de volgende GLOW editie?

DE OPDRACHT

Ontwerp een lichtinstallatie die de techniek van de "geluidscamera's" implementeert tijdens GLOW Eindhoven, die de bezoekers laat meedoen, inspireren of interacteren met elkaar. Hierbij kun je naast de visualisaties op GLOWBLE ook denken aan bijvoorbeeld beweging in het kunstwerk, het creëren van muziek en nog veel meer! Denk out-of-the-box en wees creatief!

Om de kwaliteit van IGNITE projecten, en dus ook GLOWBLE, te garanderen, streven wij ernaar om de volgende 4 onderdelen te verwerken in ieder project:



Interactief: hoe betrek je de gebruiker actief in de ervaring?



Sociale impact: heeft het ontwerp daadwerkelijk een positieve impact op sociale relaties en situaties?



Duurzaam: is het ontwerp milieuvriendelijk? Hoe zorg je daarvoor? Is het mogelijk om het ontwerp te kunnen hergebruiken in een andere context?

Innovatief: is het ontwerp vernieuwend ten opzichte van bestaande alternatieven? Hoe veroorzaak je de WOW-factor?





INSPIRATIE

Ter inspiratie zijn hier 3 interactieve lichtkunstwerken:

1. *Ballroom* – Team IGNITE: lichtstralen kiezen en volgen “danspartners” zodat er een dans ontstaat tussen de twee. Het gevolg is een ware balzaal feestelijk gevuld met kleur, muziek en dans.
2. *Cosmos* – Jen Lewin: spiraalvormige LED-paden en is een reizende, interactieve lichtinstallatie die reageert op schokken, trillingen en bewegingen. Als kijkers erover lopen, dansen en spelen, generen ze veranderingen in de kleuren en reflecties.
3. *Intel ‘Interactive Light’* - Production Club: unieke interactieve ruimte waar de software bezoekers in staat stelde om via gebaren samen originele lichtkunst te creëren in real-time, doormiddel van video- en audiosensoren.



Ballroom (GLOW, 2021)



Cosmos (Takanawa Gateway Fest, Tokyo)

WAT WORDT ER VERWACHT?

Als resultaat van dit project wordt je verwacht (1) een **verslag** van ongeveer 5 pagina's te maken over je ontwerp en het ontwerp proces. Je kunt bijvoorbeeld de volgende structuur aanhouden:

- Onderzoek: naar de techniek, de mogelijkheden en projecten die al bestaan
- Brainstorm: eerste ideeën die je samen bedenkt
- Het ontwerp: de keuzes die je hierbij maakt over bijvoorbeeld grootte, materiaal, lichtbronnen en interactie
- Prototype
- Intenties voor de toekomst: wat zou je nog willen verbeteren of toevoegen?

Denk goed na over en beschrijf de keuzes die je maakt. Beschrijf hoe je ontwerp werkt, hoe bezoekers het ervaren en hoe het geproduceerd kan worden. Het zou mogelijk moeten zijn om het ontwerp te reproduceren op basis van het verslag?

Daarnaast wordt je verwacht (2) een **prototype** (op schaal) te maken van (een deel van) het ontwerp. Je bent vrij om hiervoor je eigen materialen, van karton tot 3D printen, te kiezen, maar zorg dat je prototype een overzicht geeft van hoe het project eruit gaat zien in zijn context. En werkende elementen worden zeer gewaardeerd!

Veel succes!! ♦♦