

Co vidí návštěvník:

V temné, zamlžené místnosti se samočinně pohybuje křehká světelná struktura, jež svým pohybem vydává hluboké dunění.

Dotykem anebo přílišným přiblížením se ke světlu však návštěvník naruší křehkou rovnováhu a struktura se postupně začne hroutit.

Během zániku se však začnou objevovat barvy a překvapivé zvuky. Před úplným zánikem tak vznikají nepředvídatelné harmonie, rezonance či melodie.

Po chvíli tmy se struktura objeví znovu, avšak vždy je trochu jiná.

Technický popis
na str. 2

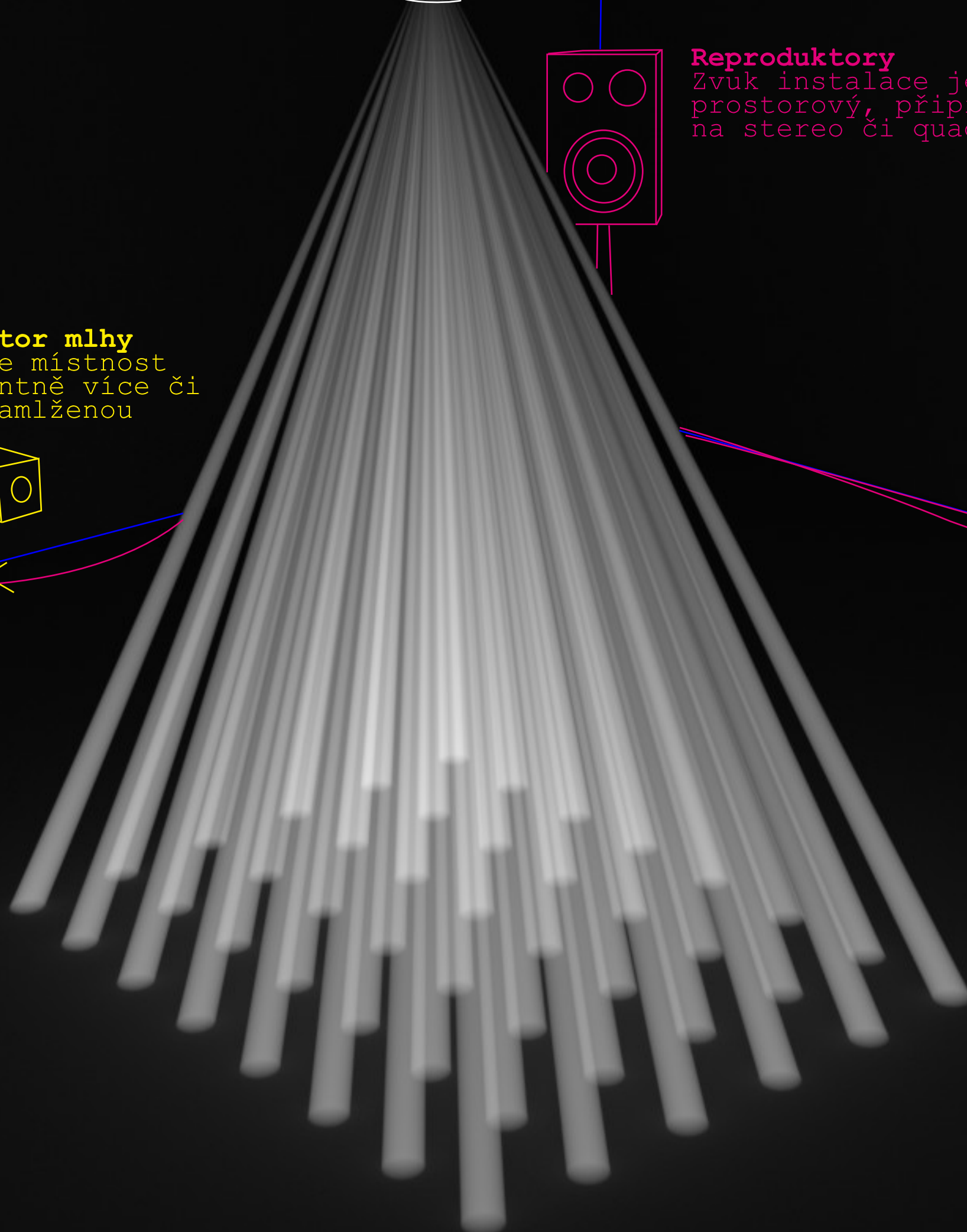
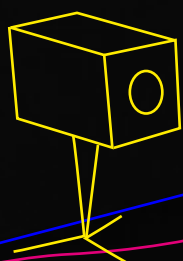
Popis dynamiky a zvuku
na str. 3, viz video.

projektor
zavěšený ze
stropu

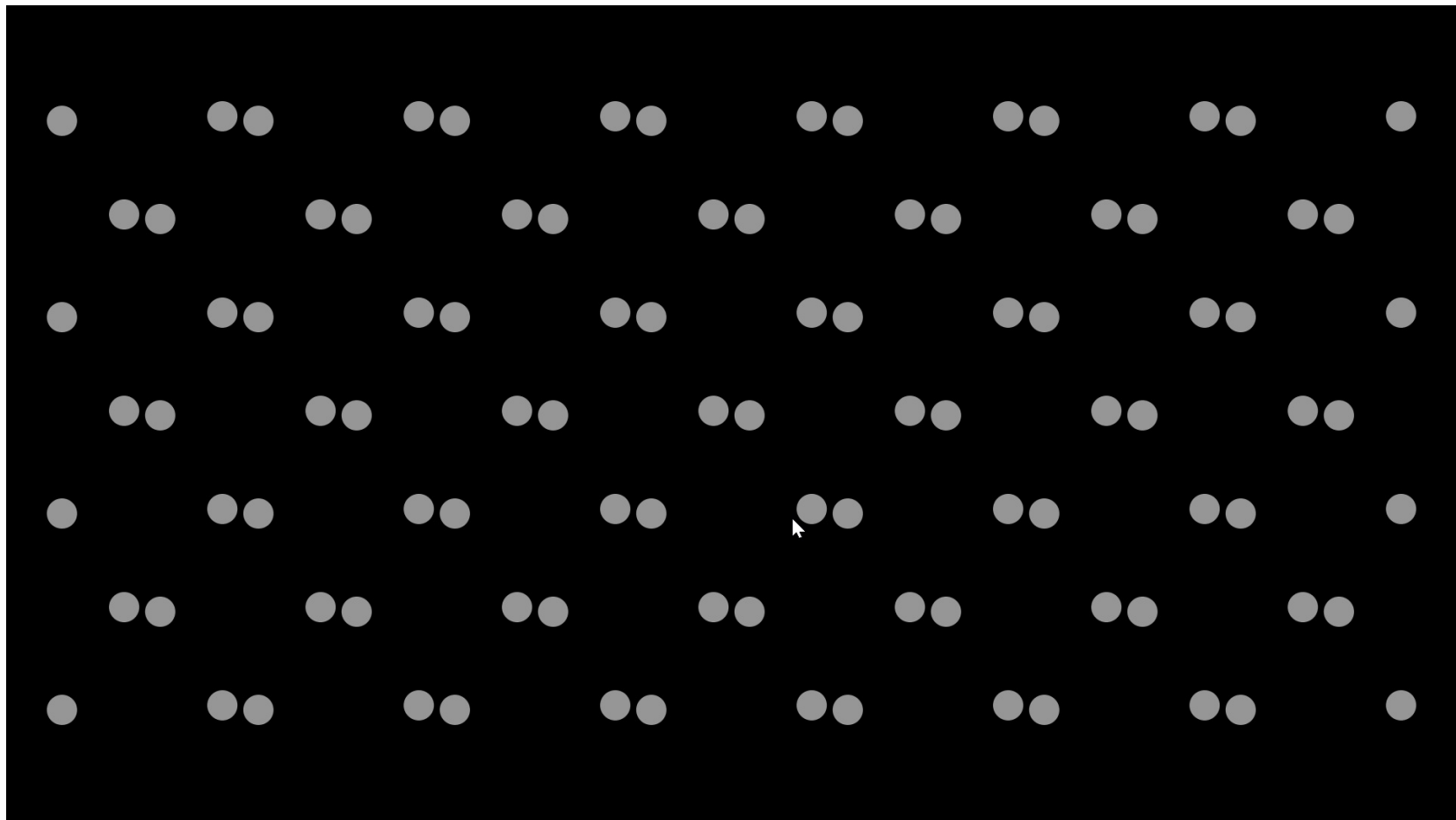


Reproduktory
Zvuk instalace je
prostorový, připravený
na stereo či quadro.

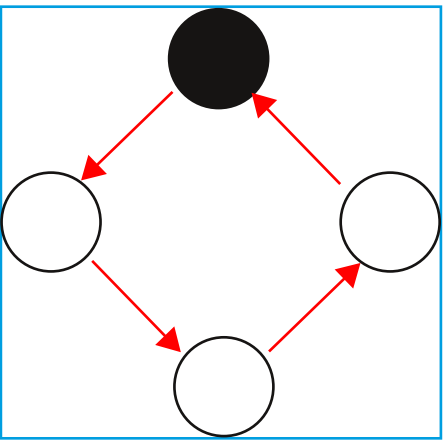
Generátor mlhy
udržuje místnost
konstantně více či
méně zamlženou



1. fáze - monotónní zvuk

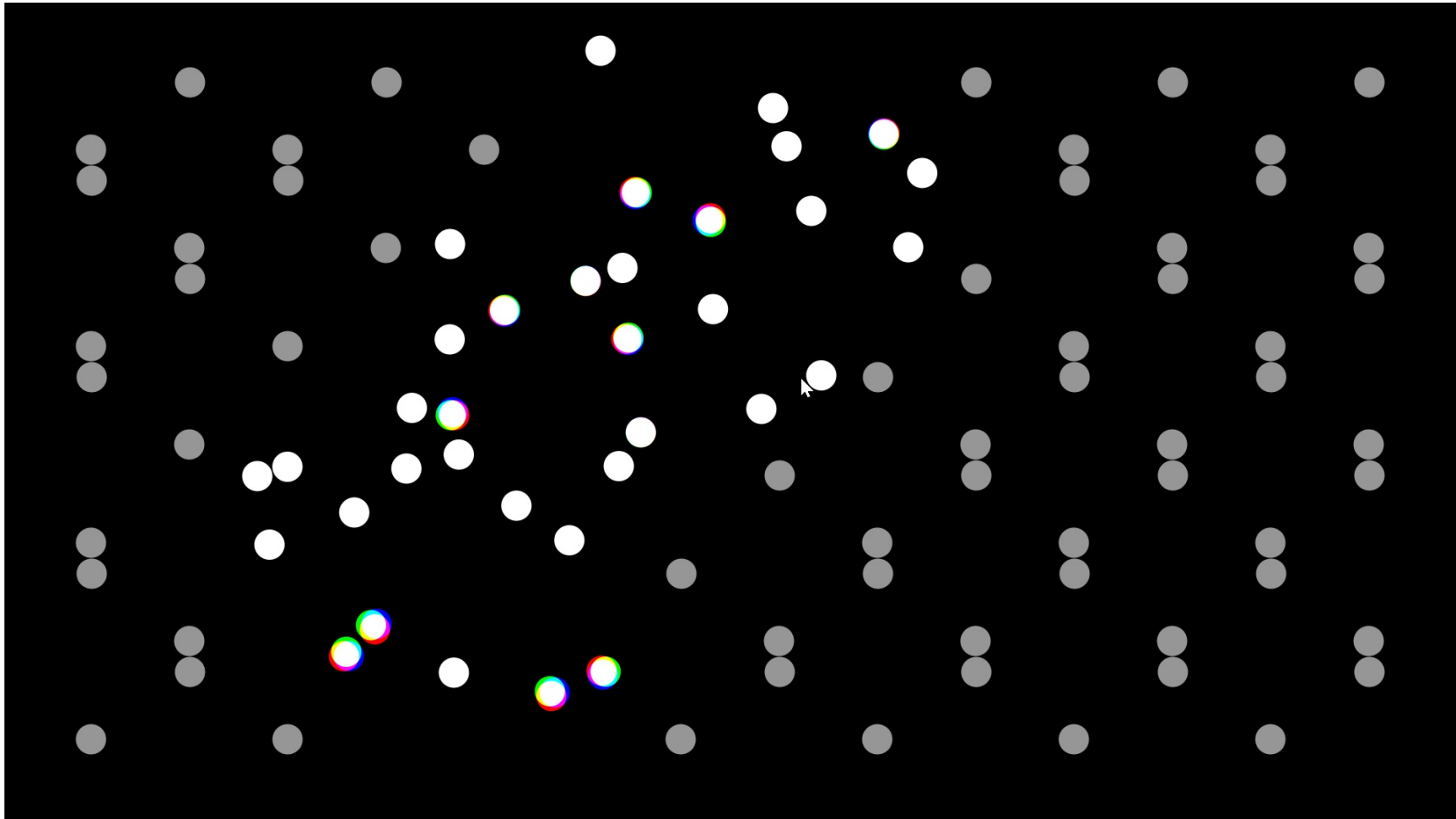


V počáteční fázi paprsky vykonávají cyklický pohyb naznačený na dolním schematu.

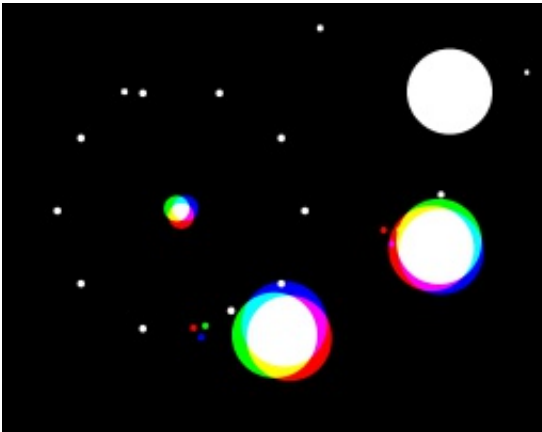


Zvuk je monotónní dunivý jako zvony.

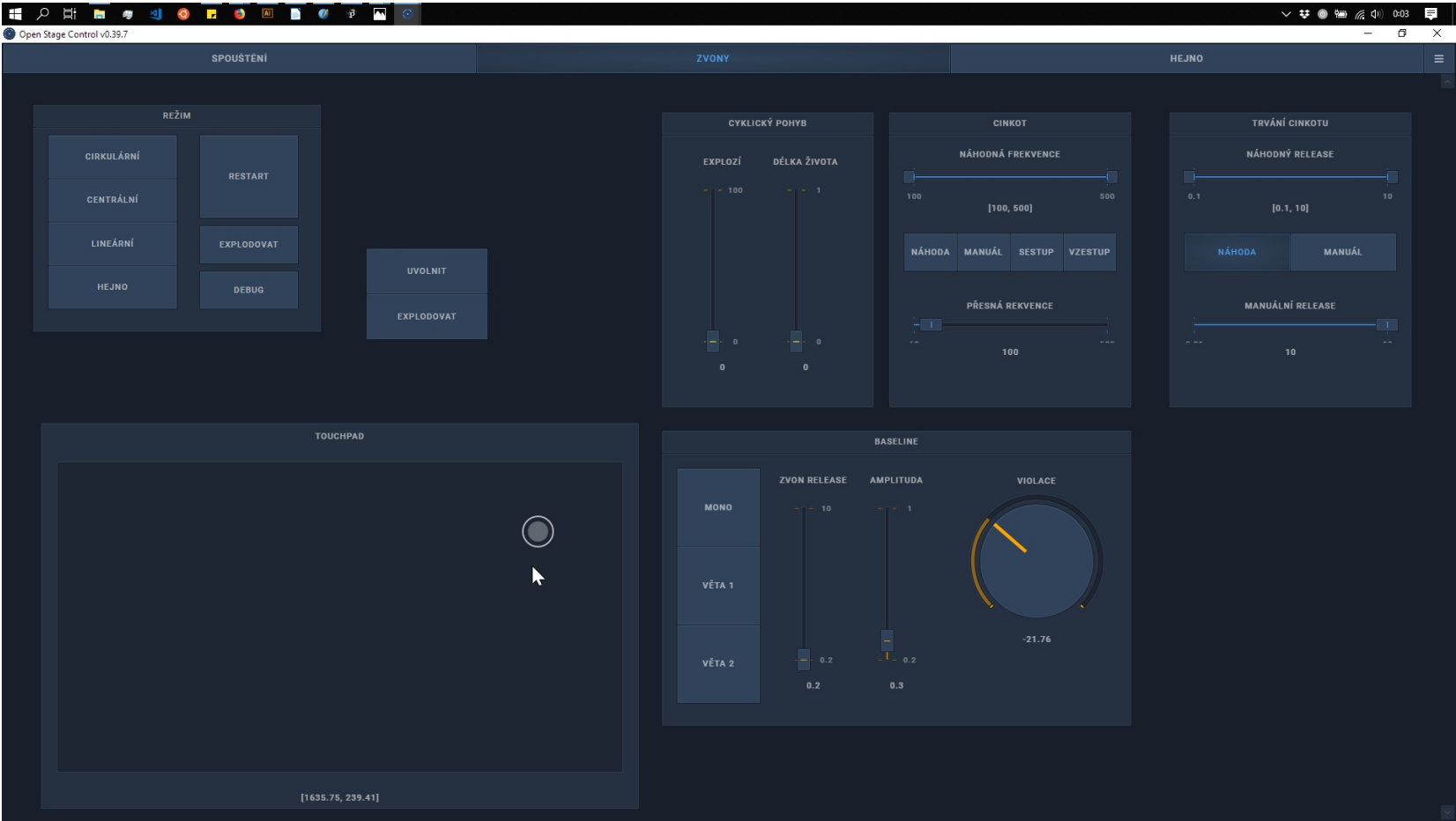
2. fáze - hroucení struktury



Při kolizích se bílé paprsky rozechvějí a rozhostří na jednotlivé kanály. Některé paprsky při kolizi explodují. Kolize vždy spustí vysoký tón či cinkot.



Na laptopu či na mobilu ovládám obraz i zvuk v tomto rozhraní:

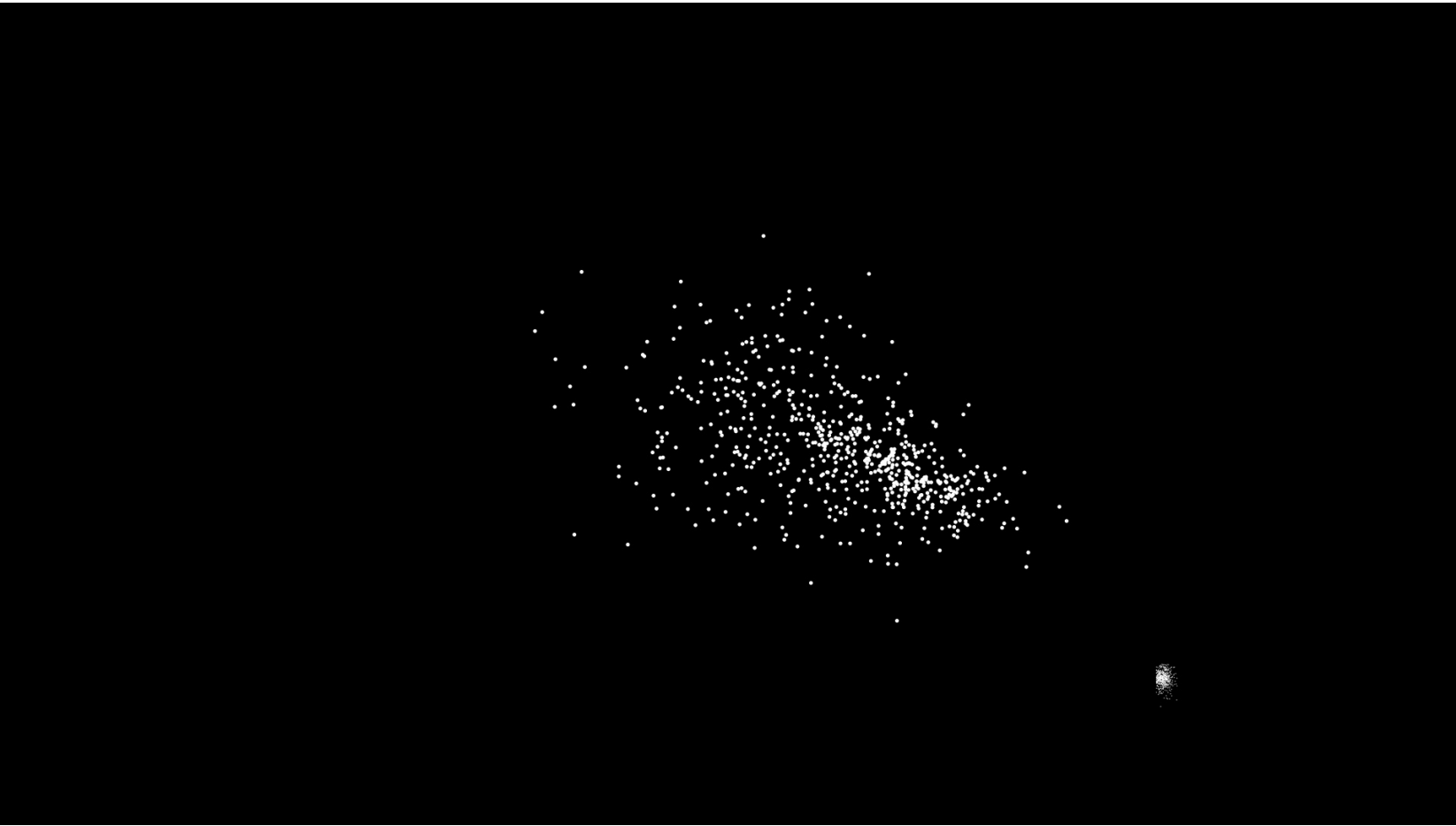


Moduluji parametry zvuku.

Zvuk kolizí je prostorový. Dojde-li k nárazu vlevo, cinkot se ozve z levých reproduktorů. Instalaci mám připravenou na stereo i na quadro.

Touchpadem reaguji na pohyb diváků.

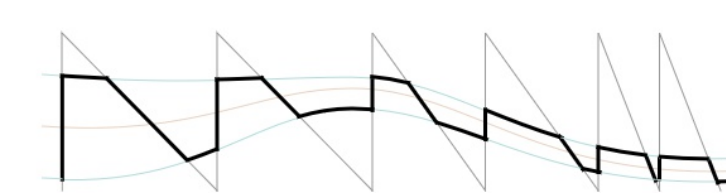
Alternativní animace: HEJNO



Ukázky alternativní animace, která může přímo reagovat na pohyb návštěvníků. Ovládám hejno paprsků a mohu s ním létat okolo diváků a mezi nimi.

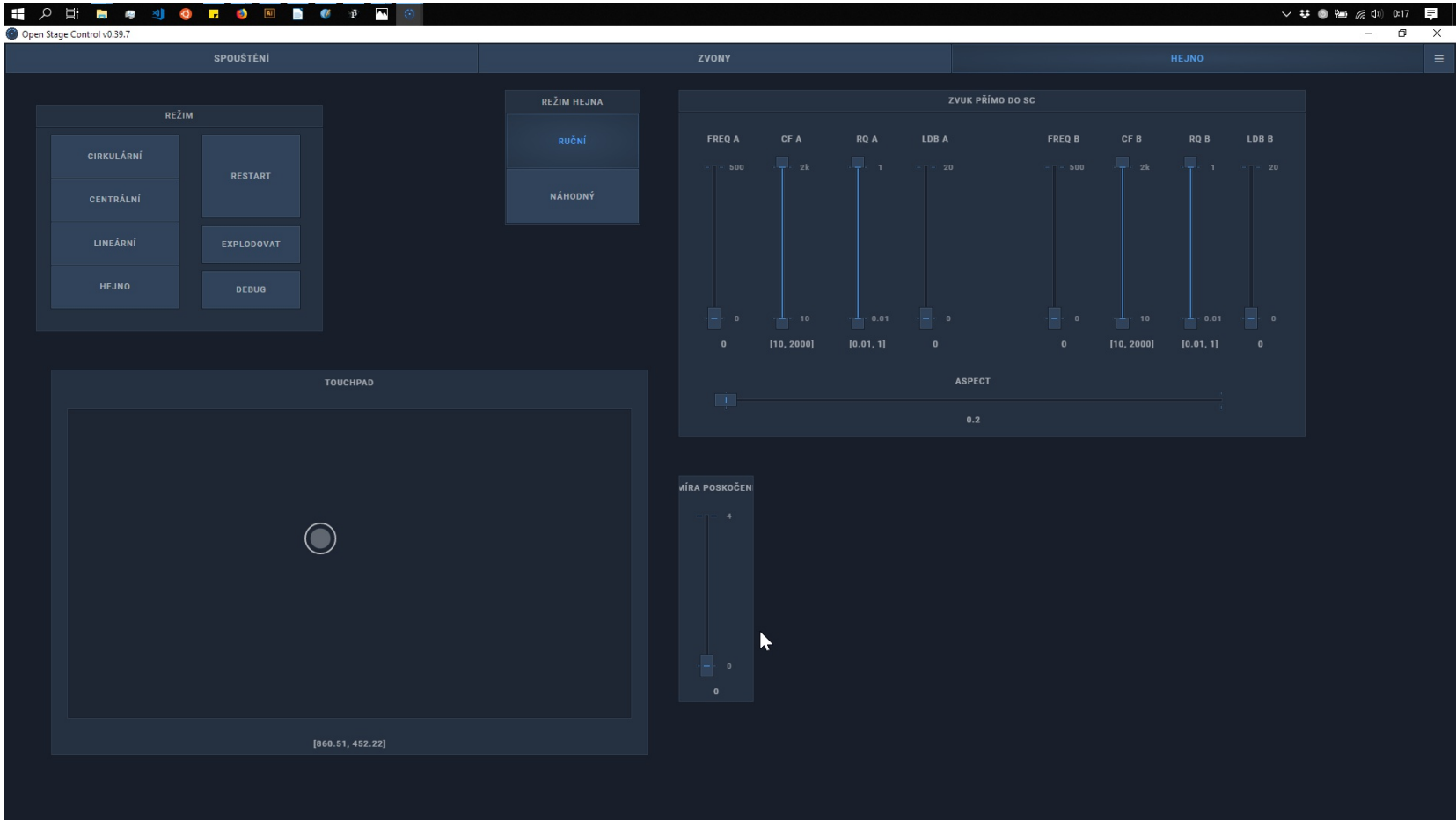
Zvuk této animace je odlišný od základního režimu. Má hrubý charakter a pohybuje se v rozsahu klapání - šum - tón.

Pracuji s mixem dvou sawtooth generátorů, z nichž proměnlivým bandpass filtrem vybitám jen určitou část frekvenčního spektra. Výsledný zvukový signál vypadá takto:



Díky tomu, že zvuk je tvořen dvěma křivkami, z nichž každá má jiné parametry, je možné dosahovat zajímavých prostorových a hloubkových posunů a vzájemných resonancí mezi oběma generátory.

Na laptopu či na mobilu ovládám obraz i zvuk v tomto rozhraní:



Zde měním parametry zvuku.

Touchpadem ovládám pohyb hejna.