

Szőnyeg/Lézerhárfa

A pályázók olyan audiovizuális hangfényjátékkal kiegészülő vizes installációt helyeznének el a BME Q1 épületének előcsarnokába, amely karakteres vizualitással fogadja az ide érkezőket.

Az installáció fő eleme a tekintélyes méretű (370x250 cm), ugyanakkor áttetszően légies, meditatív hangulatú, acélkarikákból szőtt szőnyeg, ami kiegészülve az alatta elhelyezkedő – ellentétes síkú – kicsit döntött üveglappal, és a róla lecsorgó, lecsöppenő víz által generált audiovizualitással, kellemes, tartalmas lelki felfrissülést jelent a környezetében tartózkodóknak.

A finoman kalibrált vízszugár folyamatosan kerül a krómacél tartószerkezetből a fém-installáció felületére, ahol a két ellentétes elem – az élettelennek, nehézkesnek tetsző fém, és a mindig játékosan könnyed, selytelmesen áttetsző víz – találkozásából egy élő, organikus egység alakul ki. Ezt az egységet, összetartozást erősíti fel a szőnyeg szövése. A látszólagos bonyolultságú minta egyszerű szerkezetet takar. A láncszemek kapcsolódása, sokasága, biztonságot sugall, egymáshoz való viszonyuk – mint ahogy az egyetem előcsarnoka is – a maradandó, egymással kölcsönhatásban lévő kapcsolatok színtere.

Az installáció audiovizuális megjelenési formája, a lézer hárfa. Működése azon az elven alapszik, hogy a lézerek sugarát megtöri a szőnyegről lecseppenő vízcseppek, amelyeket a fényszenzorok (lézerek) érzékelnek. Ezáltal egy változó keletkezik, amely tetszőleges hangok megszólaltatására ad lehetőséget. A szökőkút körül lévők, vagy annak üzemeltetői tetszőlegesen választhatnak három különböző hangvilágból: organikus, elektronikus, absztrakt. Lehetőség van hangerő szabályozásra, és különböző hangeffektek alkalmazására is a szökőkút oldalán elhelyezett gombok és potméterek segítségével. A tizenkét hang vizuális megjelenése a víz üveglapra cseppenő részecskéinek tizenkét éreztbe terelt konstrukciója, mely láttatja a hangok képződésének folyamatát. A jövőben természetesen lehetőség van a hangok cseréjére, rendezvények alkalmával tematikaváltroztatásra is.

Az objektum megvilágítása egy lámpával történik, mely "digitális napfényként" jelenik meg. A finom árnyékvetésekkel, a vízcseppek átlátszóságának láttatásával természetközeli állapotot teremt.