

Warszawskie Obserwatorium Kultury Lab

Sampel czyli przekrój dźwiękowy owada

Wystawa partycypacyjna

Sampel - to inaczej fragment np. utworu muzycznego lub próbka dźwięku, z którego po dodaniu kolejnych może powstać muzyczna całość.

Wystawa – rodzaj prezentacji, pokazu bardzo różnych przedmiotów np. rzeźb albo obrazów lub filmów - często wszystkiego na raz.

Partycypacja - to inaczej współudział i współdziałanie np. kiedy dzieci według własnych pomysłów tworzą i nagrywają dźwięki razem z dorosłymi kompozytorami.

Miejsce: Warszawskie Obserwatorium Kultury Lab

Ul. Marszałkowska 34/50

Najbliższe przystanki:

Plac Konstytucji,

Plac Zbawiciela

Metro Politechnika

Wejście do budynku:

Podjazd ułatwiający dostanie się na podwyższenie (kilka stopni), na którym znajduje się budynek, jest **zlokalizowany od strony Placu Konstytucji**.

Wejście przez **drzwi nieautomatyczne**.

Niewielki **próg** w drzwiach wejściowych.

Wystawa **zlokalizowana w przestrzeni pierwszego piętra**.

Wejście na piętro jedynie po schodach – obecność **poręczy jednostronnych**.

Toaleta dostępna na poziomie parteru.

Przestrzeń wystawy:

Na pierwszym piętrze.

Na podłodze naklejone lekko odbijające światło wzory - nie powodują śliskości podłogi.

Przestrzeń wydzielona zasłonami.

Po lewej stronie od wejścia wyraźna i dodatkowo oświetlona wnęka zagospodarowana jako ekspozycja między innymi stworzonych przez dzieci postaci owadów.

Po prawej stronie od wejścia na ścianie opis dźwięków, które pojawiają się na wystawie.

Na wprost wejścia wydzielona kotarami przestrzeń z wejściem po prawej stronie, tam instalacje wideo na dwóch ekranach oraz możliwość żeby usiąść np. na poduszkach.

Dźwięki:

szeleszczenie, świszczenie i syczenie np. torebki foliowej, balonów;

klaskanie, brzdąkanie, stukanie i tupanie;

dzwonienie, grzechotanie i tykanie;

instrumenty np. kastaniety, grzechotki, dzwonki, bębenek, kalimba, klawesy, kalyra, kazoo, marakasy, gong;

podczas performansów również np. piła, akordeon;

głos - mruczenie, charkanie.

Dźwięki zmieniające swoje natężenie, skokowe, nierówne lub monotonne np. metronom.

Światła:

reflektory punktowe;

materiały wideo;

mogące odbijać światło wzory na podłodze;