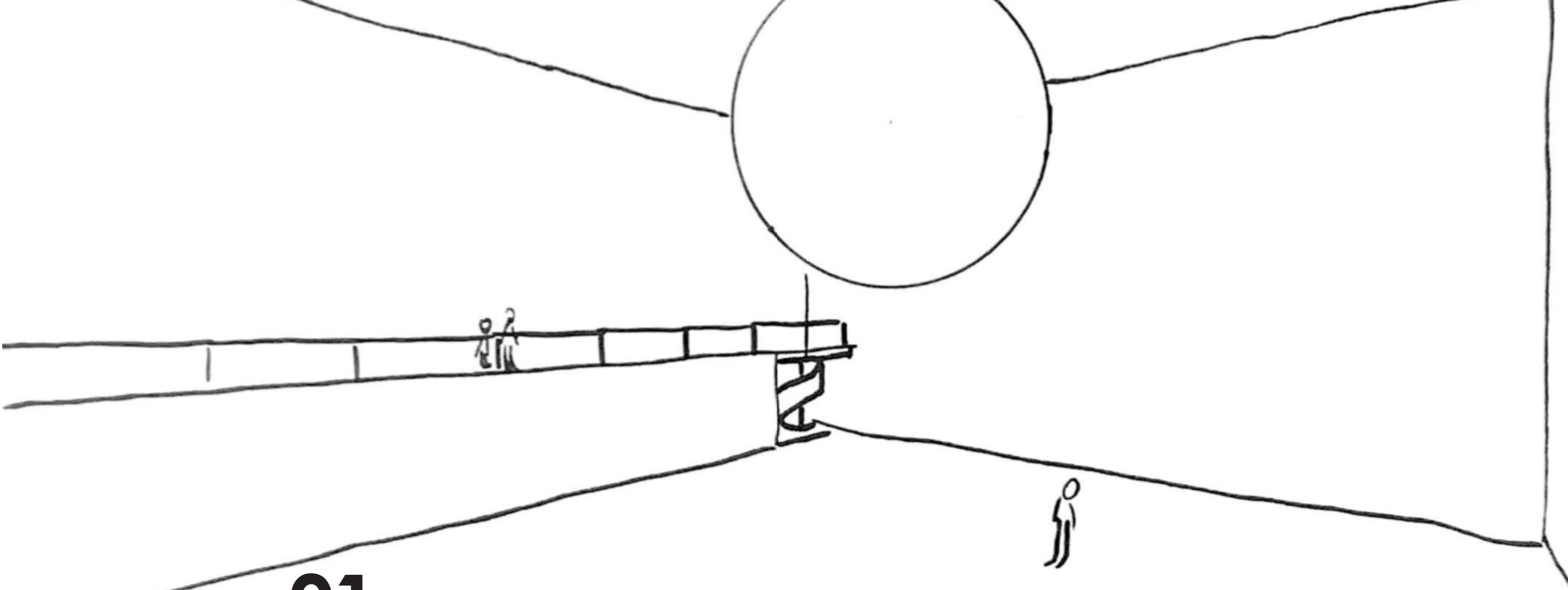




non lux

lichtRAUM22 projekt006

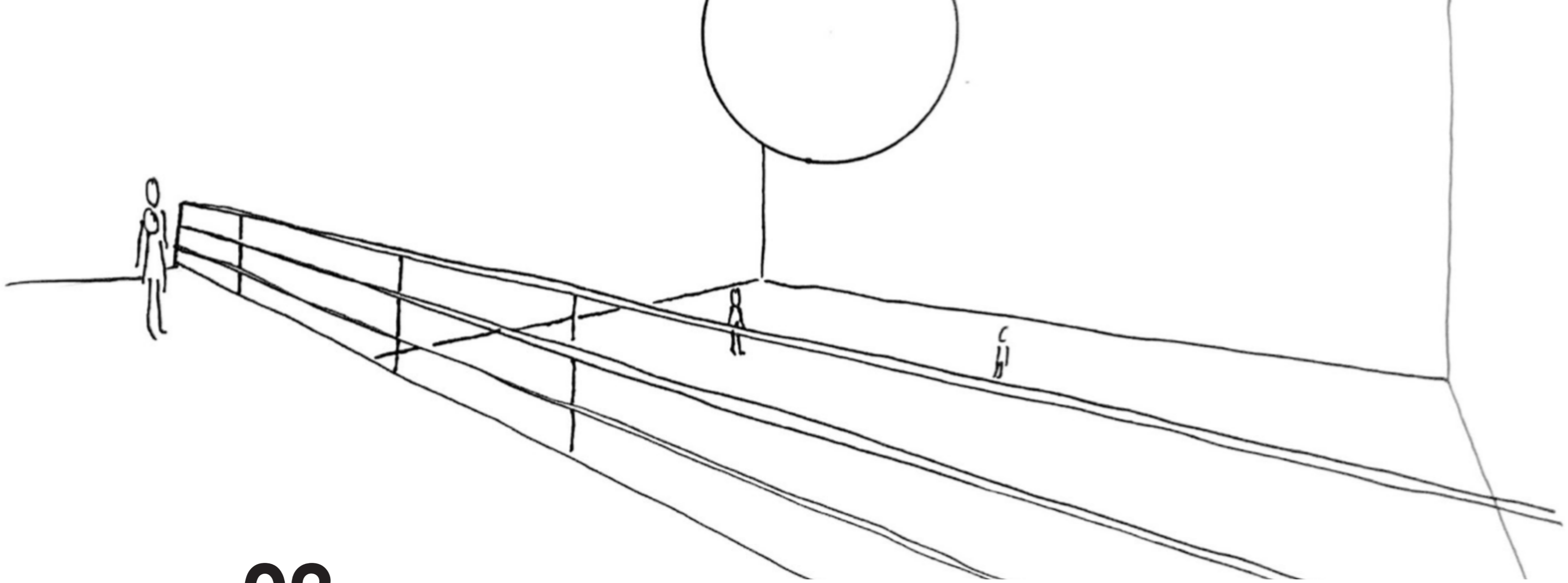


# .01

## Einführung

Geschaffen wird ein begehbares **Kunstobjekt**, bei deren Betrachtung die Verwirrung der Sinne rund um das Sehen und Hören erzielt wird. Die mittig im Raum hängende und mit Vantablack beschichtete Kugel sorgt für den **optischen Anreiz**. Aufgrund der geringen Reflexion der dunklen Farbe wirkt die Kugel aus jeder räumlichen Perspektive wie ein dunkles, alles

Licht fressendes Loch. Um der Wahrnehmung noch einen weiteren Streich zu spielen bewegt sich der/ die Besucher/in auf einer dünnen Schicht Wasser. Das sonst leichte plätschern, erzeugt durch Schritte, wird durch den das Kunstobjekt umgebenden **reflexionsarmen Raum** verschluckt. Somit entsteht das Gefühl von akustischer und visueller Leere.



# .02

## Effekterläuterung

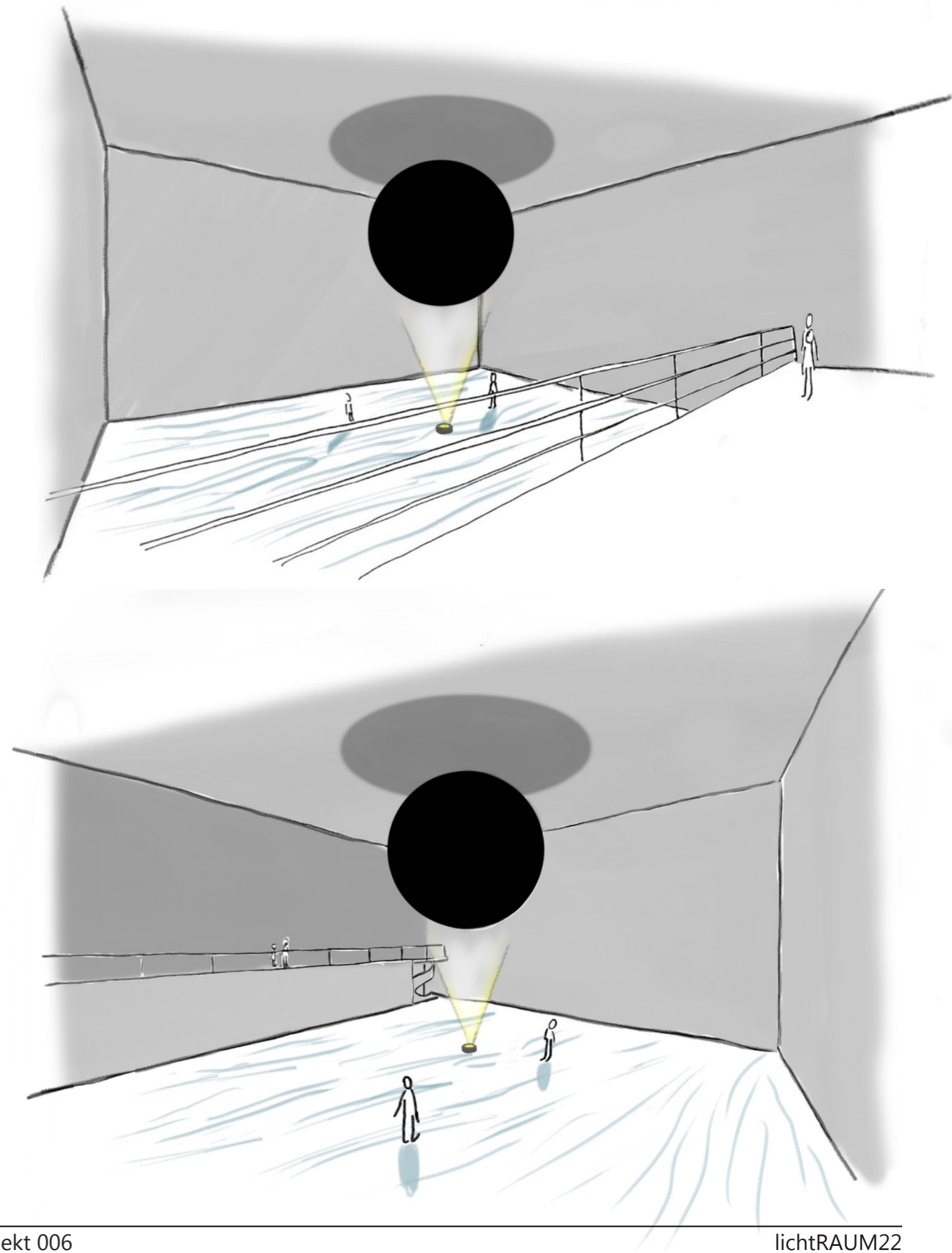
Ein **reflexionsarmer bzw. schalltoter Raum** ist ein spezieller akustischer Laborraum, dessen Wandstruktur so beschaffen ist, dass sie nahezu keinen Schall reflektiert. Die keilförmigen Dämpfungselemente sind aus porösem Material und werden meist mit Lochabsorbentern kombiniert, um so noch mehr **Frequenzen aufzunehmen**. Der dadurch entstehende Raumklang ermöglicht verschiedene akustische Untersuchungen und bestimmte Tonaufnahmen.

**VantaBlack** gilt als die dunkelste von Menschenhand erschaffene Substanz. Die Struktur aus Kohlenstoffnanoröhrchen nimmt bis zu **99.965%** der einfallenden Strahlung auf. Jene Oberfläche verliert jegliche Eigenschaften der 3-Dimensionalität und erschafft die Empfindung ins Nichts bzw. in ein Loch zu sehen. Vantablack ist somit nicht sichtbar für das menschliche Auge.

# .03

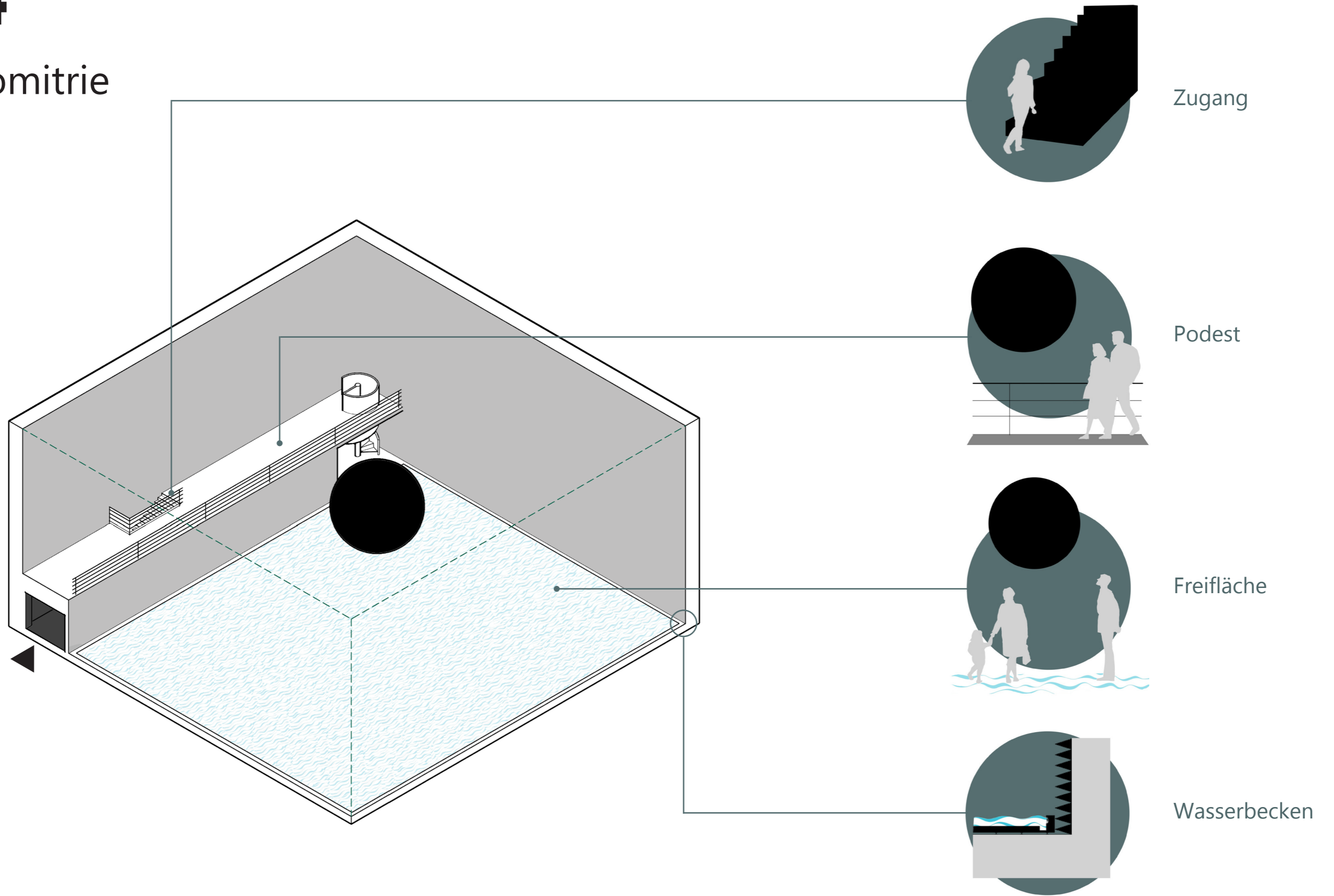
## Raumbeschreibung

Die Besucherin betritt den Kubus durch einen mit Vanta Black ausgekleideten Eingangsbereich und wird durch Lichtstreifen an den einzelnen Stufen hinauf auf das Podest geführt. Oben angelangt, kann die von der Decke hängende Kugel als erstes betrachtet werden. Eine Wendeltreppe führt anschließend die Anwesenden nach unten auf die mit Wasser bespielte **Freifläche**. Unten angekommen entfaltet das Projekt seine vollkommenen Zweck. Die freie Sicht auf das Objekt aus jeder Perspektive lässt erkennen, dass der Körper jegliches Licht schluckt und einen **Blick ins Nichts** gewährt. Zusätzlich erfolgt die akustische Verwirrung durch den fehlenden Klang des eigentlich hörbaren Plätschern des Wassers.



# .04

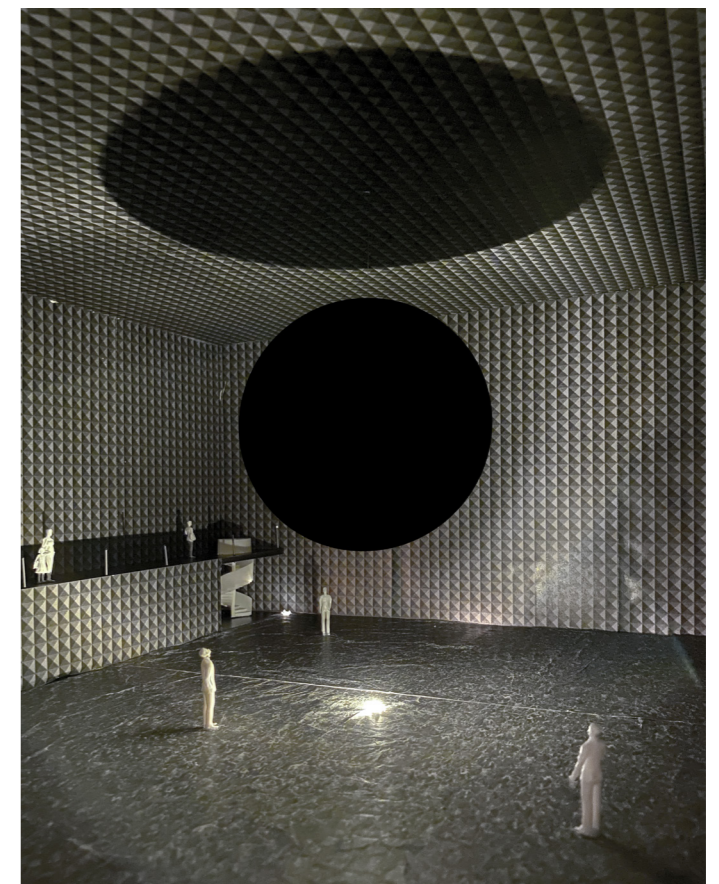
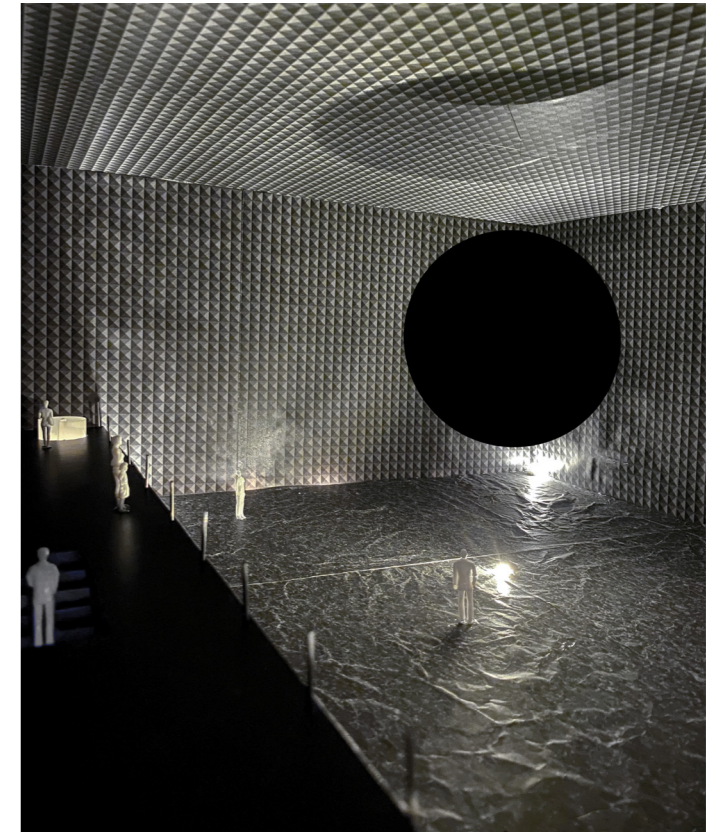
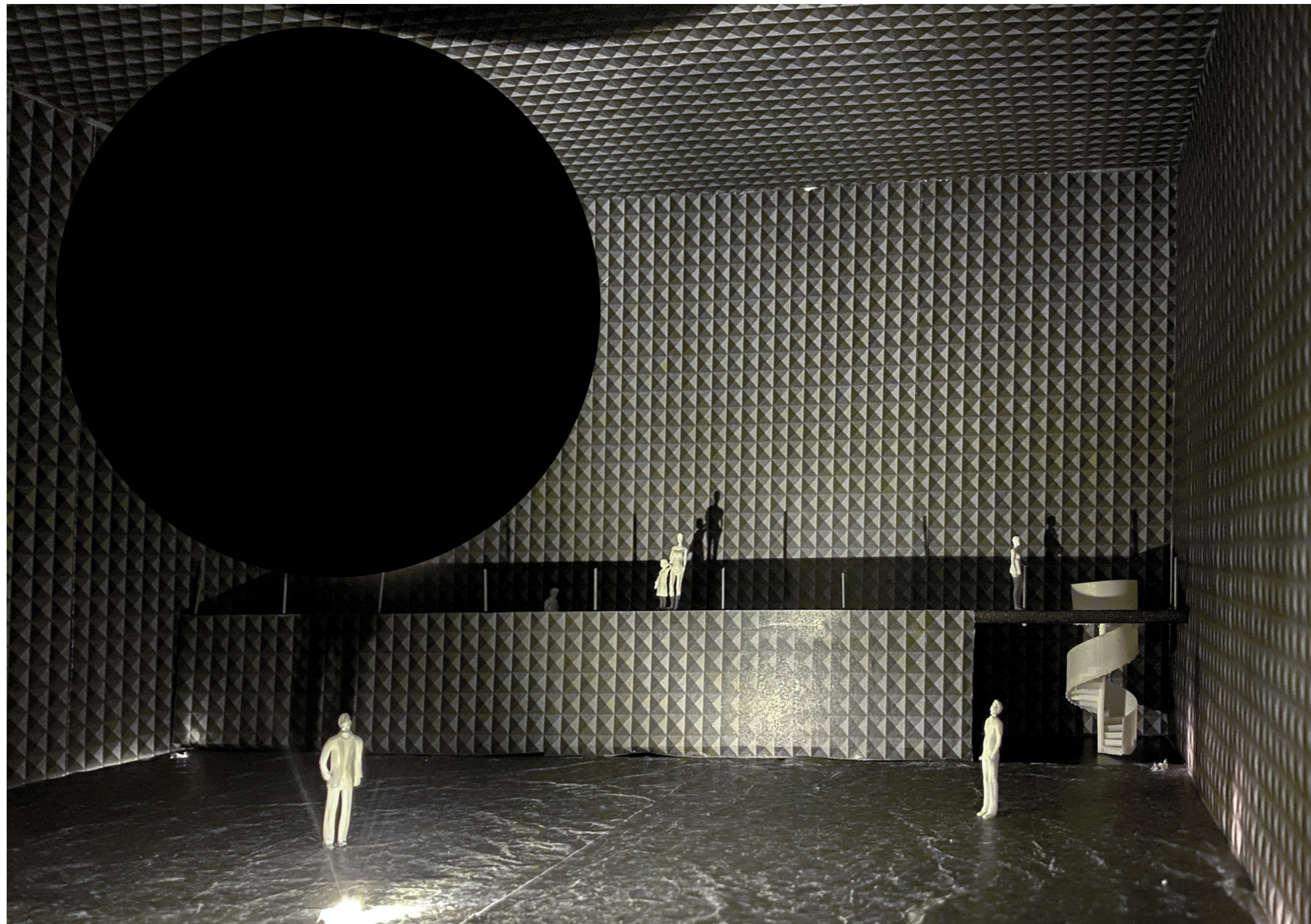
## Axonometrie





# .05

## Momentaufnahmen





# .06

non lux

**„mit licht dunkelheit erschaffen“**