



R
A
U
M



R
A
U
M



L
I
C
H
T

Das Hauptmodell aus Papier soll einen rechteckigen Raum mit quadratischen oder rechteckigen Öffnungen zeigen, wie sie in Wohnungen, Büros usw. üblich sind. Ich bin davon überzeugt, dass die Beleuchtung eines Raumes eine wichtige Rolle für seine Attraktivität und das Wohlbefinden der Menschen spielt. In einem einfachen Raum kann man allein durch die Beleuchtung eine der beiden Komponenten aufwerten. Nachfolgend sind verschiedene Wand- und Deckenöffnungen bzw. Fassaden-/Deckenbeispiele dargestellt, die die verschiedene Wirkung von Licht in einem Raum verdeutlichen. Es treten unterschiedliche Lichtintensitäten, Lichtbewegungen und Lichtverhältnisse auf. Ziel der Darstellung ist es, die Vielfalt der Variationsmöglichkeiten im Bereich Licht zur Steigerung der Attraktivität eines Raumes aufzuzeigen.

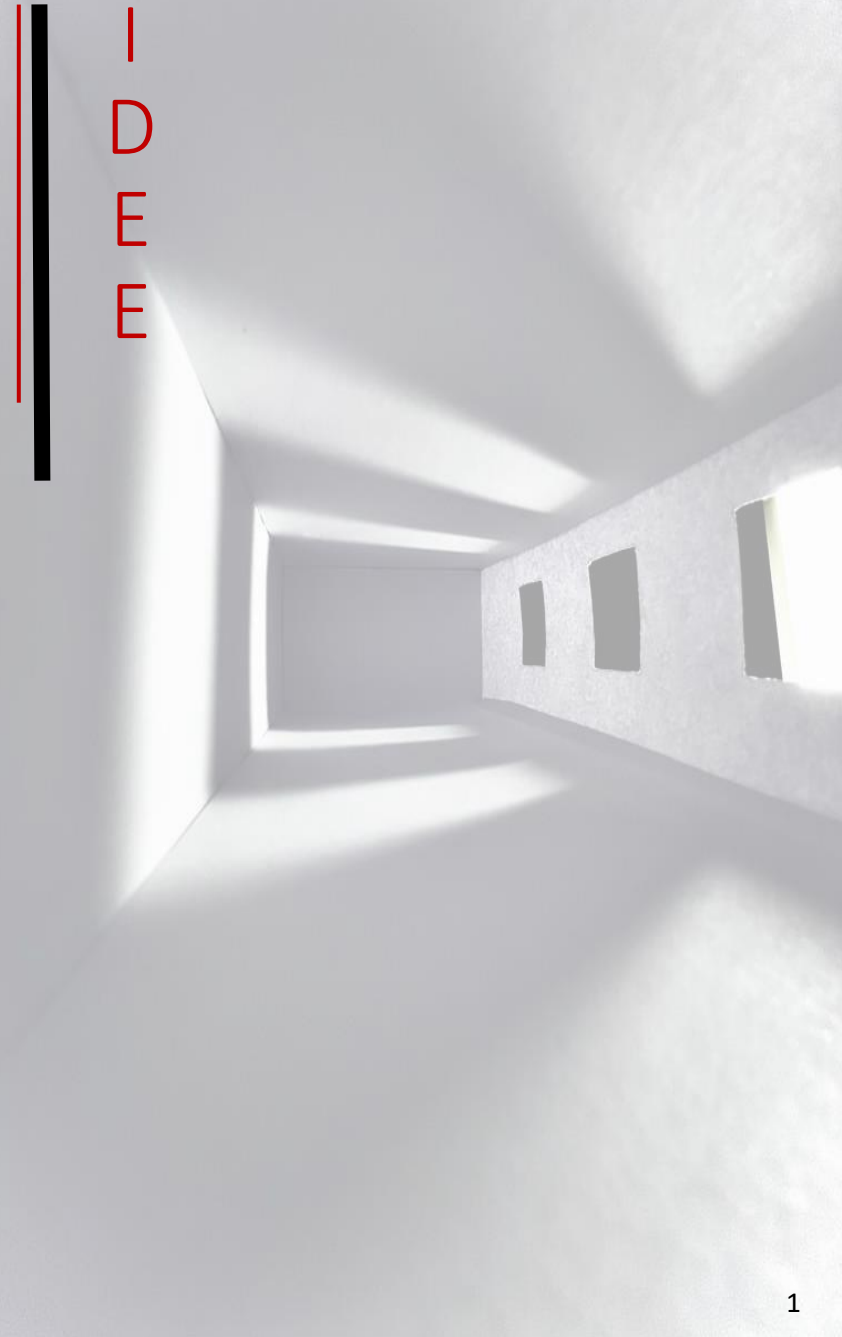


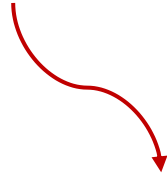
Papiermodell – Perspektive Guckloch

R
A
U
M

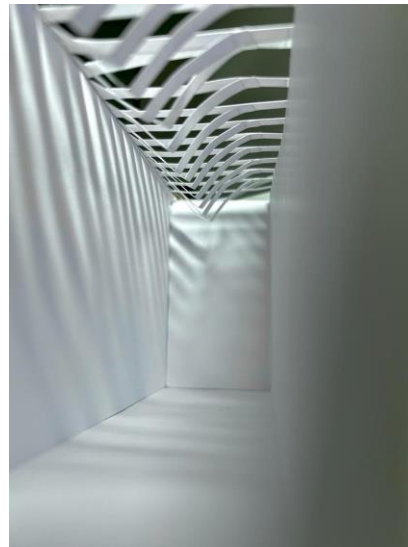
L
I
C
H
T

I
D
E
E



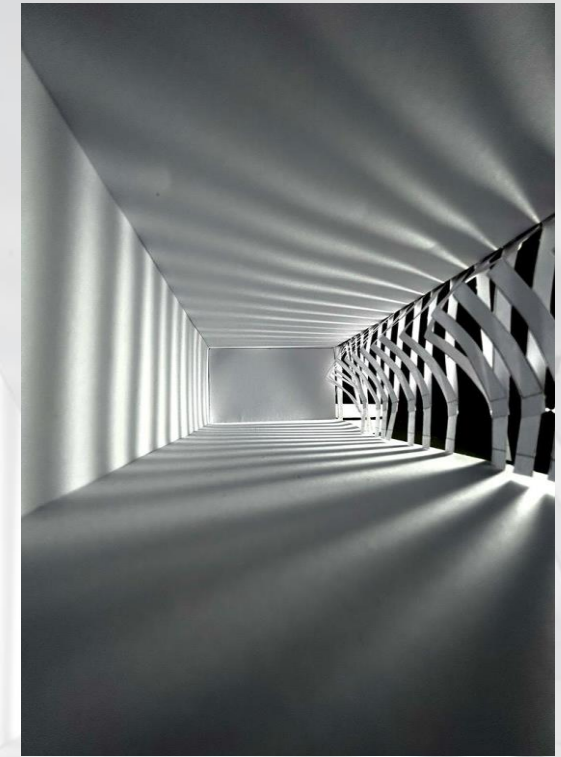


RAUM

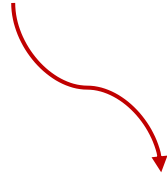


TECH

UMSETZUNG 1



Eine Tischlampe, die das Modell frei beweglich aus verschiedenen Positionen belichten kann, wurde zur Belichtung des Modells verwendet. Dadurch konnten auch bestimmte Lichtbewegungen gut beobachtet werden. (Siehe Videos). Da nicht nur unterschiedliche Lichtstärken oder Lichtbewegungen eine Wirkung auf unseren Körper haben, sondern auch Lichtfarben individuell auf den Menschen wirken, habe ich farbiges Transparentpapier (s. S.4) vor die Linse der Handykamera gelegt. Dadurch entstanden unterschiedliche Stimmungen im Modellraum.

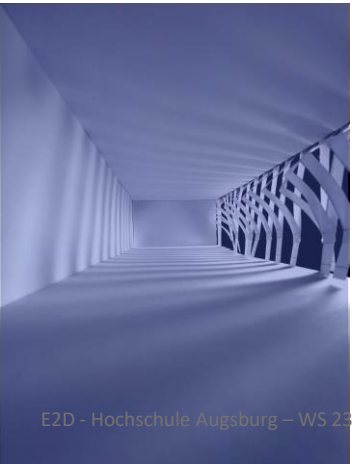


RAUM



TECH

UMSETZUNG 2



R A U M

Fasziniert hat mich die unterschiedliche Wirkung des Lichtes durch die Veränderung der Farbe. Die Lichtverhältnisse konnten von kalt zu warm und umgekehrt wechseln. Interessant fand ich auch die Bewegung des Lichtes durch die Veränderung der Position. Bei dieser Stegreifaufgabe wurde mir bewusst, dass auch einfache Räume allein durch die Beleuchtung sehr viel attraktiver gestaltet werden können.

L I C H T

B E O B A C H T U N G

