

KONZEPT

die redbox adaptiert raumgenerierende eigenschaften eines existierenden raumes. aussehen, lichtverhältnisse und lichtveränderungen, geräusche werden der vorlage entnommen und durch die zu verfügung stehenden medien wiedergegeben. ziel ist es, die

redbox in einen beliebigen raum transformieren zu können.

UMSETZUNG

das genre des film noir (lynch) generiert eine raum-eigene atmosphäre durch das ausblenden der für den zuschauer im grunde wichtiger information. durch die einhüllung in dunkelheit ist der raum zwar nicht als solcher dargestellt, jedoch ist er als solcher wahrnehmbar.

versucht wird nun, durch einen ähnlich der methode des film noir durch einen relativ geringen informationsanteil innerhalb des bespielten raumes die identität der vorlage zu generieren.

die reale vorlage (ein badezimmer, ein büro in einem bürokomplex, ein hotelzimmer) wird aufgrund seiner identitätstiftenden merkmale hin untersucht und dokumentiert. durch die medien der red box wird diese

information wiedergegeben.

der projektor dient als 2 dimensionale realität, hier werden die situationen eines raumes (waschbecken, toilette, badewanne, fenster, tür, der lichtschafter, schreibtischlampe, duschvorhang) an der leinwand dargestellt. ferner kann auf der leinwand mit einblendung von text kommuniziert werden.

die stableuchten vermitteln die raumtypischen lichtverhältnisse, die tonspuren (der leckende wasserhahn,

das summen des ventilators, der verkehrslärm) raumtypische geräusche.

SCRIPT

durch einfaches abspielen der dokumentierten eigenschaften der vorlage auf den neutralen raum der red box nimmt der beobachter information auf und ist letztendlich in der lage, ein raumgefühl für die vorlage zu entwickeln. da mit zweidimensionaler informationsdarstellung und fragmentierung von information gearbeitet wird ist der dargestellte raum nicht an die räumlichen eigenschaften der redbox gebunden.

