

the weight of light, 2015

Martin Hesselmeier / Andreas Muxel

site-specific / dimensions variable

Edition 1/3 + 2 AP

LED stripes and controller, custom Software,
2-channel sound

Licht, wie wir es gewöhnlich wahrnehmen, besitzt keine Masse und Schwerkraft. Man kann es sehen, aber nicht greifen, verfolgen, aber nicht festhalten. In der Arbeit „the weight of light“ werden kinetische Kräfte auf Lichtimpulse übertragen. Den Ausgangspunkt bildet eine simple Frage: hat Licht ein Gewicht und wie könnte dieses aussehen? Auf wellenförmigen LED-Bahnen bewegen sich Lichtpartikel durch den Raum: sie starten am höchsten Punkt, verändern das Tempo oder kommen ganz zum Stehen, als würden sie tatsächlich der Schwerkraft unterliegen. Eine eigens für die Arbeit entwickelte Computersimulation steuert dabei das Bewegungsverhalten der Lichtpartikel. Die Bewegung jedes Lichtpartikels findet eine akustische Entsprechung im Bereich niedriger Tonfrequenzen, die im gesamten Raum hörbar werden. „the weight of light“ spielt mit unserer Wahrnehmung der Realität, indem die Materialität von immateriellen Elementen, hier Licht, Schwerkraft und Ton, auf der fiktionalen

Ebene des Kunstwerks wahrnehmbar und erfahrbar wird. Die Arbeit betont hierbei die Materialität des Immateriellen in einer sich ständig wechselnden Wirklichkeit.

Light, as we usually perceive it, has no mass and no gravity. One can see it, but not grasp it, follow it, but not hold it. “the weight of light” decodes kinetic forces to light impulses. The starting point is a simple question: How much does light weight and what could it look like? Light particles move through space on wave-shaped LED paths, starting at the highest point, changing their speed and coming to an idle state as if they were actually subject to gravity. A computer simulation calculates the movement of the light particles. Each moving light particle is underlined by an auditive representation in the range of low frequencies. the weight of light plays with our sense of reality by continually causing us to perceive and experience a fictional space of light, gravity and sound. It emphasizes the materiality of immaterial elements in a revolving reality.

Initiiert von Prof. Dr. Olaf L. Müller, Institut für Philosophie,
in Zusammenarbeit mit Light Art Space



Light Art Space

