



**Luke Frommann** ist ein in Berliner Designer und Student an der Kunsthochschule Berlin Weißensee. Seine Arbeiten umfassen mit unter Leuchten, Möbel und Dingen des alltäglichen Lebens. Aktuell absolviert er ein Praktikum im Studio Mark Braun.

In den letzten Jahren konzentrieren sich seine Arbeiten auf physische Interaktion. Mit dem Ziel, der Nutzung von Dingen wieder eine konkrete, spürbare Qualität zu verleihen, basiert sein Ansatz im Produktdesign auf Auseinandersetzung mit Kontext und Prozessen sowie hineinversetzen in konkrete Situationen der Interaktion. Hier setzt Luke an und gestaltet bewusst, wie seine Entwürfe erlebt werden.



**Julia Huhnholz** ist Produkt Designerin in Berlin. Ausgehend von ihrem explorativen Ansatz entwickelt sie Produkte und Prozesse über Disziplinen hinweg. Julia Huhnholz studiert im Masterstudiengang an der Weißensee Kunsthochschule Berlin und arbeitet als Freelancerin im WINT Design Lab.

## interaktive Pendelleuchte

Nach intensiver Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Prinzipien der Transformation entstand die Pendelleuchte diff:o, eine Leuchte, die zwei Lichtqualitäten in einem Objekt vereint: gerichtetes Arbeitslicht und ein weiches, diffuses Raumlicht. Der Wechsel zwischen beiden erfolgt über eine intuitive, analoge Geste. Durch Ziehen am Textildiffusor bewegt sich die Lichtquelle innerhalb der Leuchte von einer Seite zur anderen – das Licht wird förmlich in die Leuchte „gesogen“. Mit zunehmender Dehnung des Stoffes füllt das diffuse Licht den wachsenden Lampenschirm immer heller. Wird die Bewegung umgekehrt, wandert das Licht wieder nach unten, verdichtet sich zu einem fokussierten Lichtkreis und die Leuchte nimmt erneut eine flache Silhouette an. Die beiden Erscheinungsformen von diff:o, flach und klar definiert für fokussiertes Licht sowie voluminös und weich für diffuses Licht, stehen in direktem Zusammenhang mit der jeweiligen Lichtqualität. Die Leuchte macht unterschiedliche Lichtqualitäten greifbar und eröffnet eine intuitive, spielerische Art der Interaktion mit Licht.

# diff:o

