

Visuelles Denken, Ästhetik und Gestaltung

< Antike:

Bildhaftes galt als unzuverlässig!

- Religiöse Beispiele von Bilderstürmerei: Moses vs. Das Goldene Kalb als Gottesbild, Verbot der kreatürlichen Abbildung im Islam
- Sokrates: Wahrnehmung sollte durch „Denken“ bestimmt sein -> 7 freie Künste:
 - 3 sprachliche- Grammatik, Dialektik, Rhetorik
 - 4 mathematische - Arithmetik, Geometrie, Astronomie, MusikSokratische Methode: Führung des Gedankengangs durch These und Antithese zu einer Erkenntnis
- Platon: „Man kann den Sinnen nicht trauen!“ „Die Blindheit des Sehen“
 - Das Sehen ist irreführend und führt vom Wesentlichen weg. (s.a. Höhlengleichnis!)

Aufklärung, Rationalismus:

Immanuel Kant (1724 - 1804)

Hauptwerk: „Kritik der reinen Vernunft“

→ kategorischer Imperativ: „Handle vorbildlich“. Die Maxime des Handelns hat Gültigkeit für alle -> wenig Individualität

→ „Die Vernunft ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit“. „Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen!“

Verhältnis zur Kunst: „eine möglichst naturgetreue Abbildung der Wirklichkeit. Ästhetik sollte rational und nachvollziehbar sein.“ -> wenig Individualität und Spielraum für den Künstler

Sturm und Drang

Friedrich Schiller (1759 - 1805)

Bewegung des Gefühlskult

→ „Das Genie verfährt nicht nach erkannten Prinzipien, sondern nach Einfällen und Gefühlen“ -> Individualität

Verhältnis zur Kunst: **Der Mensch sollte mit der Schönheit nur spielen**

neues Menschenbild: Homo ludens (der spielende Mensch)

neues Bildungsideal: Idealismus

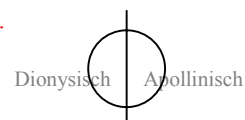
Romantik

Friedrich Nietzsche

- „Die Geburt der Tragödie aus dem Geist der Musik“ behandelt die Verehrung der Griechen für Dionisos, den Gott des Rausches und des Spiels im Gegensatz zu Apollo, den Gott der Reinheit und des Wissens. -> Buch über den Widerspruch zwischen Triebhaftigkeit und Geisthaftigkeit -> dionysisches und apollinisches Kunstverständnis -> gespaltener Mensch

- „Also sprach Zarathustra“ Zarathustra war ein Denker (Eremit), der zu den Menschen geht, um ihnen ein neues Bild vom Übermenschen nahezubringen. „Gott ist tot, es lebe der Übermensch!“ -> Mensch, der sich zum Gott erhebt

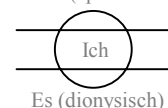
Kunst bedeutet für Nietzsche eine Anregung zum Denken und Fühlen.



Sigmund Freud (1856 -1939)

unterteilte die Zwiespaltenheit in drei Teile: Es (dionysisch) - Ich - Über-Ich (apollinisch)

Über-Ich (apollinisch)



Surrealismus

Salvador Dali, Max Ernst

Theodor Adorno (1903 - 1969), Soziologe (lieferte Grundlage für die 68er-Revolution)

- Kunst und Ästhetik sind fragwürdig, da wir in einem globalen Chaos leben. Gesellschaftliches Chaos (keine Einigkeit unter den Menschen). Individuelles Chaos: Mensch in seiner Zerrissenheit kann sein eigenes Ich nicht akzeptieren. Wenn Kunst nach gemeinsamen Funktionen und Klammern sucht (Brückenfunktion) ist sie somit hinfällig.
- Gegenbewegung: Kunst als Gegenmittel gegen Chaos (z.B. Boyz)

„Auge und Sehen, Kontrast, Verhüllung, Enthüllung“ (anhand von „Blick aus dem linken Auge“ von Ernst-Mach)

1. Gesichtsfeld:

„Das Gesichtsfeld ist übertrieben groß dargestellt, Augenbraue und Bart müssten unscharf sein.“

Der menschliche Sehwinkel beträgt ca. 45° (Schärfbereich), ab ca. 90° wird das Bild verschwommen und zunehmend farblos.

Beim Lesen etc. wird der Winkel verengt (Fokussierung), den Vorgang des Fokussierens nennt man Akkomodation.

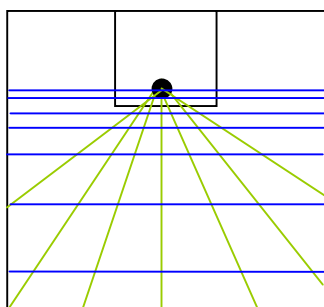
Bewegungsimpulse werden in einem Winkel von ca. 180° wahrgenommen.

Eine Kamera kann besser fokussieren durch Einstellen der Tiefenschärfe (= Bereich, in dem es vorne und hinten scharf ist). Je kleiner die Blende desto größer die Tiefenschärfe.

2. Perspektive und Proportion:

„Perspektive ist zu weitwinklig (Raum wirkt gedehnter), rechte Hand wirkt zu weit weg. Die Bücher erscheinen zu groß.“

Perspektive = Ansicht oder Sichtweise, definiert durch Standpunkt und Richtung.

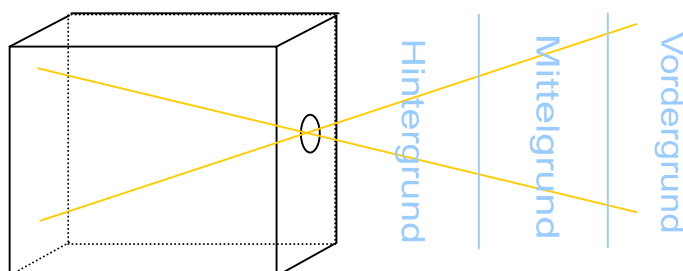


Fluchtpunktperspektive

Perspektive und Raum entsteht durch Binokularität, d.h. das Sehen mit zwei Augen. Aber auch Monokularität kann durch Erfahrung ausgeglichen werden, allerdings muß das entsprechende Gehirn schonmal mit zwei Augen gesehen haben.

Perspektive läßt sich durch **Perspektivlinien** und **Raumlinien** (geben Proportionen an) darstellen.

Leonardo da Vinci entdeckte die Flucht- oder Zentralpunktperspektive:



Licht fällt ein und zeichnet ein spiegelverkehrtes und umgedrehtes Abbild des Motivs auf das Raster auch der Rückwand der Camera obscura.

Beim Abzeichnen bemerkte er: mit steigender Entfernung verkürzen sich die Abstände (**Verkürzung**).

Bei Weitwinkel: Abstände werden größer
Bei Tele: Abstände werden geringer

3. Raum

siehe auch Perspektive

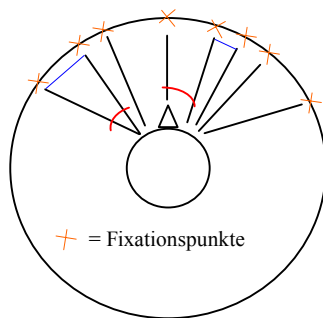
- Monokularität <-> Binokularität
Durch diese Divergenzbilder beider Augen errechnet das Gehirn den Raum.
- Zentrales, den Raum erfassendes Organ ist jedoch primär die Hand. Man spricht deshalb von taktiler (führender) oder haptischer Wahrnehmung oder von der „denkenden Hand“. Taktile und visuelle Wahrnehmung entwickeln sich gleichzeitig.

4. Bewegung

„Das Bild wirkt starr und wie eingefroren.“

Laufbild: Wodurch entsteht der Eindruck von Bewegung? Wenn das Auge z.B. einen Jogger betrachtet, „speichert“ das Gehirn Einzelbilder ab. Trotzdem entsteht der Eindruck von fließender Bewegung.
Maybridge: englischer Amateurfotograf. Phasenfotographie des Pferdegalopps -> Filmtechnik / Cinematographie
14 – 24 Bilder pro Sekunde = Bildverschmelzungsfrequenz
48 Bilder pro Sekunde = Flimmerverschmelzungsfrequenz

Standbild: Wenn das Auge etwas neu erfasst, springt es zu Fixationspunkten und beschreibt eine Abtastbewegung (Steuerung durch Kontraste, Schriftgrößen, Schärfeneinstellungen...)



Fixationspunkte entsprechen im Film den Schnitten von Einstellung zu Einstellung. Sie sind quasi die Normalität für das Auge, während Schwenk, Zoom, Blende etc. etwas Künstliches darstellt.

Abstände zwischen den Fixationspunkten verändern sich -> Schnittrhythmus

Winkel zwischen den Fixationspunkten verändern sich (z.B. beim rumgucken im Hörsaal nimmt mal man nur Gesichtsteile wahr, dann wieder mehrere Leute auf einmal). -> verschiedene Einstellungsgrößen
(evolutionär: „Um sowohl den Hirsch im Gebüsch als auch den Hasen in der Hand zu sehen.“)

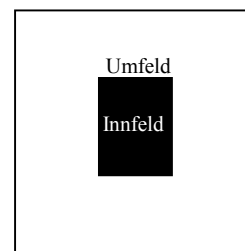
5. Kontrast

„Keine Kontrastübergänge (Halbtöne), Fußboden wirkt zu hell“

Simultankontrast besteht aus Flächenkontrast und Randkontrast.

Flächenkontrast: schwarz erscheint auf weiß dunkler (als z.B. auf grau)
Weiß wirkt auf schwarz strahlender (rot auf grün).

Randkontrast: Um das Quadrat bildet sich ein heller Rand (auch zwischen zwei Farben flimmert der Rand).



6. Verhüllung / Enthüllung

Im Beispiel: Fußboden ist durch Liege und Körper verhüllt. Körper ist enthüllt (Arm zeichnet in die Luft)

Zwischen Betrachter und Objekt schiebt sich ein Medium, das Teile des Objektes verhüllt <-> Enthüllung

Große Epoche der Enthüllung: Aufklärung

Große Epoche der Verhüllung: Romantik

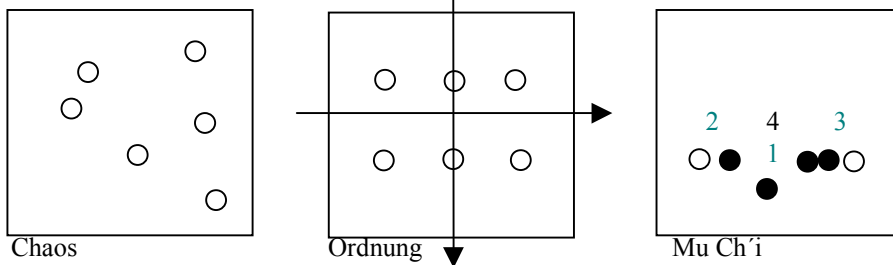
Verhüllung hat immer etwas mit Emotion zu tun (das Geheimnisvolle, dunkle...)

Enthüllung hat immer etwas mit Ration zu tun (Aufklärung, Begreifen...)

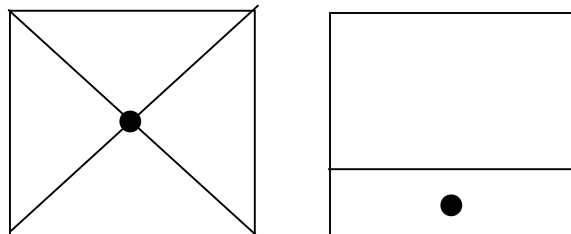
Zahl, Zeichen und Gestalt (anhand von „Die sechs Dattelfläumen“ von Mu Ch'i)

Zahlen:

Es gäbe verschiedene Arten, Mu Ch'i's Sechsheit darzustellen:



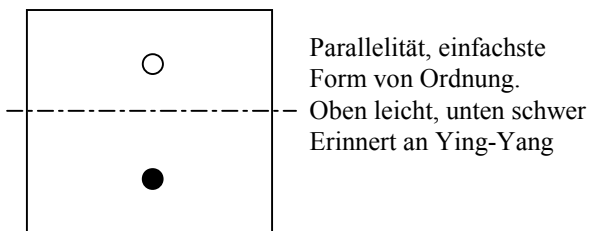
Einsheit:



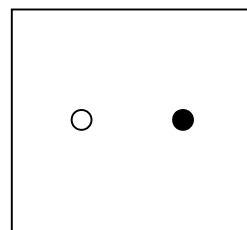
Die Einsheit wirkt statisch (Variante 1), oder dynamisch (Variante 2 durch „Schwerkraft“)

⇒ Individualität, Verlassenheit

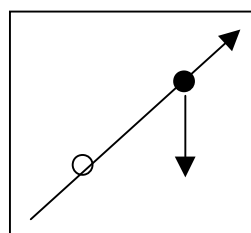
Zweiheit:



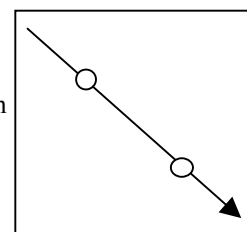
Parallelität, einfachste Form von Ordnung.
Oben leicht, unten schwer
Erinnert an Ying-Yang



Reduktion auf Schwarz-weiß-Kontrast
-> Konfliktpotential



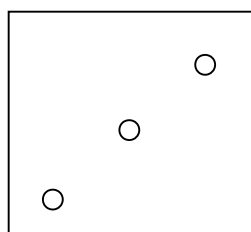
Aufsteigende Bewegung weg vom Betrachter
Aber: schwarz drückt nach unten



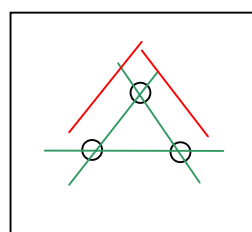
absteigend, annähernd

=> Zweiheit: Konflikt, Kontrast. Kann entweder senkrecht oder waagrecht oder diagonal dargestellt werden.

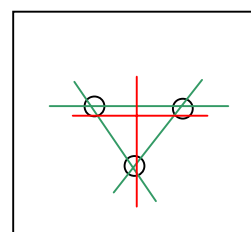
Dreiheit:



Dreiheit aufsteigend



Stabilität / Dach
Obere Kugel hat Spitzenposition



Instabilität,
Kreuz

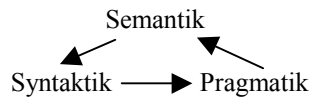
Dreiheit: keine Polarisation, Auflösung des Konfliktes durch drittes Element.

Zeichen:

Semiotik (Zeichentheorie)

Aspekte der Zeichen: Form (Syntaktik) – Wirkung (Pragmatik) – Kontext – Bedeutung (Semantik)

Triadische Zeichenrelation:



Semantik: Bedeutung des Zeichens, Objektbezug

ist oft mehrdeutig, dazu braucht man den Kontext

Syntaktik: Mit welchen Mitteln wird das Zeichen hergestellt? + Anordnung

Pragmatik: Wie wirkt das Zeichen auf den Betrachter?

„Wer sagt was zu wem – womit und wozu?“

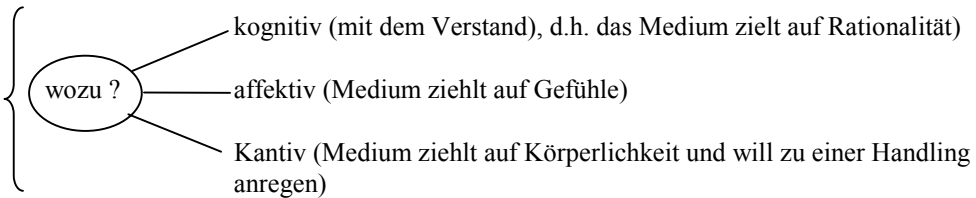
was: Objektbezug, Semantik

womit: Syntaktik

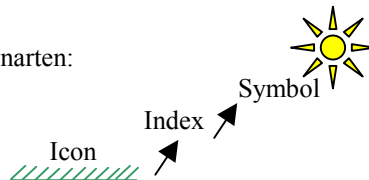
wozu: Pragmatik

Pragmatik:

Affektlogik



Semantik: wird aufgeteilt in drei Zeichenarten:



- Icon *steht stellvertretend* für etwas (siehe orthodoxe Ikonen: sollen die Anwesenheit des Heiligen himself darstellen). In der Werbung nennt man sie Pictogramme: Sarotti-Mohr, Bärenmarke-Bär
- Index *verweist* auf etwas: Rothhändle-Hand, Shell-Muschel
- Symbol *repräsentiert* ein Objekt, abstrahiert und reduziert. Symbole müssen gelernt werden!

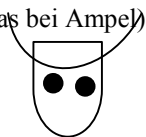
Beispiel Flamme:

Icon -> Farbfotografie

Index -> Zeichen auf Feuerlöscher

Symbol -> rote Farbe (etwas bei Ampel)

Beispiel Buchstabe:



Stierkopf
Icon



Umgedreht
Index

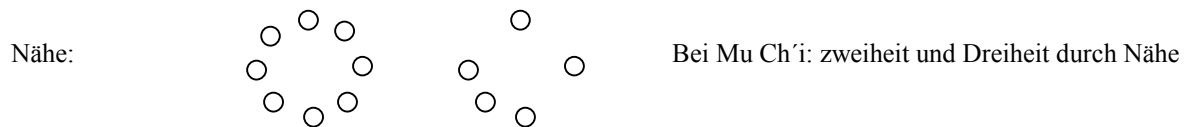
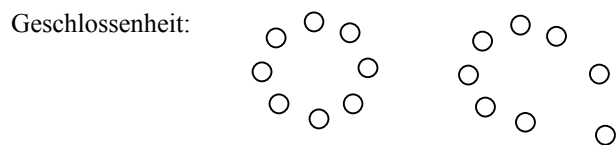
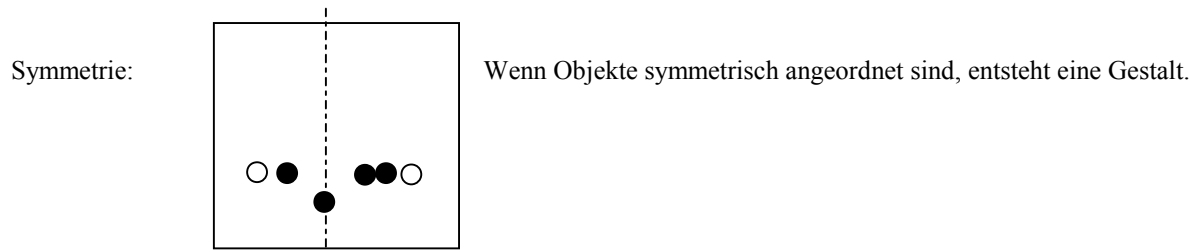


Buchstabe
Symbol

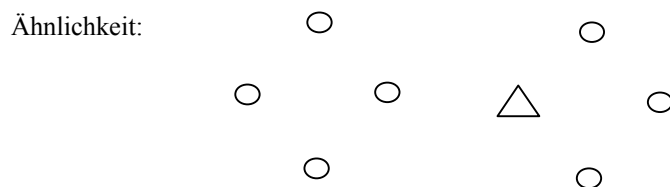
Buchstaben lassen sich auf drei geometrische Formen zurückführen: Kreis (O), Dreieck (A), Quadrat (N)

Gestalten:

Gestalten haben müssen verschiedene Eigenschaften haben, damit sie als solche wahrgenommen werden können:



Kontrast: Bei Mu Ch'i: schwarze Gestalt <-> weiße Gestalt



Das Konstrukt, Einstellung, Gewohnheit, Passung, Figur

Man Ray: Anatomie – Die Finger

Man Ray entspringt dem Surrealismus, genauer gesagt, dem **Dadaismus**. Der Dadaismus sieht sich selbst als „Antikunst“, als eine Stilrichtung, die gegen die herkömmliche klassische Kunst rebelliert.

An diesem Bild revolutionär:

- Photographie statt Malerei
- Angeschchnittenes Gesicht statt Portrait -> Darstellung einer relativ unbedeutenden Hand im Mittelpunkt.
- Frau ist herb und androgyn (hat eher männliche Hände) statt lieblich

Pragmatik des Bildes:

- Frau wirkt bestürzt / erstaunt / geschockt / verwundert
 - kindlich hilflos, unbeholfen, unsicher
 - Kusshand
 - Schweigen
- Sehr widersprüchliche Eindrücke

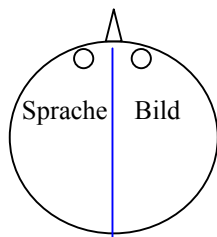
Die Thesen des Konstruktivismus:

These 1: "Wir bemerken nicht, was alles ist."
(die Farbigkeit der Sterne, Sinfonie des Ozeans z.B. Walgesänge etc.)

These 2: "Wir bemerken, was *nicht* ist."
(Sonnenuntergang, Wolkengestalten, Sternbilder, Nebelgeister)

Die in Eindrücke aus These 2 entstehen durch **Synästhesie**, der Querverbindung von Sinneseindrücken (z.B. Farben hören, Formen schmecken, Musik-Malerei, Kunstlieder). Diese Fähigkeit haben alle Kinder, viele Erwachsene verlieren sie im Laufe der Zeit. Test: Welche Farbe hat der Buchstabe A, B, die Zahl 3, der Wochentag Montag etc.)

Die Entstehung von Synästhesien hat mit der Anatomie des Gehirns zu tun:



Links: Analytik
Rationalität

Rechts: Emotion
Ganzheitlichkeit

→ „Dualismus im Kopf“
→ „Hemisphärentheorie“

These 3: „Wahrnehmung ist ein aktiver Vorgang.“

Unsere Erfahrungen und Denkweisen beeinflussen und bewerten die zunächst einmal neutralen Sinneseindrücke, die von außen kommen. Diese Erfahrungen und Denkweisen nennt man **Konstrukt**. Durch das Konstrukt im Kopf haben wir zu den Dingen eine bestimmte **Einstellung**. Die Einstellung verändert die Wahrnehmung. Wahrnehmung ist immer eine Mischung aus Sinneseindrücken und Konzeption im Kopf.

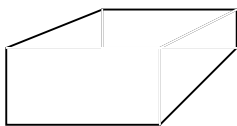
- Wir bilden im Kopf eine eigene Welt, eine Welt wird erfunden
- „Es gibt so viele Wirklichkeiten wie es Menschen gibt.“
- Goethe: „Man erblickt nur, was man schon weiß.“
- Max Ernst: „Man sieht, was man zu sehen bereit ist. Aber der Künstler kann der Suggestion Beine machen.“

Aus der Einstellung geht die **Gewohnheit (= Agonie)** hervor.

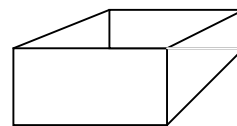
Beispiele: Wenn man an der Autobahn wohnt, wird man den Lärm bald nicht mehr hören.

Ein Stück Holz wird immer als „braun“ bezeichnet werden, ohne Beachtung der Farbnuancen.

- Gewohnheit strebt nach dem Räumlichen in der visuellen Wahrnehmung, versucht immer, Räume zu konstruieren:



Die Gewohnheit wird aus dieser Konstruktion sofort eine Kiste machen:



Gewohnheit sieht die Gegenstände immer in ihrer gewohnten Umgebung: Eine Kiste im Lagerraum wird kaum jemandem auffallen, eine Kiste im Museum dagegen schon.

Einstellung und Perspektive mit der Kamera

Einstellung:

- Totale (weit) Information ↔ Nahe/ Detail Emotion

Distanz

Nähe

Perspektive:

- Vogelperspektive \longleftrightarrow Froschperspektive
 Augenhöhe
 Überheblichkeit „Herrenperspektive“ Unterwürfigkeit „Sklavenperspektive“

Winkel:

- frontal \longleftrightarrow Profil
 $\frac{3}{4}$ Vorderansicht
 Konflikt, Kontakt Beobachter

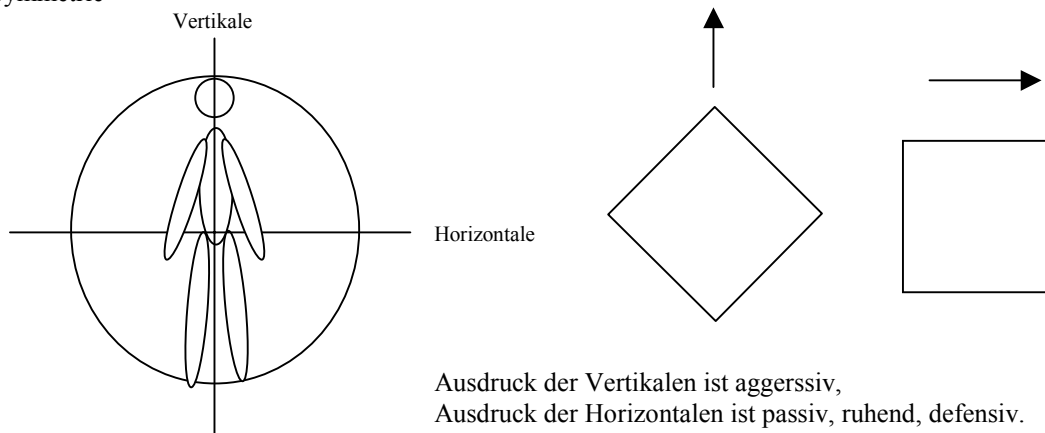
Passung:

gibt an, wie gut etwas zusammen passt. Wenn man etwas findet, daß besonders gut zusammen passt, spricht man von einem Aha-Erlebnis oder auch einem fruchtbaren Moment (siehe auch Archimedes und die Krone).
 Verbinden sich zwei Elemente zu einer neuen Einheit, spricht man von **Biosoziation** (z.B. Gutenbergs Buchdruck aus dem Elementen Weinpresse und Stempel).

Die Passung bekommt einen bestimmten **Ausdruck**, z.B. wenn man Rot und Blau verbindet, entsteht ein Warm-Kalt-Kontrast.

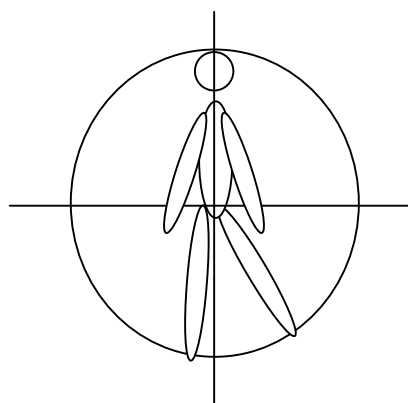
Ausdrücke einer Figur:

1. Symmetrie



Ausdruck der Vertikalen ist aggressiv,
 Ausdruck der Horizontalen ist passiv, ruhend, defensiv.
 Ausdruck der Symmetrie: Aufrichtung, Homo Erectus
 Asymmetrisches Ideal

2. Asymmetrie:



Stand- und Spielbein
 Asymmetrisches Ideal

Das Licht, Schwarzweiß, Lichtgestaltung

Besetzungen von Licht:

Mythologie: Luzifer (=Bringer des Lichtes), Prometheus der das Feuer brachte, Engel = Lichtgestalten

Religion: Quäker sprechen vom „Inneren Licht“, Fiat Lux

Licht		Schatten
Helligkeit Tag	Dämmerung	Dunkelheit Nacht Uempfinden des menschlichen Embryos
Enthüllung Aktion Rationalität Klarheit		Verhüllung Schlaf Emotion Traum
<p><u>Dualismus des Lichtes:</u> Licht besteht aus</p> <p>Wellen Teilchen (z.B. glühendes Metall sieht nach Licht aus) Licht hat Temperaturgerade: niedrige Temperaturen verbinden wir mit rot, hohe mit bläulich-weiß</p>		
Aufklärung		Romantik
Weiß	Grau Schwäche Kompromiss Unsicherheit	Schwarz
Gut Positiv Unschuld, Ergebung	Zwiespalt Opportunismus Langeweile	böse negativ Tod, Trauer, Ernst
Highkey (sehr hell, wenig schwarz) Hoghkey-Überlagerung (wenn ein Normalbild aufgeblendet wird) wirkt optimistisch, Vorfreude, lauter werdend Impressionismus		Lowkey (sehr dunkel, viel schwarz) Lowkey-Überlagerung (wenn ein Normalbild abgeblendet wird) wirkt melancholisch, leiser werdend Expressionismus Barock
<p>Solarisation</p> <p>Solarisation entsteht durch Überbelichtung Eine Fotografaie der Sonne wird schwarz erscheinen.</p>		

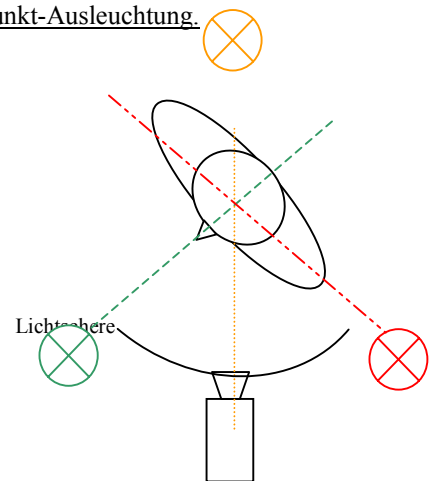
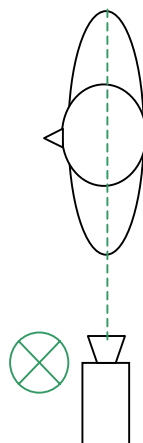
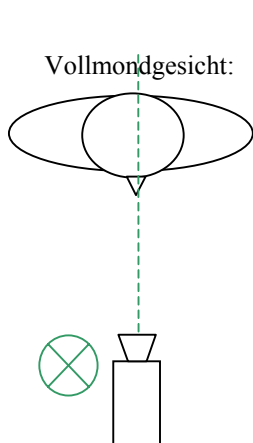
Lichtgestaltung:

Warum Kunstlicht?

- Natürliche Lichtverhältnisse ändern sich
- Natürliches Licht meist zu schwach
- Licht steigert Plastizität / Räumlichkeit
- Betonung einzelner Objekte
- Erzeugung von Emotionen

- **Hauptlicht / Führungslicht / Keylight**
Das Hauptlicht bildet die natürlichen Lichtverhältnisse der Szene nach und verstärkt dadurch die Realistik. Problem: Es tritt starker Schatten auf. Lösung: diffuses Keylight, zwei Keylights oder frontale Ausleuchtung des Objektes (dabei aber wirkt das Gesicht flach → Vollmondgesicht)
- **Aufheller**
Hellet die durchs Keylight anfallenden Schatten auf → Kontrastverminderung.
- **Gegenlicht / Hinterlicht / Spitzlicht**
Das Spitzlicht trennt das Objekt vom Hintergrund. Es steht meist etwas erhöht und erzeugt so im oberen Bereich der Figur eine Spitze (Lichtkante).
Special: Kicker: Licht von hinten unten erzeugt im unteren Bereich eine Lichtkante (Horrorfilm)
- evtl. auch ein Hintergrundlicht, das den Background diffus ausleuchtet.

Eine Kombination von Hauptlicht, Aufheller und Spitzlicht nennt man 3-Punkt-Ausleuchtung.



Nase sehr unvorteilhaft

Three Quarter Angel
Crosslighting
→ Charakterkopf



Hauptlicht



Hinterlicht



Aufheller Lichtachsen

Lichtachsen



Der Raum, Rauminszenierung, Performance, Event

Regisseur Sidney Lamet: „Jedes Objektiv erzählt anders.“

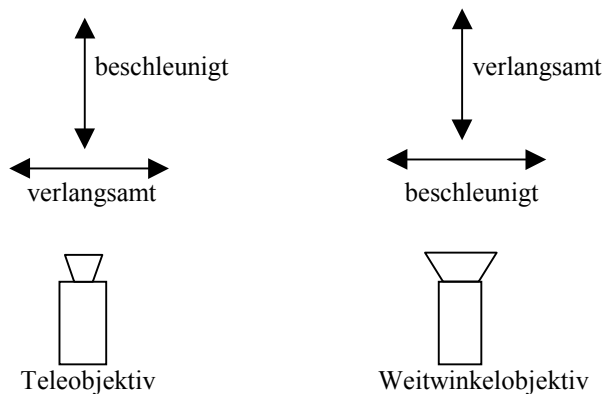
- Weitwinkel: - Objekte scheinen klein zur Weite des Raumes
- hohe Tiefenschärfe
- niedrige Brennweite (d.h. die Objekte müssen recht nah dran sein)
- Teleobjektiv: - Nahaufnahme, Figuren wirken groß
- niedrige Tiefenschärfe (Person scharf, unmittelbarer Hintergrund unscharf)
- hohe Brennweite (Objekte die weit weg sind, kann man nah ranholen)

Beispiele:

Mord im Orient-Express

Beginnt mit Normalobjektiv, am Ende Weitwinkel → bühnenartiger Eindruck, hohe Dramatik

Wirkung: Bewegungen in die Tiefe des Wagens wirken beschleunigt, hektisch. Bewegungen quer zur Kamera wirken nachdenklich.



Die zwölf Geschworenen:

Beginnt mit Normalobjektiv, bei Beratung der Geschworenen Teleobjektiv, Kamera geht unter Augenhöhe

Wirkung: Der Beratungsraum wirkt eng, drückend, durch die zunehmende Sicht auf die Decke wird der Eindruck erweckt, als falle den Geschworenen "die Decke auf den Kopf". Der ganze Film wird verlangsamt.

Am Ende bei Freispruch Weitwinkelaufnahme → Befreiung

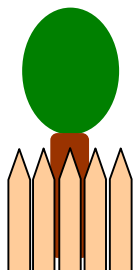
Überschneidung:

“Logik des Gehirns”:

Was überschnidet liegt vorn, was überschritten wird liegt hinten.

Bei einer Autofahrt am Wald vorbei: vorne Scharf, hinten unscharf. Bewegungen der Bäume wirken vorne schnell, hinten langsam.

→ Beim Film heißt das: alles was im Vordergrund albäuft, verbindet man mit einem hohen Tempo, im Hintergrund wirkt alles eher verlangsamt.



Weitere Hirnlogik: verdeckte Teile des Baumes werden vom Gehirn automatisch ergänzt.

Illusion von Raum:

Die Illusion von Raum wird in der Malerei durch die sogenannte **Luftperspektive** erreicht:
Vordergrund scharf, Hintergrund unscharf
Vorne gesättigte Farben, verblassen nach hinten
Hintergrund wirkt bläulich → Vordergrund wirkt wärmer
Die Luftperspektive wurde hauptsächlich in der Renaissance verwendet

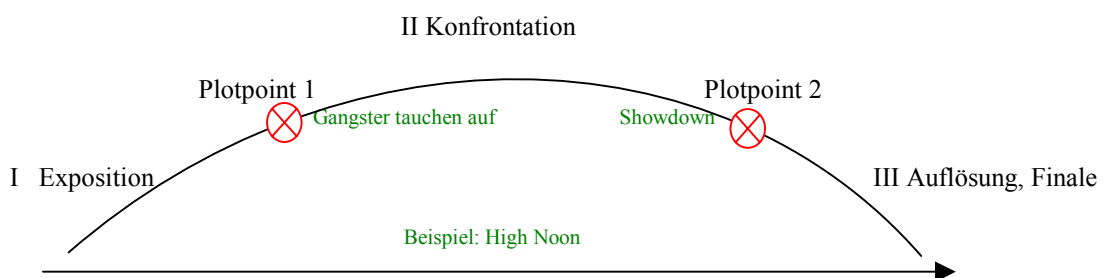
Kleine Epochenkunde:

Eine Epoche, die dem Raum besonders viel Aufmerksamkeit schenkt, ist der Kubismus. Aus ihm entstanden zahlreiche andere Kunstrichtungen:

Konstruktivismus

- ↳ Kubismus: alle Körper werden in geometrische Kuben zerlegt. Synthetischer Kubismus: baut aus Kuben Körper.
- ↳ Futurismus: aufgeschlossen gegenüber der Technik, Maschinen werden verherrlicht
Vertreter: Boccioni (Italien)
Hauptthema: Darstellung von Bewegung → Zerlegung in Zeiten! Beispiel: Phandarstellung eines kleinen Hundes mit hunderten von Beinen und hunderten von Schwänzen.
Futurismus wurde durch den Film forciert.
- ↳ Abstraktion: Kunst löst sich vollständig vom Objekt, Formen und Farben sind nicht länger nur Werkzeuge zur Darstellung von Objekten → absolute Malerei (Wassily Kandinski)
- ↳ Dadaismus: Antikunst. Dada erhebt das Objekt selbst zur Kunst, der Prozess des Schaffens wird vollständig abgelegt.
- ↳ Surrealismus
- ↳ Fluxus: = "Das Fließende"
Es geht um das spielerische Schaffen an sich, nicht um das Geschaffene → Performance
→ Happening: Interaktive Kunst, das Publikum wird mit einbezogen
→ Installation: multimediale Kunst

Raum-Zeit-Inszenierung:



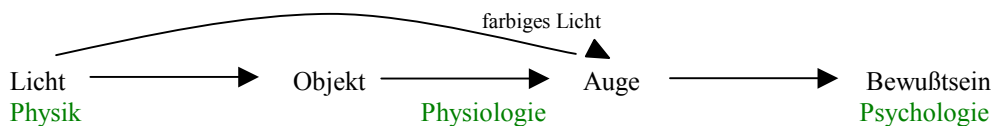
Aristoteles' Dramentheorie: Dieses Ding nennt man ein Paradigma → Einheit des Ortes, der Zeit und der Person.

Location-Typen:

Außen	Innen
Wald: gefährlich, mystisch, Wildnis Großstadtdschungel Lebensgefährlich Weite	Höhle: Dunkle Phantasien, Hölle
Weites Tal: Park, Garten, Garten Eden	Schilfhütte: Freiheit, Übersichtlichkeit
Insel: kleiner Raum, Welt für sich, Gefangensein, neue Möglichkeiten (Robinson Crusoe)	Baumhaus: Himmel, Hoffnung

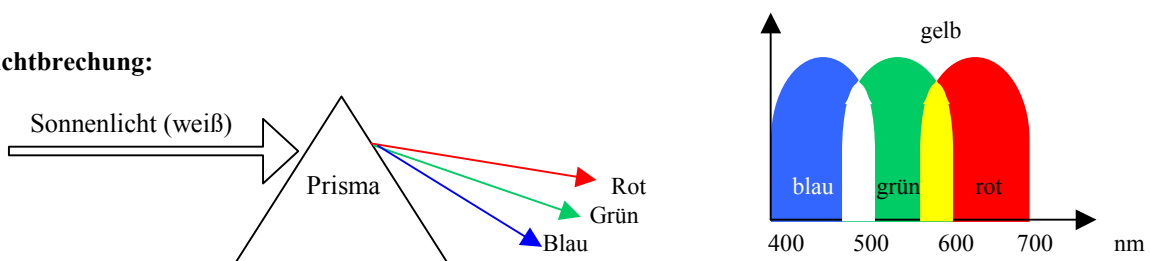
Farben, Farbenkontraste, Modelle, Farbsymbolik

“Farben sind Taten des Lichts” - Goethe



Farben entstehen durch Licht. Wir können sie nur in einem mittleren Lichtbereich wahrnehmen: bei zu wenig Licht (Dämmerung) nur Graustufen, bei zu viel Licht (Mittagssonne) Blendung.

Lichtbrechung:



Weißes Licht wird in Rot, Grün und Blau gebrochen. Diese Farben entsprechen den Rezeptoren (Zapfen im Auge). Natürlich können die Zapfen nicht nur ein reines Grün oder ein reines Blau wahrnehmen, doch man spricht von Empfindlichkeitsschwerpunkten. Werden mehrere Zapfen gleichzeitig angeregt, entstehen die Farbeindrücke der Mischfarben.

Lichtfarbe- und Wirkung: Morgens: Rot → harmonisierend, weich, die Stunde der Fotografen
Mittags: scharfe Konturen, dunkle Schatten, hohe Kontraste

Lichttemperatur:

Ein glühender Metallkörper strahlt bei stetig erhöhter Temperatur in unterschiedlichen Lichtfarben (dunklerot-orange-gelb-weiß). Daraus leitet sich die Besetzung der Lichtfarben mit Temperaturen ab.

Warmes Licht: 3500 k

Tageslicht: 5500 k

Kaltes Licht: 6500 k

Tageslichtfilm vs. Kunstlichtfilm:

Farbfilm:

Lichtempfindlichkeit	Farbstoff durch Entwicklung
Blau	Cyan
Grün	Magenta
Rot	Yellow
Trägerschicht	Trägerschicht

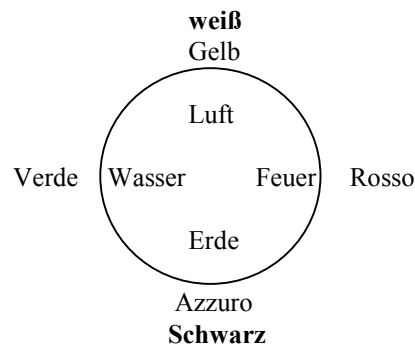
Tageslichtfilm ist eher Rot sensibilisiert, um den Blaustich zu vermeiden, Kunstlichtfilm ist höher blau sensibilisiert, um den Rotstich zu vermeiden.

Farbenmodelle:

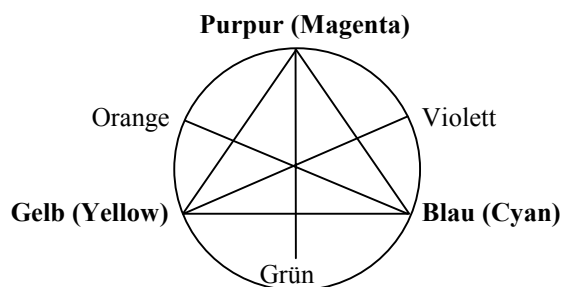
Additive Farben: Rot, Grün, Blau

Subtraktive Farben: Yellow, Magenta, Cyan

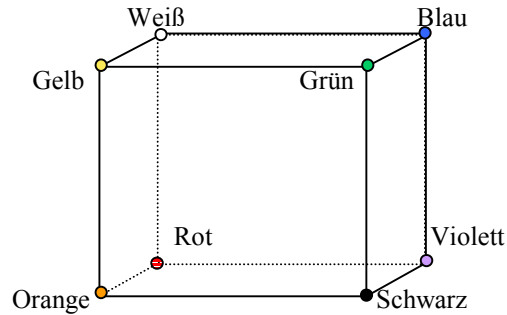
- Leonardo da Vinci's Farbenlehre (um 1500)



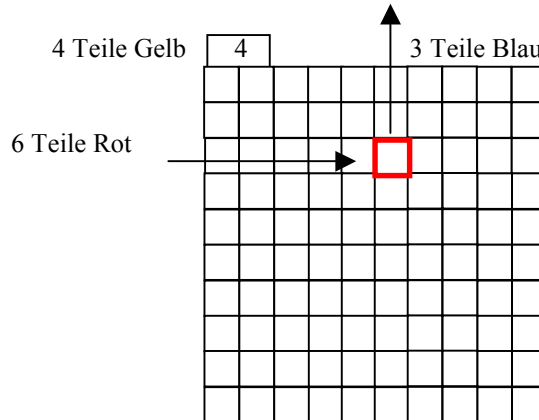
- Goethe's Farebntrias (um 1819)



- Hieckethier 1940: Einteilung in: Farbton: z.B. Rot → Blau
Helligkeit (Weißgrund)
Farbsättigung (Schwärzung)



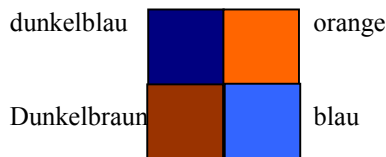
Einteilung der Farben in Gelb-, Rot- und Blauwert. Die jeweils geringste Intensität ist mit 0, die höchste mit 9 angegeben. Die Tafeln sind unterteilt in 10 x 10 Kästchen und nummeriert mit 1-9. Die Nummerierung der Tafeln gibt den Gelbwert an. Dann liest man kästchenweise den Rotwert (von links nach rechts) und den Blauwert (von unten nach oben) ab.
Beispiel: Farbe mit Gelb 4, Rot 6, Blau 3



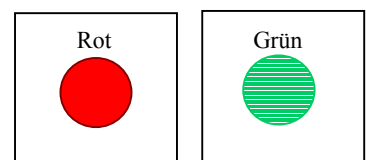
AUF DIESES DING KEINE GARANTIE!!! WEISS NICHT; OB DAS SO STIMMT!!!

Kontraste:

- Buntkontrast (Farbe-an-sich-Kontrast): Farben treffen intensiv als Grundfarben aufeinander
- Unbunt-Kontrast: bunte Farben treffen auf unbunte Farben (schwarz und weiß)
- Quantitätskontrast: viel Farbe steht gegen wenig Farbe
- Helligkeitskontrast: Helligkeitsabstufungen
- Komplementärkontrast: Komplementärfarben treffen aufeinander (z.B Orange-Blau)
- Temperaturkontrast (Kalt-Warm-Kontrast)
- Raumkontrast (Nah-Fern-Kontrast): Intensive Farben wirken vorliegend, gedeckte Farben wirken hintergründig
- Intensitätskontrast:

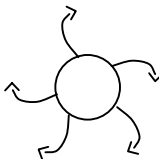



- Simultankontrast: auf hellem Hintergrund wirkt Farbe dunkler und umgekehrt
- Sukzessivkontrast: Nachleuchten von Farbe in der Komplementärfarbe

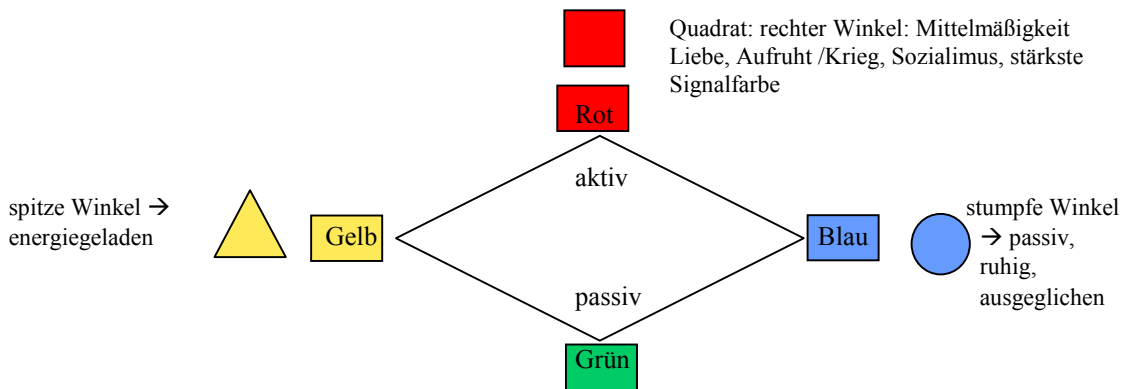


Die Farbtheorie von Wassily Kandinsky

Abstraktionskünstler → erfand “absolute Malerei”, die komplette Lösung der Malerei von Objekten
Für ihn gab es ein “fundamentales Paar: Gelb und Blau.

GELB	BLAU
Warm	kalt
→ Auge, vordergründig	← Auge, hintergründig
	
Exzentrisch, dynamisch	konzentrisch, statisch
Luft	Erde
Weiß Friede, Unschuld, Freiheit	Schwarz Trauer, Autorität, Macht, Seriösität, Kriminalität
Stechend, optimistisch	Fernweh, Hoffnung, Trauer

Korrespondenztheorie von Farben und Formen:



Psychologischer Farbkreis:

