

Verslag

„van zien naar inzicht“

Inhaltsverzeichnis

Wahrnehmen und Observieren

kognitive Psychologie / Behaviourismus	03
Gedächtnisschema	06
Adaption	06
Was ist Wahrnehmen und Observieren?	07
Gestaltpsychologie	08

Kunst- / Kulturgeschichte

Gotik	10
Renaissance und Manierismus	12
Barock und Rokoko	15
Die Kunst des 19. Jahrhunderts	18
Die Kunst des 20. Jahrhunderts	22

Kunstphilosophie

Abbildungstheorie	25
Formalismustheorie	26
Expressivtheorie	26
Synthesetheorie	27

Script, Scenario und Storyboard

Beispiel interaktives Medium	28
Beispiel lineares Medium	28
Beispiel statisches Medium	29

Farbe, Belichtung und Komposition

Farbe	31
Belichtung	31
Komposition	32

Storyboardentwurf

37

„Ist jeder Ausdruck von Kreativität Kunst?“

38

Reflexion

42

Quellenangabe

43

Wahrnehmen und Observieren

Das Fach Wahrnehmen und Observieren beschäftigt sich mit der Frage der menschlichen Psyche und der Fähigkeit der Wahrnehmung und beleuchtet die verschiedenen Bestandteile, wie z.B. das Benehmen/Verhalten eines Menschen.

So wird in der Regel zwischen sichtbarem Verhalten, wie z.B. rauchen oder lachen und unsichtbaren Gefühlen und Gedanken unterschieden. Die Aufgabe des Psychologen liegt hierbei in der Erkennung, Erklärung und Vorhersage des menschlichen Verhaltens.

Ferner steht die interne Repräsentation des Menschen in Bezug auf das Werkzeug „Verständnis“ (*begrip apparaat*) im Vordergrund. Schon bei der Entwicklung des jungen Menschen prallen mannigfaltige Erfahrungen auf das kleine Kind ein, werden aufgenommen und verarbeitet. So wird eine große Menge an kleinen Eindrücken gesammelt, denen erst nach und nach die Bedeutung zukommt. Als weiteres Werkzeug wird der Denkapparat gesehen, der das sprachliche Zentrum und die Voraussetzung zur Kommunikation bildet. Doch auch symbolische Charaktere sind hier vorhanden, wie z.B. mathematische Symbole.

Ein bemerkenswertes Phänomen aus der Psychologie ist die sogenannte Veränderungsblindheit (*change blindness*), die nur das Offensichtliche wahrnimmt, und kleine und vor allem langsame Veränderungen wegblenden. Das hängt mit dem Fokus zusammen, welcher ausschließlich auf einem Objekt liegt und schließlich nur diesen darstellt.

Kognitive Psychologie und Behaviorismus

Für die Kunstpsychologie besonders wichtige psychologische Bestandteile sind die kognitive Psychologie und der Behaviorismus (eng *Behavior = Verhalten*). Besonders wichtig daher, weil sie sich mit der Reizaufnahme und den Reizen als solchen beschäftigt.

Reize, die unsere Aufmerksamkeit auf psychologischer Basis auf sich ziehen, sind Größe, Intensität, Kontrast, Bewegung und Neuheit.

Die menschliche Wahrnehmung teilt sich in die physischen und die psychischen Faktoren auf. Zu den physischen zählen unsere Sinnwerkzeuge, wie Fühlen und Tasten. Die psychischen Faktoren bestehen aus der menschlichen Persönlichkeit, Erfahrung und dem persönlichen Referenzbereich. Die menschliche Persönlichkeit unterscheidet sich in extrovertierte und introvertierte Personen. Während die Introvertierten lieber für sich sind, bevorzugen extrovertierte Menschen die Gesellschaft.

Der persönliche Referenzbereich umfasst hingegen Normen, Werte, Meinungen und Gewohnheiten innerhalb welcher man sich bewegt. Zuweilen zählt man noch den kulturellen Faktor, der Umgebung, Sitten, usw. beinhaltet.

Behaviorismus

Der Behaviorismus beschreibt die Beziehung und Reaktion auf einen gewissen Impuls zwischen Verhalten und Umgebung. Hierbei geht man davon aus, dass der Mensch bei seiner Geburt noch kein Verhalten hat und sich dieses erst Bruchstückweise aneignen muss. Während dieses Prozesses reifen die verschiedenen Verhalten unter Berücksichtigung folgender Regeln:

1. Benehmen/Verhalten, das positive Bestätigung erhält, tritt häufiger auf
2. Benehmen/Verhalten, das keine Bestätigung findet, wird eingestellt
3. Benehmen/Verhalten, das negative Bestätigung erhält, wird geringer

Die kognitive Psychologie

Die kognitive Psychologie, auch als Kognitionspsychologie bekannt beschäftigt sich als Teilgebiet der Psychologie mit der Informationsverarbeitung des Gehirns im Sinne der Wahrnehmung, des Gedächtnisses, der Aufmerksamkeit und des Denkens.

Sie setzt voraus, dass jeder kognitive Prozess Einfluss auf das menschliche Verhalten ausübt. Dabei zielt sie vor allem auf die Zustände und Abläufe zwischen Reizaufnahme und resultierendem Verhalten (Reaktion) ab. Diese Strukturen sind jedoch nicht angeboren, sondern werden durch angenehme und unangenehme Reize erst nach und nach gefestigt. Der Mensch bestimmt so sein Verhalten selbst unter Berücksichtigung der kognitiven Denkprozesse:

- Informationsaufnahme
- Informationsverarbeitung
- Informationsspeicherung
- Informationsanwendung

Der Begriff kognitive Dissonanz aus der Kognitionspsychologie beschreibt den Widerspruch und die resultierende Unvereinbarkeit von (angelernter) Erfahrung und einer (außerhalb stehenden) Information. Das folgende Beispiel soll den Begriff näher bringen:

Bsp. Erfahrung (*Kognition 1*): Ich rauche gern.

Information (*Kognition 2*): Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Resultat dieser beiden Kognitionen ist eine kognitive Dissonanz: Der Raucher blendet die Information aus und schenkt ihr weitaus weniger Beachtung, da er von ihr unangenehm berührt wird. Natürlich ist er sich seines Rauchens bewusst, aber ebenso die Tatsache der Gesundheitsgefährdung weiß er. Hier wird jedoch nicht die Erfahrung geändert, sondern lediglich die Information ausgeblendet.

Gedächtnisschema

Der schematische Aufbau des Gedächtnisses

- 1) Eindrücke und Informationen werden wahrgenommen und in das
- 2) Sensorische Gedächtnis weitergeleitet, um dann im
- 3) Kurzzeitgedächtnis „zwischengelagert“ zu werden. Die Aufnahmekapazität ist eher gering und liegt bei ca. 7 gleichzeitigen Informationen. Wichtige und oft abgerufene Informationen gelangen dann ins
- 4) Langzeitgedächtnis, das mit seiner Kapazität viele unterschiedliche Informationen speichern kann.

Das Langzeitgedächtnis teilt sich noch in das Semantische und Episodische auf, wobei sich das semantische Gedächtnis auf Dinge wie Sprache und Regeln fixiert und das episodische die autobiografischen Informationen, wie beispielsweise „Wo hab ich gestern Abend geparkt?“

Adaption

Die Adaption (lat. Anpassung) wurde vom Gestaltpsychologen Piaget entdeckt und umfasst zwei große Bereiche bzw. Prozessen. Zum einen die Assimilation, zum anderen die Accomodation.

- Die Assimilation (lat. similis = ähnlich) beschreibt das Einfügen einer neuen Situation in ein bereits vorhandenes Gedächtnisschema und wird auch „intellektueller Realismus“ genannt. Neue Erfahrungen werden also den alten angepasst. Bsp.: Ein Kind bildet gerne eine Assimilation ein. So würde es wahrscheinlich „Erstens, Zweitens, Dreitens“. Das ‚Dreitens‘ wird also an das bereits vorhandene Schema der Zahlbildung angepasst. Die Phase des intellektuellen Realismus währt ungefähr bis zum siebten Lebensjahr.
- Bei der Akkommodation (lat. accommodare = anpassen) wird jedoch ein bestehendes Gedächtnisschema an eine neue Situation oder Erfahrung angepasst. So weiß ein Kind „Wenn ich etwas in meiner Hand halte und es loslasse, fällt es zu Boden.“. Wenn das Kind jetzt aber einen Luftballon sieht, wie dieser zum Himmel aufsteigt, passt das Gehirn die neue Situation an; „Alles fällt zu Boden, nur Ballons nicht“. Die Akkommodation wird auch als „visueller Realismus“ bezeichnet und ab dem ca. siebten Lebensjahr angewandt.

Was ist „Wahrnehmen und Observieren“?

Nachdem wir nun einige Einblicke in die psychologischen Prozesse und Aspekte des Menschen gemacht haben, können wir uns der Frage „Was ist Wahrnehmung?“ stellen. „Wahrnehmen“ beschreibt eigentlich das Bewusstwerden der Informationen und Reize die von außen einfallen. Hierbei sind folgende Punkte zu beachten:

- offen für Signale sein
- Empfänglichkeit gegenüber der Bedeutung
- Bewusster Gebrauch aller Sinnesorgane
- Zeit, Stille und Geduld

Zur Beschreibung eines Objektes sind verschiedene Möglichkeiten vorhanden. Eine objektive Observation ist beschreibender Natur und fällt kein interpretierendes Urteil, während die subjektive Observation (Interpretation) sich mit der Deutung und Entschlüsselung des Bildes beschäftigt.

Die Objektive und subjektive Beschreibung anhand zweier Beispiele:



Abb. 1



Abb. 2

Objektiv/beschreibend: Abb.1 beschreibt einen Kreis mit 10 Strichen um sich angeordnet. Abb.1 besteht aus einem Quadrat mit zwei Strichen **oder** 4 Striche quadratisch angeordnet und mit zwei schrägen Strichen an der Oberseite.

Subjektiv/interpretierend: Abb.1 zeigt die Sonne. Abb.2 zeigt ein Haus. Aus den Informationen der einzelnen Dinge interpretieren wir eine uns bekannte Form.

Gestaltpsychologie

Die Gestaltpsychologie ist in drei wichtige Bereiche gegliedert.

1. Gestaltprinzipien:

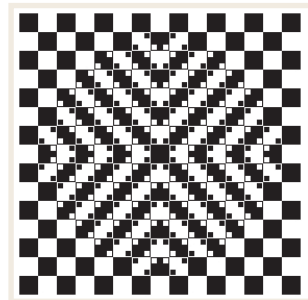
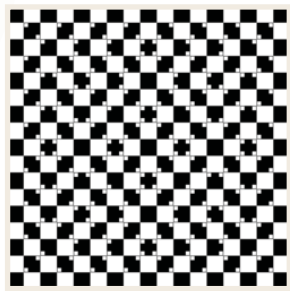
- a. „Wir nehmen Dinge als Ganzes wahr“
Wenn wir ein Gebäude sehen, dann nehmen wir ausschließlich das Objekt als Ganzes wahr und können uns im Nachhinein nicht an Details (z.B. Anzahl Fenster) erinnern.
- b. „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile“
Bedeutet nichts anderes, als die automatische Interpretation in das Objekt. Das Beispiel mit der Sonne weiter entspricht diesem Prinzip.
- c. „Das Ganze bestimmt die Bedeutung der Teile“
Erst durch das bestimmen des Ganzen wird die Bedeutung der einzelnen Teile klar, wie die „Sonnenstrahlen“ am obigen Beispiel zeigen. Ohne das Wissen um das Darstellungsobjekt „Sonne“ wäre eine Deutung des Teilobjektes „Sonnenstrahlen“ unmöglich gewesen.
- d. „Die Teile bestimmen die Bedeutung des Ganzen“
Denn schließlich trägt erst jedes einzelne Teil zur Gesamtbedeutung bei.
- e. „Wir nehmen eine Figur auf einem Hintergrund wahr“
Bedeutet, dass wir eine oder mehrere Figuren aus einem Gesamtkontext erkennen können.

2. Gestaltgesetze

- a. Das Gesetz der Nähe
Elemente mit geringerem Abstand zueinander werden als zusammengehörig wahrgenommen.
- b. Das Gesetz der Ähnlichkeit
Sich einander ähnelnde Objekte werden eher als zusammengehörig gesehen, als sich unterscheidende.
- c. Das Gesetz der Geschlossenheit
Nicht vorhandene Teile einer Figur werden in der Wahrnehmung ergänzt
- d. Das Gesetz der Kontinuität
Elemente werden in einem Zusammenhang wahrgenommen, wenn sie in einer guten Kurve angeordnet sind.

3. Illusionen

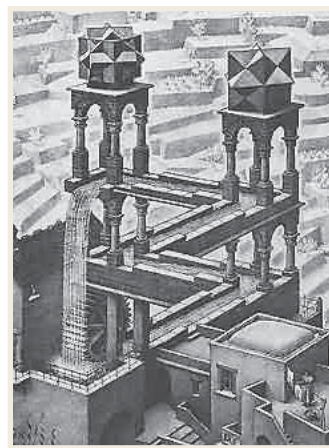
a. Geometrische Illusionen



b. Nicht vorhandene Objekte (subjektive Konturen)



c. Unmögliche Figuren (nach Penrose')



d. Mehrfach Interpretation in Bildern



Kunstgeschichte

Gotik

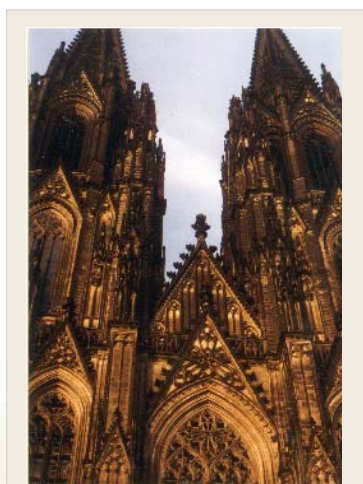
ca. 1200 – 1500

Der Begriff Gotik wurde von italienischen Schriftstellern geprägt, die diese Bezeichnung abwertend der Kunst und Architektur jener Epoche gaben.

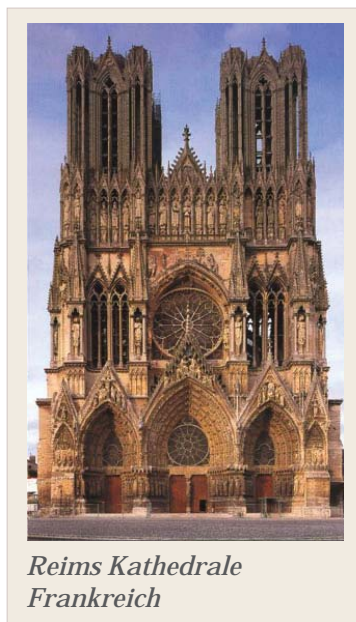
Die gotische Kunst und ihre Architektur zeichnen sich durch ihre religiösen und weltlichen Gebäude, Glasmuster und Skulpturen aus und verbreitet sich bis zum Ende des 15. Jahrhunderts in ganz Europa. Die eigentliche Ausbreitung findet um 1140 in Frankreich statt und findet ihr Ende mit dem Beginn der Renaissance in Italien.

Der fast ausschließliche Baumeister in der gotischen Architektur war die Kirche und verlieh dem Zeitalter damit einen dominierenden Ausdruck. Eine gewaltige Anzahl der größten weltkulturellen Monumente entstammen der Gotik, dadurch wird sie als eine von Europas größten künstlerischen Ähren betrachtet.

Diese oft sehr erhabene Monumentalität hatte mit der Symbolik zu tun, so nah wie möglich am Himmel und dem Reich Gottes zu sein. Wie eingangs erwähnt befindet sich die Hochburg der gotischen Architektur in Frankreich mit seinen zahlreichen Kirchen. Prägnant hierfür ist die typische Verwendung von Spitzbögen, zwei Türmen – die entweder komplett identisch sind, oder sich in der Bauweise unterscheiden – und Stützbögen. Ein weiteres Merkmal der architektonischen Baukunst dieser Epoche sind die Fensterrosen bzw. Rosetten (Radfenster)



*Kölner Dom
Deutschland*



*Reims Kathedrale
Frankreich*

über den Eingangstoren der Kirchen, die dadurch unweigerlich die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und somit das optische Zentrum des Bauwerkes bieten. Auch die hellen Innenräume, die von den großen, beeindruckenden Fensterfronten erhellt werden wurden mit diversen Fassadendekorationen wie Fialen und Kreuzblumen ausgezeichnet. Die architektonischen Werte lagen in der Ganzheitlichkeit ihrer Werke und der Erstellung eines harmonischen Gesamtbildes. Die Mauern der Basilika (Grundstruktur geteilt in Hauptschiff, zwei Seitenschiffen, einem Querschiff und einem Chor mit Sanktuarium) wurden mit Emporen, Arkaden und abgesonderten Bereichen für Rundfenster in vier Bereiche geteilt, während man ein zusätzliches viertes Stockwerk zur optischen Erhöhung des Innenraums hinzufügte.

Die Verwendung von so genannten Kreuzrippengewölben und der Einsatz der Strebepfeiler verhinderten einen Einsturz dieses sehr stark auf den Seitenmauern basierenden Konstruktes und machten seine monumentale Größe letztendlich erst möglich.

Sehr schöne Beispiele für die Architektur der gotischen Epoche:

Reims Kathedrale, Frankreich

Chartres Kathedrale, Frankreich

Salisbury Kathedrale, England

Kölner Dom, Deutschland

Die Geschichte der Malerei orientiert sich in der Gotik ähnlich wie die Architektur. Thema ist die Entdeckung der irdischen Welt, aber auch das Interesse am Natürlichen zeichnet sich immer mehr ab. Religiöse Motive und die Wahrheit des christlichen Glaubens bilden die Aussage dieser Malereien, die oft nur Miniaturbilder und Nachahmungen der Kirchenfenstermotive und Ornamente sind.

Die Illustrationen in Buchbänden mit ihren serifenverzierten Schriften und Ornamentierungen zählen ebenfalls zu den Malereien dieser Epoche.

Renaissance

1420 – 1490: Frührenaissance

1490 – 1520/1530: Hochrenaissance

1530 – 1580/1590: Spätrenaissance und Übergang zum Manierismus

Eine der deutlichsten Merkmale vom Übergang der Gotik zur Renaissance zeigt sich im Verschwinden des Goldhintergrundes, der naturgetreuen Nachbildung und im Wechsel des Auftraggebers, welche nun auch bürgerliche Herkunft sein konnte.

Die Neuzeit in der Kunst wird in Italien durch den Künstlerbiographen Vasari (ca. 1550) auf den Namen „Renaissance“ (rinascita = „Wiedergeburt“) getauft. Dieser sieht die Renaissance als unmittelbaren und überlegenen Gegensatz zur Gotik des Mittelalters. Die Künstler ihrer Zeit sahen sich als Wiedergeburt des römisch-antiken Geistes.



*Tempietto von San Pietro
Italien*

Merkmale:

- Vereinzelung der Künste
- Profanierung des Sakralen
- Wiederentdeckung der römisch-antiken Kunst
- Naturbeobachtungen
- Mathematik in der Kunst
- Geniekult beginnt
- Gemälde als Mikrokosmos
- Farbe/Licht & plastische Darstellungen werden berücksichtigt
- Das Weltliche wird darstellungswürdig
- Literatur Vorbild für Malerei und Skulptur

Das wirkt sich auch deutlich auf die Architektur der Renaissance aus: Die Säule – das wichtigste Merkmal der gotischen Architektur – wird als Teil der Wand und somit nicht mehr tragend eingesetzt. Sie dient nicht mehr länger als reines Bauelement, sondern wird vielmehr zur Bauskulptur. Ein Förderer dieser der Klarheit und harmonischen Schönheit gewidmeten Bauart war Donato Bramante (1444 – 1514). Dessen Rundtempel im Hof von San Pietro in Montorio verwirklichte ein Architekturideal der Hochrenaissance von monumentaler Wirkung des Raumes bei harmonischer Gliederung des Baukörpers.

Als weiteres architektonisches Merkmal ist der meist oktagonale Rundbau zu nennen, welcher mit einer Kuppel abschließt. Ein gutes Beispiel hierfür sind der Dom von Florenz

und die Kirche San Giorgio Maggiore in Venedig.

Die Architekten streben nach Gleichgewicht durch Proportionen mittels des goldenen Schnitts. Zum Zentrum dieses Gleichgewichts entwickelte sich Rom, dessen Arkaden, Rundbögen und große Säulenhöfe zum Inbegriff der Renaissance wurden, allerdings breitete sie sich um 1500 auch in den übrigen europäischen Ländern aus.

Frührenaissance



Die Geburt der Venus
Sandro Botticelli

Die Frührenaissance hat ihren Ursprung in Florenz und zeichnet sich durch ihr Bemühen nach dem Natürlichen, anatomisch Korrekten, Ausgewogenen, der plastisch-linearen Malweise und der Schönheit des menschlichen Körpers aus.

Eines der ersten bemerkenswerten Früchte der Frührenaissance ist das *Dreifaltigkeitsfresko* (S. Maria Novella, Florenz - 1426) des Künstlers Masaccio, welcher den Bemühungen als Erster am Nahesten kam. Weitere

nennenswerte Maler dieser Zeit waren *Sandro Botticelli* (1445 – 1510) und *Perio de la Francesca* (1420 – 1492).

Hochrenaissance

In der Blüte der Renaissance strebte man nun nach geistiger Durchdringung des Naturvorbildes, Schönheit, Ausgewogenheit, Ebenmaß und Idealisierung des Abgebildeten. Ebenso hielt die Mathematik ihren Einzug in alle Kunstgebiete ein. So basierten die Grundlagen nun auf Maß, Zahl, Ordnung und gleichmäßigen geometrischen Formen. Hier wurde die Kunst zur idealisierten Nachahmung der Natur. Bekannte und wichtige Künstler und ihre Werke aus der Hochrenaissance:



la tempesta
Giorgio Barbarella

Leonardo da Vinci (1452 – 1519): La Gioconda/Mona Lisa {1503}

Michelangelo Buonarrotte (1475 – 1564): Deckengemälde der sixtinischen Kapelle im Vatikan {1508 – 1512}

Raffael alias Raffaello Sanzio/Santi (1483 – 1520): Madonna Tempi {1505}; sixtinische Madonna {ca. 1513}

Giorgione alias Giorgio Barbarelli (1477 – 1510): La tempesta {1505}

Tizian alias Tiziano Vecellio (1488 – 1576): Dornenkrönung

Albrecht Dürer (1471 – 1528): Apostelafeln {1526}

Manierismus

Das Ergebnis der politischen und gesellschaftlichen Umwälzungen brachte den Manierismus hervor. Die allgemeine Verunsicherung des Weltbildes trug dazu bei dass sich der Malstil vom Ideal des Vollkommenen abgewendet hat. So sind deutliche Merkmale dieser Epoche ein unruhiger Bildaufbau, fleckige oder fahle Farbigkeit und die *figura serpentina* – gestreckte/gedrehte Figuren mit massiven Unterleibern, kleinen Köpfen, schmalen Gesichtern und elegant gehaltenen Händen (manieriert). Im Gegensatz zur Hochrenaissance spielt die Verbindung zum realen Raum – also kein Mikrokosmos, sondern Raumfluchten und Figuren nur am Rande - eine wichtige Rolle. Ein sehr schönes Beispiel hierfür ist die „Madonna con collo lungo“ {1540} von Parmigianino alias Girolamo Francesco Maria Mazzola/Mazzuoli (1503 – 1540). Zwei weitere und ebenso wichtige Künstler sind Tintoretto alias Jacopo Robusti (1518 – 1594) und El Greco (1541 – 1614).



Madonna con collo lungo
Parmigianino

Barock

1600 – 1630: Frühbarock

1630 – 1680: Hochbarock

1680 – 1740: Spätbarock in Frankreich

1680 – 1770: Spätbarock in Italien und Deutschland

1735 – 1750: Rokoko in Frankreich

1740 – 1770: Rokoko in Deutschland



*The assumption of the virgin
Peter Paul Rubens*

Die Abstammung und Herkunft des Begriffes Barock ist nicht ganz klar. Einerseits könnte sie vom portugiesischen Begriff „barocco“ abstammen – was „unregelmäßig“ bedeutet - oder ihren Ursprung im in dem französischen Wort „rocaille“ (Muscheldekoration) haben. Entstanden ist der Barock allerdings 1600 in Rom, wobei er eine sehr große Rolle in Frankreich gespielt hat. Der Barock sieht sich als Kunst der Gegenreformation, des Absolutismus, der Kirchenspaltung und des 30-jährigen Krieges (1618 – 1645).

Natürlich verändert sich auch hier wieder der Malstil. Lichtquellen gewinnen stark an Bedeutung und verschaffen somit den Körpern und Objekten mit Licht und Schatten eine Imaginierung eines Tiefenraumes. Man versuchte ein organisches Ganzes mittels Licht, Farbe und Komposition von Gestik und Bewegung zu kreieren. Die Gemälde und Malereien des Barock sollten „rühren“, „belehren“ und „erfreuen“ und die Künstler fanden Möglichkeiten Bewegung und Ruhe besser darstellen zu können. Hierbei standen helles Licht, Diagonalkomposition und imaginierte Gebärden für Aktivität einer Person; gedämpfte Lichtquellen, Betonung der Horizontalen und sparsame Gestiken standen für Ruhe.

Völlig neu hingegen in der Kunstentwicklung ist der Ausbau der Stimmungswerte wie z.B. Trauer oder Freude; die Psyche rückt ins Rampenlicht um das Menschliche in den Gemälden hervorzubringen. Es wird versucht Natur ohne idealisierte Schönheit aufzufassen.

Künstler und Werke dieser Epoche:

Peter Paul Rubens (1577 – 1640 Fläme)

Sir Anthonis van Dyck (1599 – 1641 Antwerpen, Schüler Rubens)

Rembrandt Harmensz van Rijn (1606 – 1669 Niederländer)

Jan Vermeer van Delft (1632 – 1675 Sujets)

Jacop van Ruisdael (1628 – 1682)

Nicolas Poussin (1594 – 1655)

Claude Lorrain (1600 – 1682)

Bartolomé Esteban Murillo (1618 – 1682)

Adam Elsheimer (1578 – 1610)

Rottenhammer (1564 – 1625)



*Vierströmebrunnen
Gian Lorenzo Bernini*

Speziell in der Architektur findet sich die bereits erwähnte Pracht wieder. So zeichnet sich sie sich vor allem durch ihre Masse aus, was vormals noch als unausgesprochenes Tabu zählte. Dieser der Monumentalität gewidmeten Baustil findet sich auch in späteren Bauwerken wieder, wie z.B. im Palast von Versaille. An diesem Beispiel sieht man auch sehr gut die Entwicklung der Landschaftsarchitektur, die vormals kaum beachtet wurde. Ein deutliches Merkmal für die Gärten des Barock ist ihre Symmetrie.

Der Baustil des Barock greift den der Renaissance auf und übt sich in der (dekorativen) Dynamisierung dessen: Verdopplung der Säulen, vormals tragende Objekte werden zu wunderschön ausgearbeiteten Verzierungen in den Ecken der Giebel.

Daneben ist auch ein weiterer Bestandteil der Barockarchitektur nicht zu vergessen. Die neu geschenkte Aufmerksamkeit in einer neu entstandenen Kunstform: Die Bildhaukunst. So fand sie sich in der Architektur hauptsächlich in Form von Raum- und Gartendekoration (Bildhauereien in Form von Brunnen) wieder, doch wurde sie zunehmend auch für Portraits und Statuen verwendet. Unter anderem von Bernini, dessen „Vierströmebrunnen“ auf der Piazza Navona in Rom mit seinen monumentalen Statuen, die auf den Gesimsen ein prekäres Gleichgewicht finden, dem Obelisken und den dramatisch inszenierten Wasserkaskaden einen Blickfang darstellt, der seinesgleichen sucht.

Spätbarock und Rokoko

Durch die Zeit beeinflusst spiegeln die Bilder des Rokoko die Frivolität der höheren Klassen wieder. Eine helle Farbgebung und ein lockerer fast skizzenhafter Pinselstrich geben den Gemälden aus dieser Zeit eine spielerische bis heitere Stimmung. Die besten Beispiele für die Malweise sind hier „Die Schaukel“ {1768} von Jean-Honoré Fragonard (1732 – 1806), „Odaliske“ von Francois Boucher (1703 – 1770) und „Das Ehepaar Andrews“ von Thomas Gainsborough. Architektonisch sind die katholischen Kirchen Süddeutschlands noch zu erwähnen, von welchen ein Großteil im Rokoko entstanden.



Die Schaukel
Jean-Honoré Fragonard

Die Kunst des 19. Jahrhunderts

1770 – 1840: Klassizismus

1790 – 1850: Romantik

ca. 1850: Realismus

ca. 1874: Impressionismus

Symbolismus und Jugendstil

In der Kunst des 19. Jahrhunderts haben sich viele verschiedene Kunststile entwickelt. Man kann somit nicht, die in der Neuzeit, von einigen Hauptentwicklungen reden, sondern lediglich die einzelnen „Teilbereiche“ erläutern, wobei jeder eine ungefähr gleich große Rolle zukommt.

Klassizismus



*Die Valpincon-Badende
Jean-A.-Dominique Ingres*

Vorbild für den Klassizismus war der Ernst und die Würde der griechisch-römischen Antike, auch wenn man zu diesem Zeitpunkt noch nicht wirklich viel über die Farbenvielfalt antiker Kunstwerke wusste. Die in der Renaissance so gefeierten Lichteffekte verlieren sich hier wieder. Die Zeichnungen waren meist streng, in kühlen Farben und von plastisch-linearer Darstellungsweise.

Jacques-Louis David (1748 – 1825) schuf 1793 mit „Der ermordete Marat“ ein Werk, welches diesen Stil gut wiedergibt. Auch „Das türkische Bad“ von seinem Schüler Jean Auguste Dominique Ingres (1780 – 1867) zeigt die Schlichtheit, Ernsthaftigkeit und Würde die typisch für den Klassizismus war.

Romantik

Diese in der Nachrevolutionszeit liegende Stilrichtung kann als direkter Gegensatz zum Klassizismus gesehen werden. Die Motivation des Künstlers ist es wieder Stimmungen, Innerlichkeit und Gefühle zu zeigen, das Gemalte zu individualisieren.

Der Künstler versieht seine Werke mit „Seele und Geist“. Zu sehen ist dies bei Eugène Delacroix (1798 – 1863), Theodore Gericault (1791 – 1824), Runge (1777 – 1810) und Caspar David Friedrich (1774 – 1840).

Realismus

Der Realismus ist – wie der Name schon sagt – der absolute Gegensatz zu jeglichem Idealismus. Die Künstler dieser Kunstepoche versuchen daher die Realität als Anlass der auf eigener Beobachtung basierender Darstellung zu nehmen. Dadurch waren natürlich auch die Bildthemen wieder weltlicher Natur, d.h. auch die untere Gesellschaft war es wieder wert, abgebildet zu werden. Sehr schön zu sehen bei „Die Steinklopfer“ {1849} von Gustave Courbet (1818 – 1877) und bei „Die Ährenleserinnen“ {1857} von Jean-Francois Millet (1814 – 1875). In Deutschland war Menzel (1815 – 1905) ein Vertreter des Realismus.

Historismus

Der Historismus geht im 19. Jahrhundert einher mit dem Klassizismus, der Romantik und des Historismus. Seine Vertreter greifen hierbei auf geschichtliche Vorbilder zurück, welche sie eklektizistisch wiedergeben.

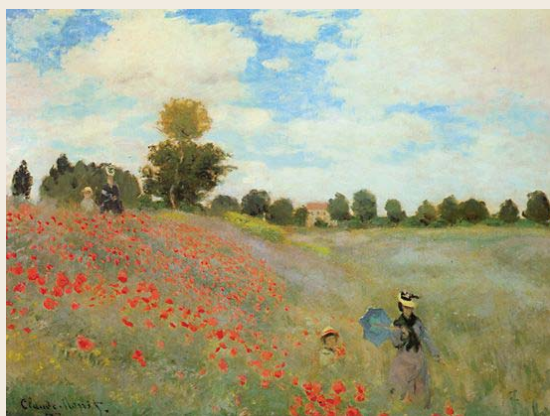
Erwähnenswert sind hier auch noch die Präraffaeliten, eine Künstlervereinigung aus dem Jahre 1848. Teile Ihres Ursprungs liegen sicher im Historismus, da die Bildthemen religiös, literarisch und historisch sind. Die Künstler versuchten sich die Gesinnung der italienischen Maler der Frührenaissance anzueignen, wie z.B. Botticelli und Lippi. Der Schwerpunkt wurde hierbei auf die Psyche des Menschen gelegt, gleich wie in der Romantik. Erstmals nimmt es sich der Künstler aber auch heraus seinen eigenen moralischen Kommentar auf soziale Verhältnisse beizufügen. Die Kunst der Präraffaeliten tritt auch später in Form des Symbolismus wieder auf.

Sehenswerte Werke des Historismus sind hier sicherlich „Die Lady von Shalott“ {1888} von John William Waterhouse (1849 – 1917), „Mariana“ {1851} von Sir John Everett Millais (1829 – 1896), „Tagtraum“ {1880} von Dante Gabriel Rossetti (1828 – 1882).

Impressionismus

Die Geburt des Impressionismus beginnt 1874 auf einer Ausstellung in Paris. Die hierbei teilnehmenden Plenairmaler waren unter anderem Claude Monet (1840 – 1903), Pierre-Auguste Renoir (1841 – 1919), Paul Cézanne (1839 – 1906), Edgar Degas (1834 – 1917), Camille Pissarro (1830 – 1903), Alfred Sisley (1839 – 1899) und Mary Cassatt (1845 – 1926). Dieser Kunststil ist der erste große Wandel in der Kunstgeschichte bei dem sich nicht nur die Maltechnik, sondern auch die Beziehung zur Malerei grundlegend ändert. Die Impressionisten

waren die ersten die es wagten die Auffassung und Ausführung der Kunst zu erneuern und gegen die bis dahin aufgebauten Normen der Kunst – oft radikal - zu verstoßen. Es ist die wohl spannendste und bis dahin neuartigste Stilrichtung der Kunst des 19. Jahrhunderts.

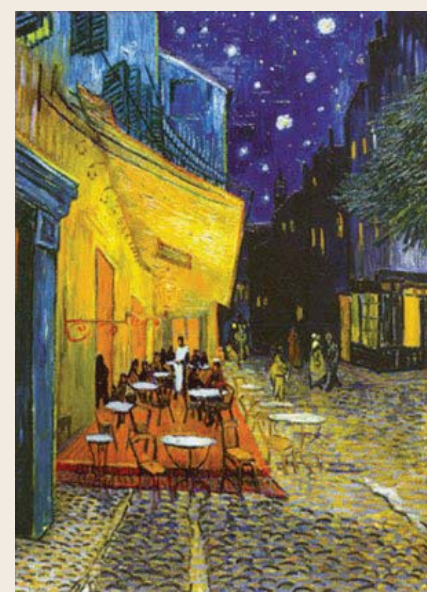


Poppies
Claude Monet

Der Begriff Impressionismus wurde auf der spektakulären Ausstellung in Paris gefunden, dessen ausgefallenes Bild „Impression: soleil levant“ von Claude Monet bei dem Kunstkritiker Louis Levoy einen abschätzigen Artikel veröffentlichte mit dem Titel „Die Ausstellung der Impressionisten“. Der Name blieb, vergessen wurde das Abschätzige.

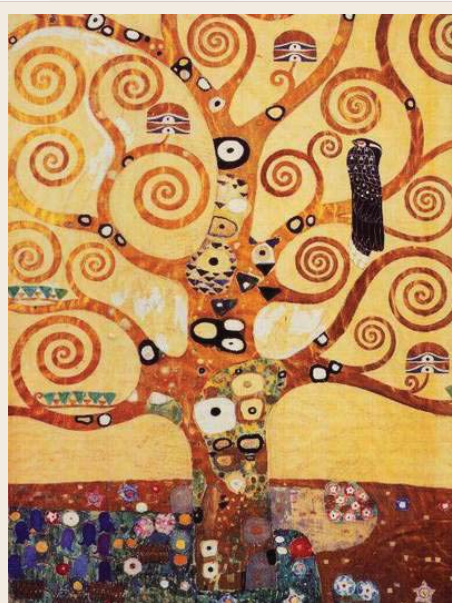
Jedoch hat die Entwicklung des Impressionismus nicht von heute auf morgen statt gefunden, sondern musste sich auch erst langsam finden und die Motivwahl hat sich auch noch sehr verändert. Ein wichtiger Anfang dafür waren die Landschaftsbilder. Charakteristische Merkmale: kleines Format, informelle Komposition, helle und kontrastreiche Farbgebung, lockerer und intuitiver Pinselstrich und die Zweitrangigkeit des eigentlichen Gegenstandes in der Bildkomposition. Eine durchaus logische Konsequenz, wenn man die Intentionen der impressionistischen Künstler kennt: Denn Impressionismus ist die Kunst des Augenblickes.

Ab dem Jahre 1910 entwickelten sich noch zwei kleinere Ausläufer des Impressionismus in Frankreich. Der „Post-Impressionismus“ übernahm die Farbrevolution und die Idee des Eindrucks, kombinierte dies aber mit größeren Flächen und variierenden Pinselstrichen. Zeitlose Meisterwerke entstanden hier durch Paul Gauguin (1848 – 1903), Vincent van Gogh (1853 – 1890). Zur gleichen Zeit entstand auch der Neo-Impressionismus in dem die Künstler sich aus einer Schaffenskrise heraus weiterentwickeln wollten. So erregte z.B. mit George Seurat (1859 – 1891) der Pointillismus/Divisionismus sehr viel Aufsehen mit seinem Bild „Sonntagnachmittag auf der Grand Jatte“ {1884}. Weitere Anhänger waren Paul Signac (1863 – 1935), Maximilian Luce (1858 – 1941) und Albert Dubois-Pillet (1846 – 1890).



Cafe Terrace
Vincent van Gogh

Symbolismus und Jugendstil



*Lebensbaum
Gustav Klimt*

Der Vorgänger des Symbolismus ist – wie im Historismus bereits erwähnt – die Gemeinschaft der Präraffaeliten gewesen. Im Symbolismus suchen sie den Weg vom Impressionismus – der Kunst des Eindrucks – zur Ästhetik. Die Bilder entzogen sich der Realität und betonen die Bedeutung der individuellen Welt der Imagination. Die Mittel des Symbolismus sind dekorative Elemente die dem Inhalt eine expressive Wirkung verleihen und somit eine suggestive Bildsprache mit allerlei Rätseln aufbauen. Die Bildkomposition und die Art der Detailwiedergabe lehnen sich an den damals sehr beliebten japanischen Holzschnitt an, während die Themenwahl sich häufig auf die klassische Mythologie bezieht.

Einige bekanntere Symbolisten waren u.a. Gustave Moreau (1826 – 1898), Odilon Redon (1840 – 1916), Sir Edward Burne-Jones (1833 – 1898) und natürlich Gustav Klimt (1862 – 1918).

Als Konsequenz des Symbolismus steigt die „Art Nouveau“, wie sie in Frankreich und Belgien genannt wird. Diese Kunstrichtung ist weiterhin noch unter den Namen „Jugendstil“ (Deutschland), „Modern Style“ (England) und „Sezessionsstil“ (Österreich) bekannt. Dieser Stil beherrschte die Kunstwelt ein viertel Jahrhundert - von 1890 – 1914 – und war eine echte Neubewegung der Künste. Das markanteste dekorative Element ist die ornamental geschwungene Linie, die sich zu dieser Zeit überall wieder findet: auf Eintrittskarten, Architekturen oder Möbeln.

Der Jugendstil war somit die Gegenbewegung zum Historismus.

Theater: „Frühlingserwachen“ von Frank Wedekind

Architektur: Victor Horta, Hector Guimard, Joseph Hoffmann

Malerei: Franz von Stuck (1863 – 1928), Arnold Böcklin (1827 – 1901)

Kunsthandwerk: J. Lalique (1860 – 1945)

Die Kunst des 20. Jahrhunderts

Fauvismus und Expressionismus

Im Jahre 1905 stellen die Künstler André Derain (1880 – 1954), Maurice de Vlaminck (1876 – 1958), Henri Charles Manguin (1874 – 1943), Henri Matisse (1869 – 1954) und Georges Rouaoult (1871 – 1958) im Pariser Herbstsalon aus und werden umgehend vom Kunstkritiker Louis Vauxcelles wegen ihrer verblüffend ungestümen Formgebung und den lebendigen Farben „Les Fauves“ (die Wilden) getauft.



Die revoltierende Bewegung in Kunst, Literatur und Musik - dessen Höhepunkt sich eindeutig im 1. Weltkrieg befand – ist auch besser unter dem Namen Expressionismus bekannt. „Der Expressionismus strebt nach Vereinfachung und Steigerung der Ausdrucksformen, einer neuen Rhythmik und Farbigkeit.“ {Richard Reihse}. Die Kunst ist somit nicht die Reflexion der Fähigkeit (künstlerisches Können), sondern der Notwendigkeit (seelischer Ausdruck).

In den Werken von Max Beckmann (1884 – 1950), Ernst Barlach (1870 – 1938) oder Käthe Kollwitz (1876 – 1945) sieht man das politische Bewusstsein der Künstler, die damit auf die Krisensituation des 1. Weltkrieges reagierten.

Im Expressionismus haben sich zwei Gemeinschaften gegründet, denen eine hohe Bedeutung beizumessen ist. Die 1905 gegründete Vereinigung „Die Brücke“ wurde vom Architekturstudenten Ernst Ludwig Kirchner (1880 – 1938) zusammen mit Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff und Fritz Bleyl in Dresden gegründet. „Die Brücke“ ist eine auf Nietzsches und Dostojewskis Gedankenwelt zurückführende Vereinigung und wechselt bei der Themenwahl ihrer Werke vom naturalistischen zum städtischen. Allerdings löste sich die Vereinigung 1913 wegen Meinungsverschiedenheiten wieder auf und blieb im Vergleich zum „blauen Reiter“ im Wesentlichen gegenständlich.

Die Vereinigung „Der blaue Reiter“ war im Gegensatz zu „Die Brücke“ Anhänger der philosophischen Ansichten Schopenhauers und hatte einen starken Hang zur Theorie und Abstraktion. Die Gruppe spaltet sich mit Kandinsky von der „Neuen Künstlervereinigung München“ ab und gründet Ihre eigene Ausstellung „Der blaue Reiter“.

Weitere Expressionisten:

Egon Schiele (1890 – 1918 Österreich), Paul Klee (1879 – 1940), Lyonel Feininger (1871 – 1956)

Kubismus und Futurismus

Der Name Kubismus taucht erstmals 1908 in Paris bei den eckigen Landschaftsbildern Braques auf. Das Stilelement des Kubismus ist der Winkel, mit welchem sich die Maler bei ihren Darstellungsobjekten auf eine neuerliche Malweise fixierten. Braques Philosophie ist es „die Einheitlichkeit des Gegenstandes und nicht den Gegenstand zu malen“. Somit versucht der Kubismus in seinen Bildern Bewegung im Raum, Raum und Zeit, die Änderung des Lichts, alles was unsere Dingerfahrungen bestimmt darzustellen.

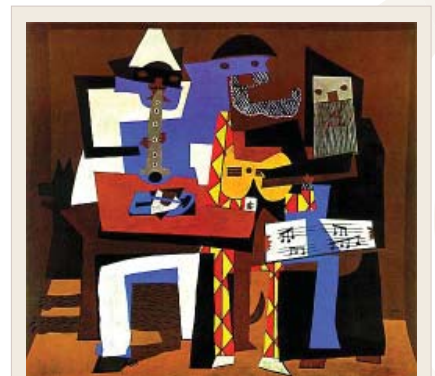
Picasso findet seine Inspiration in den Künsten Afrikas, die im Vergleich zur Europäischen doch sehr verschieden ist. „Ein Kopf: eine Sache von Augen, Nase und Mund, die man in jeder beliebigen Weise anordnen kann – der Kopf bleibt doch ein Kopf“. Der Kubismus ist somit frei von historischen, literarischen oder symbolischen Inhalten, weg von den alten Künstlertraditionen.

Ebenfalls typisch für den kubistischen Malstil sind die um 1912 entstandenen Collagen, bei denen das Bild ausschließlich von Bilderidee und Material bestimmt wird. Daher steigt die Bildwirklichkeit in ihrer Bedeutung, wohingegen die Bedeutung der Erkennbarkeit des Darstellungsobjektes sinkt.

Die Kubisten spalten sich allerdings in zwei Lager. Zum einen gibt es die analytischen Kubisten – das Ziel die Darstellung aus mehreren Perspektiven gleichzeitig darstellen zu lassen mittels geometrischer Vereinfachung bis zur noch Bruchstücke der „Wirklichkeit“ überblieben, während der synthetische Kubismus eine Komposition aus abstrakten Flächen mit Materialien wie Holz oder Papier kombiniert. Eine ihrer wichtigsten Vertreter ist die Gruppe „Section d`or“, welche durch Künstler wie Duchamps oder Delaunay vertreten wurde.

Weitere wichtige Künstler des Kubismus:

Constantin Brancusi (1876 – 1957), Henry Moore (1898 – 1986), Hans Arp (1887 – 1966), Barbara Hepworth (1903 – 1975) und Max Ernst (1891 – 1976)



*Drei Musiker
Pablo Picasso*

Der Futurismus wird 1909 durch Filippo Tommaso Marinetti (1876 – 1944) aus dem Impuls heraus gegründet, soziale und politische Anliegen darzustellen. Die klassische Vergangenheit Italiens soll komplett verworfen werden und durch neue Ziele und Werte wie Jugend, Dynamik, Geschwindigkeit, Originalität oder Vernichtung von Moralvorstellungen ersetzt. Die Weltanschauung des Futurismus fordert einen starken Bruch aller Stilformen und Denkweisen und kann somit auch als „anarchistischer Modernismus“ verstanden werden. Durch diese proklamierte revolutionäre Absicht wurde der Futurismus zeitweise den italienischen Faschisten zugeordnet.

Künstler, welche die abstrakte, eckige und schematische Darstellung des Futurismus benutzen:

Carlo Carrà (1881 – 1966), Giacomo Balla (1871 – 1958), Umberto Boccioni (1882 – 1916), Luigi Rossolo (1885 – 1947) und Gino Severini (1883 – 1966)

Kunstphilosophie

Die Kunstphilosophie befasst sich – einfach ausgedrückt – mit dem Denken über Kunst. Konkret bedeutet dies den Versuch zu unternehmen die Fragen „Was ist Kunst?“, „Ab Wann ist Kunst?“ und „Wer definiert Kunst?“ zu beantworten.

Um ein Kunstwerk zu beurteilen, muss man verschiedene Arten der Beurteilung beachten.

Ästhetisches Urteil

Absolut Subjektive Wahrnehmung und von Betrachter zu Betrachter unterschiedlich. Daher nicht mit „belegbar“.

Empirisches Urteil

Rein objektives Urteil, welches sich auf wissenschaftliche Beweise, Kontrollierbarkeit, Reproduzierbarkeit hin nachweisen lässt.

Ethisches Urteil

Die Ethik bestimmt unser gutes und schlechtes Handeln.

Über die Jahre und in der Entwicklung der Psychologie haben sich vier Theorien ergeben, die versuchen zu beschreiben, was Kunst nun wirklich ist. Diese vier Theorien lauten „Abbildungstheorie“, „Expressivtheorie“, „Formalismustheorie“ und „Synthesetheorie“.

Abbildungstheorie

Die Abbildungstheorie sagt aus, dass Kunst die möglichst detailgetreue Abbildung der Realität ist. In dieser naturgetreuen Wiedergabe wurde die Schönheit (Ästhetik), Wahrheit (Empirie) und das Gute (Ethik) wiedergegeben.

Der griechische Philosoph Plato (ca. 428 – 347 v. Chr.) war der Ansicht das die Wirklichkeit nur aus abstrakten Ideen besteht. So wird beispielsweise aus der Idee eines Hauses ein Haus (die Imitation der Idee). Malt ein Künstler nun dieses Haus, so mal er eine Imitation einer Imitation. Daraus folgt der Grundstein der Abbildungstheorie, nämlich die Nachahmung der Realität (Mimesis).

Expressivtheorie

Die Expressivtheorie behandelt allein die Relation zwischen Künstler und Kunstwerk. Es geht um die Intention, Emotion und Botschaft die der Künstler den Betrachtern darstellt. Somit kriegt die Mimesis eine andere Bedeutung und besteht nicht aus der reinen naturgetreuen Abbildung, sondern vereint die ursprüngliche Inspiration des Künstlers mit dem emotionalen Ausdruck und den existentiellen Umständen.

Damit das Kunstwerk beim Betrachter wirken kann muss sich dieser auf die Ebene des Künstlers begeben, um das Kunstwerk zu verstehen und als solches zu erkennen. Ein großer Anhänger dieser Theorie war Lew Nikolajewitsch Tolstoi (1828 – 1910), besser als Leo Tolstoi bekannt: „Kunst ist Vermittlung eines besonderen, vom Künstler empfundenen Gefühls“

Eine weitere Theorie kommt von Benedetto Croce & Robin George Collingwood und beschäftigt sich in erste Linie mit der „inneren Seite“ des Künstlers. Die Idee steht zentral jedoch mit Blick auf die Geschichte. Denn laut Croce und Collingwood ist die Geschichtsphilosophie ein wichtiger Aspekt. So finden sich häufig Bilder von geschichtlichen Ereignissen mit expressivem Ausdruck in dieser Theorie wieder.

Oft wecken die Bilder bei jedem Betrachter unterschiedliche Emotionen hervor, was der Individualität des Kunstwerkes nicht schadet.

Formalismustheorie

Im Formalismus geht es um die Beurteilung nach einem rein ästhetischen Maßstab. Botschaften oder Emotionen spielen in dieser Theorie keine Rolle, da das Objekt auf einer künstlerischen Basis steht. Somit wird Kunstwerk autonom und leitet sich selbst her. Die Kunst um der Kunst willen.

Der Theoretiker Eduard Hanslick beschäftigt sich mit der gegenstandslosesten aller Künste, der Musik. In der Musik geht es nicht um Mimesis, sondern alleine um die Abstraktion. Musik ist eine absolut saubere und autonome Kunst, die befreit ist von der Natur, Wirklichkeit, Gefühlen, und Moral. Sie ist eine Kunst, die viele Gefühle individuelle Gefühle aufrufen kann.

Clive Bell und Roger Fry sind da anderer Meinung und finden, dass das symbolische und deren Werte für die Kunst zu stark unterschätzt werden. Sie stellen die Form in der Kunst in den Mittelpunkt, die in Komposition mit Farbe das Kunstwerk fast übernatürlich erscheinen lassen.

Künstler die dem Formalismus oder einem Ableger davon angehören:

Kasimir Malewitsch (1878 – 1935), Mark Rothko (1903 – 1970), Willem de Kooning (1904 – 1997), Jackson Pollock (1912 – 1956) und Michael Duchamps (1887 – 1968)

Synthesetheorie

Die Synthesetheorie versucht – wie der Name schon verrät – eine Synthese zwischen Form und Ausdruck zu schaffen. Im Gegensatz zum Formalismus ist die Form wichtiger, kann aber auch hier ohne unmittelbare Expression nicht geduldet werden. Die Frage hinter der Synthesetheorie „Wie kann Kunst etwas ausdrücken ohne auf Form, Stilmittel und Technik verzichten zu müssen?“

Friedrich Nietzsche – als bekannter Vertreter der Synthesetheorie – vergleicht die Kunst mit den Göttern Apollo und Dionysos aus der griechischen Mythologie. Apollo steht hier für Werte wie Harmonie, Schönheit, Ordnung und das positive im Menschen, wohingegen die Eigenschaften Dionysos wie Wahnsinn, Chaos und Wut dem gegenüberstehen. Die Kunst beinhaltet also sowohl die guten als auch die schlechten Werte, ohne dabei ein unausgewogenes Verhältnis einzubehalten.

Die Synthesetheorie findet in der Symboltheorie eine Erweiterung. Hier wird gesagt, dass die Symbolik in der Kunst zentral stehen muss. Symbole bewegen und berühren in ihrem Kontext, denn sie machen es möglich, dass der Betrachter etwas empfindet. Somit macht laut der Synthesetheorie die ausgewogene Komposition aus Form, Expression, Symbolik und Sprache erst Kunst zur Kunst.

Script, Szenario und Storyboard

Dieses Fach beschäftigt sich mit der Visualisierung von Entwurfsprozess für diverse Produktionen und Medien. Zu den Produktionen, die für ein Storyboard in Frage kommen, bestehen vier Kategorien:

1.) *interaktive Medien:*

Games, CD-ROM und DVD-Applikationen, Webseiten

2.) *lineare Medien:*

Film, Animation

3.) *statische Medien:*

Fotos, Print

4.) *Kombination:*

Kampagnen aus allen drei Bereichen, jedoch eher selten. Beispiel: Blairwitch Project oder The Matrix.

Grundsätzlich gestalten sich die Entwurfsprozesse der drei Medien in der ersten Phase gleich. So werden erst mit dem Moodboard und der „Concept Art“ ausführlichere Details erläutert.

Beispielentwurfsprozess für ein interaktives Medium

Zuerst steht bei der Planung die *Projektbeschreibung* an. Hier werden auch die genauen Techniken erläutert, die für die spätere Umsetzung benötigt werden. Ist diese Phase abgeschlossen, so wird ein (interaktiver) *Entwurf* angefertigt der, ähnlich einer Sitemap bei Internetseiten, die verschiedenen Punkte miteinander verknüpft und die Beziehungen zueinander festlegt.

Beispielentwurfsprozess für ein lineares Medium

Bei der Planung des linearen Mediums wird zuerst vom Produzenten eine so genannte *Logline* aufgestellt, die in wenigen Sätzen die Produktion umschreiben. Anschließend wird auf der Basis der Logline eine kurze Beschreibung, die *Synopsis*, erstellt. Bei der Anwendung von Animationen (auch bei Life Motion möglich, aber nicht notwendig) werden die Lokalitäten, Hintergründe, Fotos und Props in einem *Concept Art* festgehalten. Jetzt erst folgt das *Script*, welches bei Life Motion Produktionen unerlässlich ist. Hier werden ohne jegliche technische Informationen alle nötigen Beschreibungen eingefügt und festgehalten.

Das nun folgende *Szenario* ist für Produktionen die Life Motion einsetzen grundlegend und

unterteilt diese nach einem vorher festgelegten Format in verschiedene Szenen ein. Natürlich ist das auch bei erstellten Animationen einsetzbar, aber nicht notwendig. Nachdem nun das Szenario erstellt wurde, kann mit dem Schreiben des *Drehbuchs* begonnen werden. Dieses wird oft vom Regisseur selber erstellt und beinhaltet zu den Script-Informationen noch die technischen Aspekte, wie Kameraeinstellungen und/oder Übergänge.

Der Aufbau eines Drehbuchs ist in drei Akte geteilt. Akt 1 bildet hierbei die Stimmungseinleitung, wo Protagonist, Antagonist, Tritagonist und die Location vorgestellt werden. Dieser Akt ist relativ kurz und geht von der Exposition über den motorischen Moment zügig in Akt 2 über. Dieser Akt hat keinen speziellen Namen, hier verfällt der Charakter aber in die Peripetie, eine Krise die den Storyverlauf maßgeblich verändert. Gegen Ende des zweiten Aktes findet die Entknotung statt und der Film erlebt seinen Höhepunkt. Akt 3 bildet als Schlusslicht die so genannte Katharsis, besser als „Happy End“ bekannt. Ein Drehbuch ist nur bei Life Motion Produktionen sinnvoll einsetzbar. Für Animationen wird in letzter Instanz ein *Storyboard* erstellt, welches die Geschichte in einzelnen Keyframes und groben Animationen wiedergibt. Hierbei geht es vor allem um Timing, Form, Staging und Bewegung. Das Storyboard dient nicht nur zur Verbildlichung des Scripts oder Szenarios, sondern dient auch als Stileindruck für die Produktion, die gezeigten Übergänge und Ausschnitte, Visualisieren der Kameraaktionen auf dem Set und natürlich die Verdeutlichung des geschichtlichen Ablaufs der Story.

Für Life Motion Produktionen mit 3-D Elementen muss noch das so genannte *Moving Storyboard* oder auch der „*Screener*“ erwähnt werden. Dieser ist vor allem bei 3D-Animationen nicht wegzudenken, da diese Produktionen auf Lipsync (Lippensynchronisation) angewiesen sind, ebenso wie auf die Kamerabewegungen (vor allem bei Compositing-Produktionen mit realen Sets).

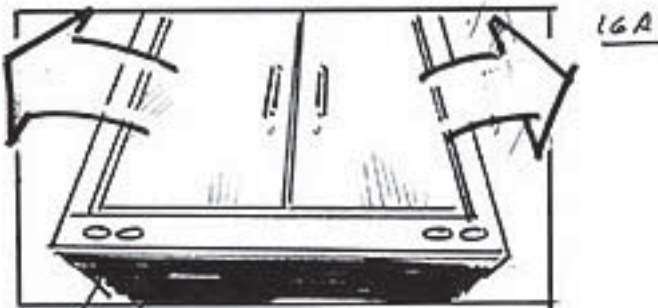
Für die reine Animation gibt es zum Timen des Lipsynch den *Linetest*. Aber auch Charakteranimationen werden hier dargestellt.

Beispielentwurfprozess für ein statisches Medium

Die Planung eines statischen Mediums ist verhältnismäßig einfach und besteht im Prinzip nur aus zwei Phasen. In der ersten wird das Produkt *skizziert* um verschiedene Eindrücke zu bekommen. Diese Phase kann durchaus etwas langwieriger sein, dafür hat man am Ende eine Auswahl an festgehaltenen Ideen, die u.a. für die Art Direction notwendig ist.

Diese planen auf den Skizzen basierend *verschiedene Entwürfe am Computer*. Die Entwürfe werden auf Boards, Pincharts oder (gerne auch) in den Gängen der Produktionsabteilung aufgehängt und präsentiert. Hat man sich auf einen Entwurf geeinigt (in den meisten Fällen

bleibt auch nur einer übrig) folg die Erstellung des definitiven Entwurfs mit finalen Photos und Bildelementen.



Beispiel Storyboard

Farbe, Belichtung und Komposition

Farbe

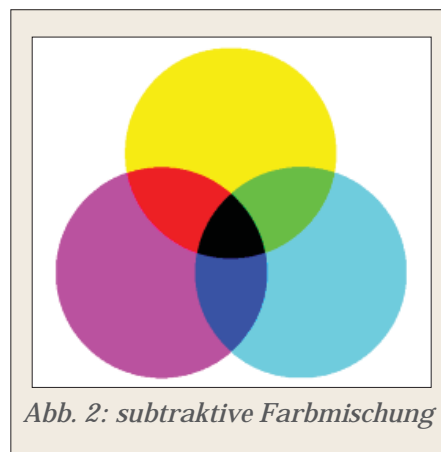
Farbe ist das wichtigste Element, aber ohne Licht nicht möglich. Farbwerte werden mittels der Temperaturskala Kelvin (0 Kelvin entsprechen 273,1 Grad Celsius) ermittelt und bestimmt. Tageslicht hat beispielsweise einen Kelvinwert von 5600, Kunstlicht hingegen nur 3200. Hierbei zählt: Je höher die Temperatur, desto wärmer die Farbe.

Weiterhin besitzt jede Farbe eine Komplementärfarbe. Komplementärfarben sind in der Farbskala gegenüberliegende Farben, ausgehend von einer Grundfarbe.

In den Bereichen der Bildschirmproduktionen (z.B. Film/Video, Internet) wird die Farbskala auf die RGB-Skala reduziert, die sich aus den 3 Grundfarben Rot, Gelb und Grün zusammensetzt.

Im Printbereich wird hingegen auf den CMYK-Farbraum zurückgegriffen, welcher sich aus den Farben Cyan, Magenta, Gelb (Yellow) und Schwarz (Black) ergibt.

Durch das Mischen der einzelnen Grundfarben können, sowohl bei RGB (Additive Mischung, Abb. 1) als auch bei CMYK (Subtraktive Mischung, Abb. 2), Sekundärfarben erstellt werden. Orange ist beispielsweise die Sekundärfarbe aus Rot und Gelb.



Belichtung

Die Belichtung ist für Foto- oder Videoaufnahmen unabdingbar. Belichtung heißt hier aber nicht „Beleuchtung“ im reinen Sinne der Raumhelligkeit, sondern dient ebenfalls dazu Tiefe herzustellen. So können Objekte mit entsprechender Belichtung auf Film und Foto hervorgehoben werden.

Komposition

Eine Komposition beschreibt den formalen Aufbau eines Bildes, bestehend aus:

- Proportion
- Perspektive
- Bildausschnitt
- Schärfe
- Licht- und Farbgebung
- Bildrhythmus
- Raumaufteilung

Proportion

Die Proportionen innerhalb eines Bildes sind maßgeblich für die Wirkung auf den Betrachter. So wirkt eine gleichmäßig horizontal geteilte Fläche in zwei Bereiche langweilig und erregt wenig Aufmerksamkeit (Bild 1). Bei Bild 2 und 3 wurde der Horizont jeweils einmal nach unten und nach oben verschoben. Diese Bilder wirken wesentlich interessanter. Stellt man jetzt noch ein beliebiges Objekt wie in Bild 4 in die Szenerie, so entsteht ein ausgewogenes Verhältnis der Proportionen und vermittelt zugleich einen Eindruck von Tiefe.

Perspektive

Die Perspektive macht es möglich, dass dreidimensionale Objekte auf einer zweidimensionalen Fläche so abgebildet werden, dass dennoch ein räumlicher Eindruck entsteht. Hier gilt: je weiter ein Objekt entfernt ist, desto kleiner wird es und vice versa. Hier spielt die Zentralperspektive eine wichtige Rolle, bei der alle waagerechten Linien als Fluchtlinien durch den Raum verlaufen und sich an einem imaginären Fluchtpunkt treffen.

Weiterhin gibt es noch spezielle Perspektiven, wie Froschperspektive, Vogelperspektive, Luft- oder Farbperspektive und den so genannten POV (Point Of View).

Bildausschnitt

Der Bildausschnitt ist quasi das Vokabular des Kameramanns und die Wahl des richtigen Ausschnitts kann für den späteren Schnittprozess enorm zeitsparend sein. Wie der Name schon sagt handelt es sich um verschiedene Ausschnitte die jeweils nur etwas Bestimmtes zeigen. Doch welches ist der passende Bildausschnitt, um dem Zuschauer so passend wie möglich ein Geschehen deutlich zu machen? Diese Standardbildausschnitte dienen dabei

natürlich nur als Richtlinie. Abweichungen sind durchaus möglich und können spezielle Ausdrücke noch unterstreichen.



Supertotale

Supertotale

Die Supertotale etabliert den Ort der Handlung in einer großzügigen Übersicht. Häufig wird dieser klassische Bildausschnitt von erhöhter Position aufgenommen.



Totale

Totale

Die Totale wird oft am Anfang einer neuen Szene(Sequenz) eingesetzt, um dem Zuschauer die neue Umgebung des Hauptmotivs deutlich zu machen. Daher spricht man hier auch vom Establishing Shot. Das Motiv und die Umgebung sind dabei in voller Größe abgebildet.



Halbtotale

Halbtotale

In der Halbtotale ist das Motiv in voller Größe abgebildet, daher dient diese Einstellung vorwiegend Aktionen die den ganzen Körper mit einbeziehen und wird auch zu Einführung eines neuen Charakters benutzt.

Amerikanische Einstellung

Diese Einstellung ist eine Abwandlung der Halbtotale und zeigt das Motiv vom Knie an aufwärts.



Halbnahe

Halbnahe

Die Halbnahe bildet den Protagonisten ab der Hüfte aufwärts ab und ist häufig bei Reportagen oder Interviews vorzufinden.



Nahe

Nahe

Hier wird die Person ab ungefähr der Schulter aufwärts gezeigt. Die Umgebung rutscht in den Hintergrund und verliert an Bedeutung. Die Kamera befindet sich hier Nah an der Person, gewährt aber noch einen Respekt-Abstand.



Großaufnahme

Großaufnahme

Die Großaufnahme ist eine sehr intime Aufnahme, da sie über sehr wenig Distanz zum Protagonisten verfügt. Hierbei kommt die Mimik des Charakter stark hervor und animiert uns zum mitfühlen.



Super-Close-Up

Super-Close-Up

Dieser Ausschnitt ist auf ein Detail fokussiert, wie beispielsweise die Augenpartie oder der Mund. Diese extreme Einstellung sollte nur sehr bedacht eingesetzt werden.

Tiefe / Schärfe

Die Schärfe bietet eine weitere Möglichkeit neben der Perspektive räumliche Tiefe zu vermitteln und befasst sich mit dem kontrollierten Fokussieren des Vorder- und Hintergrundes.

Eine weitere Art der Tiefe kann durch die Überlagerung von Objekten erzielt werden. Hier entsteht der Eindruck, dass das überlappende im Vordergrund steht.

Bildrhythmus

Unter Bildrhythmus versteht man das Zusammenspiel aus ruhigen und aggressiven Merkmalen innerhalb eines Bildes.

Bildverhältnis

Das Bildverhältnis beschreibt die Größe in Breite mal Höhe. Das Standardverhältnis liegt hierbei bei 4:3 (768 x 576). Mittlerweile finden sich auch immer häufiger andere Formate wieder, wie z.B. das Breitbildformat mit dem Verhältnis 16:9 (1024 x 576).

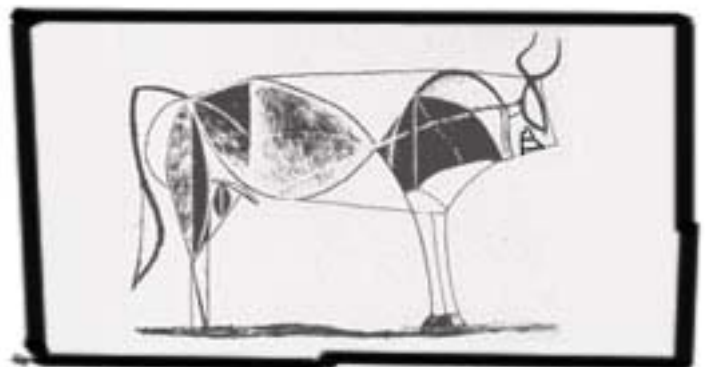
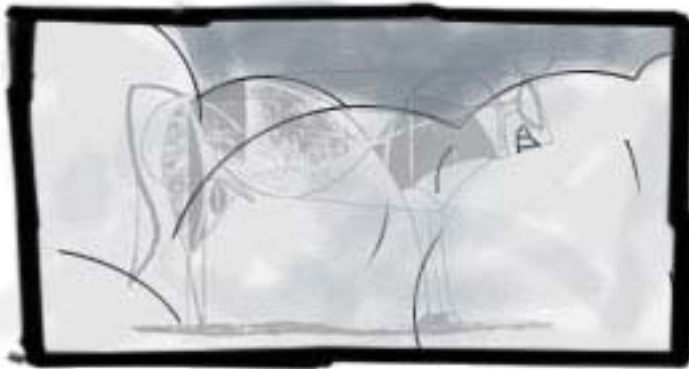
Storyboard Entwurf



PAN
RECHTS



ZOOM



„Ist jeder Ausdruck von Kreativität Kunst?“

Oder ist er es nicht? Was genau ist eigentlich Kreativität? Und konsequenterweise müsste man auch noch weiter fragen; Was sind die Kriterien um etwas Kunst zu nennen?

Diese Facharbeit behandelt genau diese Fragen und möchte versuchen dem Rätsel Kunst ein bisschen näher auf die Spur zu kommen. Der Anstoß mich für genau dieses Thema zu entscheiden liegt zum einen an dem inneren Wunsch das Rätsel selbst zu lösen, zum anderen möchte ich mit dieser Arbeit deutlicher machen wo man Kunst anzuordnen hat und wie man Kunst versteht. Durch mein persönliches Interesse an Kunst versuche ich oft mein Umfeld auch von meinen Erfahrungen zu berichten. Hier muss ich immer wieder feststellen auf wie viel Unverständnis man stößt. Ich werde immer wieder mit der Frage konfrontiert, warum ein von mir geschildertes (abstraktes) Kunstwerk denn nun Kunst sei, wobei all meine Erklärungsversuche bisher scheiterten. Je mehr Beispiele ich aufführte auf desto mehr Unverständnis stieß ich. Das Verständnis und Interesse für die klassische Kunst liegt hier jedoch meist höher, lediglich mit dem modernen und experimentellen Kunstbegriff des 20. Jahrhunderts wird oft mit Ablehnung begegnet. Ich will gar nicht das abgegriffene Beispiel Beuys nennen, wo ich nicht allein wäre, Schwierigkeiten in der Rezeption zu haben. Aber was ist mit Künstlern wie Kandinsky oder Klimt, die das 20. Jahrhundert deutlich geprägt haben?

Um nun der Frage „Ist jeder Ausdruck von Kreativität denn auch Kunst?“ ihrer Beantwortung entgegenzuarbeiten, müssen zunächst verschiedene geschichtliche, philosophische und begriffliche Hintergründe geschaffen werden, die ich im folgenden Kapitel behandle. Denn ohne dieses Wissen lässt sich die Frage kaum beantworten. Ich möchte versuchen den Begrifflichkeiten Kreativität und natürlich auch Kunst ein wenig näher zu kommen um ein einheitliches Bild davon zu formen. Natürlich ist das bei Kunst nicht im Sinne einer üblichen Definition möglich, dennoch kann man den Begriff formen.

Im zweiten Teil der Facharbeit möchte ich die Fragestellung an einem konkreten Beispiel beleuchten und so das Verständnis unterstreichen.

Als Grundlage hierfür diene hauptsächlich fachspezifische Literatur, neben meinem erworbenen Wissen aus dem Unterricht in den Fächern Kunstgeschichte, Kunstphilosophie und Kreativ Denken.

Ich erhoffe mir von dieser Arbeit Klarheit darüber, was Kunst sein kann. Dabei beanspruche ich bei meinen Schlussfolgerungen und Wertungen keine Allgemeingültigkeit, vielmehr möchte ich Impulse aufzeigen und Kontext Kunst und Kreativität verdeutlichen.

Was ist Kunst? Wann ist Kunst?

Der Kunstbegriff über die Jahrhunderte

Die zwei bedeutendsten Wendepunkte im Verhältnis zwischen Kunst, ihrer Bedeutung und der gesellschaftlichen Akzeptanz liegen in der Renaissance und der Romantik. In diesen Epochen finden nicht nur Veränderungen im Malstil und im Selbstverständnis der Künstler statt, sondern auch in allen anderen Bereichen des menschlichen Lebens.

Da sich die Kunst in der Renaissance anfang zu Emanzipieren, zeigten sich für den damaligen Künstler ungeahnte und enorme Möglichkeiten auf. Seine Fähigkeit zum Schaffen von Kunst und vor allem die gesellschaftliche Anerkennung überstieg die eines Handwerkers während der Renaissance immer weiter. So musste sich der Künstler beispielsweise nicht mehr nur auf sakrale Gemälde beschränken, vielmehr bekam er nun auch immer mehr private Auftragsarbeiten, die dank Leinwand und Rahmen nun portabel waren. Man war nicht mehr allein auf die Kirche angewiesen. Dadurch wurde die Kunst für ein breiteres Gesellschaftsfeld zugänglich, auch wenn dies zu Beginn als noch sehr elitär galt.

Der Künstler bekam von Kirche und Gesellschaft die Aufträge und wusste genau, was von ihm erwartet wurde. Der Künstler konnte sich sicher sein, dass die ihm vorgegebenen Themen und Symbolen seiner Werke verstanden wurden. Die Gesellschaft hingegen wusste, dass die Kunstwerke an sie gerichtet und auf sie als Betrachter angewiesen waren. Durch diese gegenseitige Abhängigkeit war das Verhältnis zwischen Künstler und Gesellschaft ein sehr Entspanntes. Durch die gesamtgesellschaftliche Veränderung baute sich das Interesse der gebildeten Bürger an der Kunst immer weiter aus. Die Kunst wurde zum festen Bestandteil des Lebens und zum „Luxusartikel“ und „Prestigeobjekt“ der Reichen.

Ab hier entwickelte sich die Kunst immer mehr zu einer Ausdruckskunst, womit sich der Künstler von der Gesellschaft immer mehr abspaltete und das Verständnis Kunst damit einschlägig verändert hat. Und die Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts bestätigt den Trend zum Ausdrucksmittel, wie Impressionismus, Expressionismus oder Surrealismus belegen.

Um die Frage „Was ist Kunst“ zu beantworten, muss man voraussetzen, dass es einen fest definierten Kunstbegriff gibt, der alles normiert was von früh bis spät geschaffen wird. Anhand der Kunstgeschichte kann man – oder sollte man – allerdings sehen, dass Kunst einen historischen Ort hat und nicht als „Abstraktum“ in einer Art Vakuum entsteht. Der Künstler entscheidet in wie fern er sie überhaupt zur Geltung kommen lassen möchte. Und wenn das nicht gegeben ist, so wie bsp. Mittelalter, dann sind es die übrigens Entstehungsbedingungen die Kunst zur Kunst machen.

Definition von Kreativität

Das Wort Kreativität kommt aus dem lateinisch-französischen Wort ‚creatio‘, was das Schöpferische/die Schöpfungskraft meint.

Im Allgemeinen unterscheidet man die praktische und künstlerische Kreativität. Während sich die praktische Kreativität auf ungewöhnliche Lösungswege bei Alltagsproblemen beschränkt, bezieht sich die künstlerische Kreativität auf das Erschaffen von außergewöhnlichen Bildern, Musikstücken oder Design.

Eine weitere Eigenschaft der Kreativität ist, dass sie jedem menschlichen Wesen angehört und durchaus auch erlernbar ist.

Unter Kreativität kann demnach eine schöpferische, Ideen entwickelte Kraft des Menschen verstanden werden. Das muss nicht zwingend bedeuten, dass etwas völlig Neues auf der Grundlage von etwas entstehen muss. Vielmehr zeichnet sich Kreativität durch das geschickte Kombinieren des vorhandenen Wissens aus. Aus diesem Grund empfinden viele Menschen den Prozess oft als unlogisch.

Gegenüberstellung anhand eines Beispiels

Um jetzt die Begriffe Kunst und Kreativität gegenüberzustellen und deren Unterschied, Abhängigkeit und Bedeutung deutlich zu machen, greife ich ein typisches Beispiel auf. Diese „Aussage“ hört man auch durchaus schon mal im Bekanntenkreis im Zusammenhang mit dem Expressionismus. „Das kann ich auch!“ oder „Das kann kleiner Sohn auch!“.

Aber stimmt das wirklich? Kann ein Vierjähriger Kunst schaffen, wo er doch durchaus kreativ sein kann? Anhand dieses Beispiels und dem vorher geschaffenen Vorwissen möchte ich das beleuchten.

Das kann mein kleiner Sohn (von 4) auch!

Schauen wir uns eine Zeichnung von Kleinkindern an, so finden wir oft bunte und wilde Strichkonstruktionen, die einigen aus dem Expressionismus durchaus ähneln können. So sind kaum Formen erkennbar, wenn dann in einer sehr abstrakten Ausführung und durchsichtig gezeichnet.

Ich denke durchaus, dass ein Kind welches ein Bild malt durchaus einen kreativen Prozess durchlebt. Es werden Erfahrungen gesammelt, Farben entdeckt und später dann Formen erforscht. Hierbei findet ein permanenter kreativer Prozess statt, der durch das Malen hervorgerufen wird; das Kind beginnt die Erfahrungen miteinander zu kombinieren, vielleicht

auch auf besonders auffällige Art und Weise. In jedem Fall ist das aber ein kreativer Akt des Lernens.

Aber was bedeutet das jetzt für die Kunst? Ist Kreativität jetzt Kunst oder ist die Zeichnung des vier-jährigen Kindes tatsächlich als Kunst zu bezeichnen?

Um die Antwort vorwegzunehmen: Natürlich ist sie es nicht. Kreativität ist zwar zwingend notwendig um Kunst zu schaffen, jedoch besteht Kunst nicht nur aus Kreativität - und schon gar nicht der Expressionismus, wie in dem aufgeführten Beispiel. Hier zählen wesentlich mehr Faktoren mit und spielen eine wichtige Rolle bei der Kunst, denn Kunst vermittelt und/oder verzaubert.

Ferner hat der Künstler hinter seinem Bild und der Erstellung eine Intention. Sei es der Wunsch nach einer exakten Abbildung wie die der Werke der Abbildungstheorie, oder der Wunsch nach Ausdrucks- und Gefühlsvermittlung wie in der Expressivtheorie.

Und genau hier unterscheidet sich unser junger Beispielkünstler mit seiner Zeichnung von denen der bildenden Kunst. Er hat diese Intention nicht, sondern fixiert sich lediglich auf den Akt des Zeichnens.

Fazit

Kunst kann nicht ohne Kreativität existieren. Daran besteht kein Zweifel, aber es macht die Kreativität eben nicht automatisch zur Kunst.

Wie sich das in Zukunft verhalten wird, ist noch nicht ganz klar. Der Kunstbegriff wird im 20. und 21. Jahrhundert immer mehr durch den einzelnen Künstler selbst definiert, was einen allgemeinübergreifenden Stil unmöglich macht, wie beispielsweise bei konzeptuell bestimmter Kunst. Der Entwicklung von „Kunst und Kreativität“ sehe ich aber äußerst optimistisch entgegen.

Reflexion

Das behandelte Cluster „Van zien naar inzicht“ hat in mir trotz – oder gerade wegen – seiner stark theoretischen Aspekte ein enormes Interesse geweckt. Durch die ständig wechselnden Unterrichtsinhalte konnte ich mir ein sehr breites Gesamtbild erstellen und mein Interesse an Kunstgeschichte und Psychologie erkennen.

In „Kunst-, Cultuur- en Mediageschiedenis“ wurden mir die Merkmale der einzelnen Kunstepochen vorgeführt, sowohl aus dem Bereich der Kunstmalerei, als auch Architektur und Musik. Auch bedeutende geschichtliche Auswirkungen und deren Bezug auf die Kunstgeschichte haben mich sehr fasziniert und mir dabei geholfen dem Begriff „Kunst“ in seiner Bedeutung näher zu kommen.

Die „Kunstfilosofie“ beschäftigte sich ebenfalls mit der Entschlüsselung des vormaligen Mythos Kunst. So wurden mir die verschiedenen Theorien zur möglichen Kunstbenennung erst hier richtig deutlich. Die Inhalte die mir vermittelt wurden haben mich zu Diskussionen über verschiedene Kunstdefinitionen verleitet.

Das Fach „Kunstpsychologie“ hat vor allem durch die eindrucksvollen Selbsttests mein Interesse geweckt und mir in dieser kurzen Zeit eine andere Sicht der Dinge beschert, auch im Bezug auf das Verständnis von Kunst. Auch wurde ich angeregt Kunst objektiv zu betrachten, was durchaus nicht einfach dafür aber umso spannender ist.

Durch „Script, Scenario en Storyboard“ konnte ich einen kurzen aber informativen Eindruck über die Erstellung, Regeln und Bedeutung von der Pre-Produktion bekommen.

Die Informationen aus „Kleur en Belichting“ kannte ich größtenteils schon durch meine dreijährige Ausbildung, dennoch war es gut eine kleine Auffrischung zu bekommen. Die behandelten Themen umfassten einen Überblick über die Wichtigkeit dieser Aspekte im Bereich Video, Film und Foto.

Quellenangaben

Kunst-, Kulturgeschichte:

Collegesamenvatting Kunst, Cultuur en Mediageschiedenis

Glossary of Visual Arts

Buch „Kunst im Bild“, Naturalis Verlag

Unterrichtsmitschriften

Bilder: google images

Kunstphilosophie:

Unterrichtsmitschriften

Kunstpsychologie:

Unterrichtsmitschriften und Materialien

Buch „Beeldende Kunst en onze Hersenen“

Belichting, Farbe und Komposition:

Unterrichtsmitschriften

Internetseite: metacolor.de

Script, Scenario und Storyboard:

Unterrichtsmitschriften

Storyboardbeispiel: <http://www.home.earthlink.net/~movieboards/spark.html>

„Ist jeder Ausdruck von Kreativität Kunst?“:

Buch „Beeldende Kunst en onze Hersenen“

Fachwissen durch das Studium