

Die Zentral-Perspektive & deren [Innen-]Raumwirkung

Perspektive verstehen, anwenden und die Raumwirkung spielerisch manipulieren.

1. Begriffserklärung & Beispiele von Perspektiven	Seite 02 - 04
2. Die geschichtliche Entwicklung der Perspektive	Seite 05 - 07
3. Konstruktion der Zentralperspektive	Seite 08 - 10
4. Raumwirkung : Hell – Dunkel – Kontrast	Seite 11
5. Raumwirkung : Kalt – Warm - Kontrast	Seite 12
6. Farbkreislehre	Seite 12
7. Farbpsychologie	Seite 13 - 14
8. Raumwirkung : Beispiele	Seite 15 - 17
9. Farbeinsatz nach Le Corbusier	Seite 18 - 19

Die Zentral-Perspektive & deren [Innen-]Raumwirkung

Perspektive verstehen, anwenden und die Raumwirkung spielerisch manipulieren

vom lateinischen *perspicere* = hindurchsehen, hindurchblicken. Perspektive ist die Möglichkeit, dreidimensionale Objekte auf einer zweidimensionalen Fläche so darzustellen, dass trotz des Dimensionsverlustes der räumliche Eindruck nicht verloren geht.

Es gibt sehr viele Arten von geometrischen Projektionsverfahren. Anbei ein kleiner Auszug mit einigen Begriffserklärungen. Viele dieser Darstellungsmethoden sind aus dem Alltag geläufig – hier die Begriffe und Definitionen dazu.

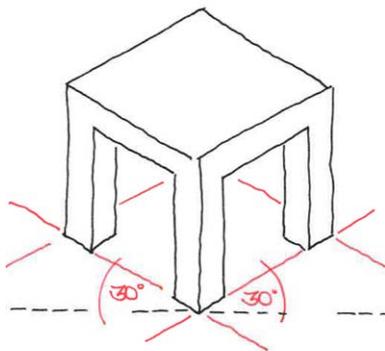
Parallelprojektion

Parallelprojektionen sind Darstellungen, bei denen parallele Kanten auch in der Zeichnung wieder parallel verlaufen. Sie unterscheiden sich durch die Neigung der Körperkanten und die gewählte Verkürzung.

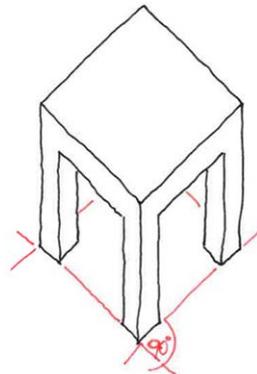
Axonometrie ... mit rechtwinkligen bzw. orthogonalen Sehstrahlen.

Kavalierperspektive ... die Sehstrahlen treffen in einem schrägen Winkel auf die Projektionsfläche.

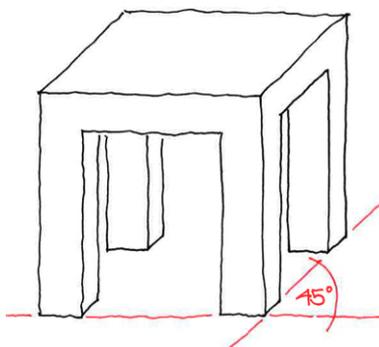
Militärriss ... alle Sehstrahlen treffen in einem schrägen Winkel auf die Projektionsfläche.



Isometrische Darstellung



Schrägprojektion | Militärperspektive

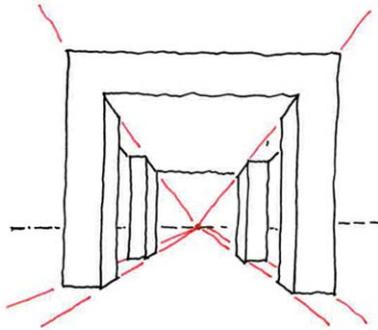


Schrägprojektion | Kavalierperspektive

Zentralprojektionen :

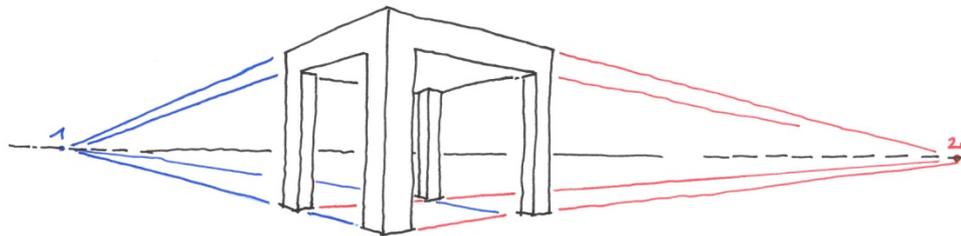
Die dem Betrachter zugewandten Flächen eines Objektes sind bildparallel, sämtliche Tiefenlinien verlaufen zu einem definierten Fluchtpunkt hin, welcher auf dem Horizont platziert wird. In der Realität lässt sich dieser Punkt leicht finden > verlängert man parallel liegende Objektkanten bis sie sich schneiden, findet man deren Fluchtpunkt. Diese Art der Darstellung kommt der Sehweise des menschlichen Auges oder der Wirkung der Photographie sehr nahe, da Objekte im Hintergrund kleiner erscheinen als die im Vordergrund.

Fluchtpunktperspektive ...

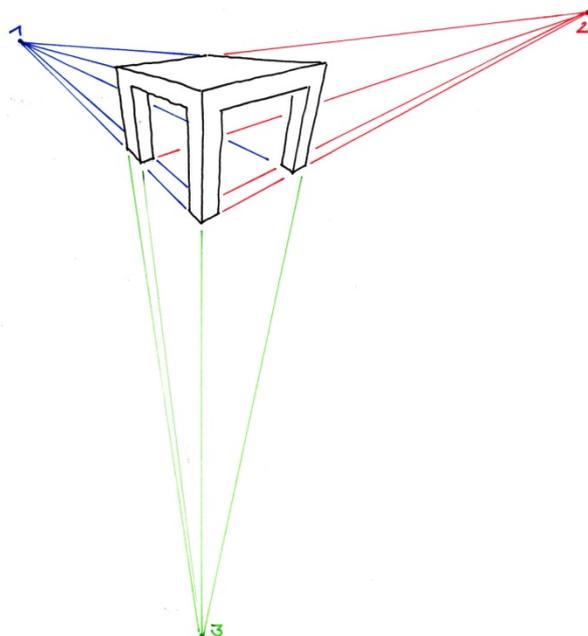


Zweipunktprojektion...

horizontale Raumkanten liegen nicht bildparallel und fluchten in ihrem jeweiligen Fluchtpunkt. Alle Vertikalen werden bildparallel abgebildet.

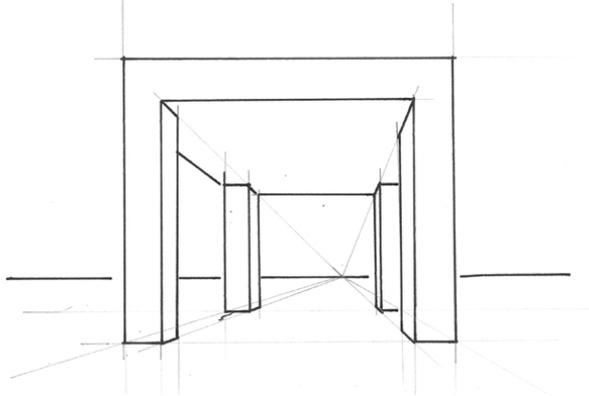


Dreipunktprojektion ...



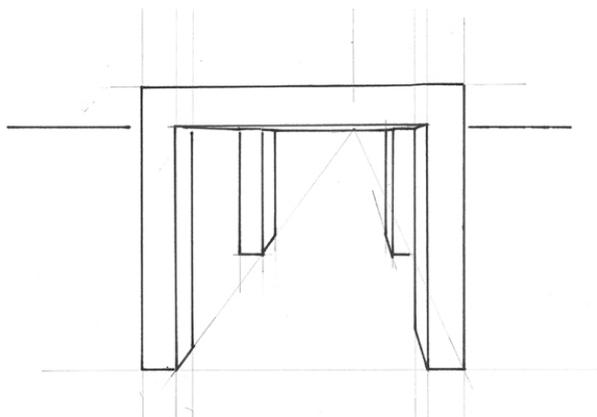
Froschperspektive...

es gibt keine bildparallelen Raumkanten; der gewählte Augenpunkt liegt unter dem abgebildeten Gegenstand;



Vogelperspektive...

es gibt keine bildparallelen Raumkanten; der gewählte Augenpunkt liegt über dem abgebildeten Gegenstand;

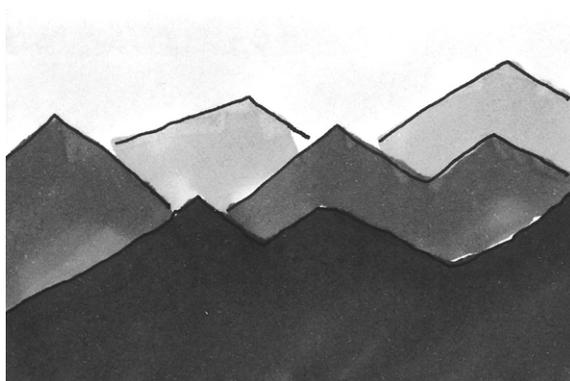


Fischaugenprojektion ...

ist eine sphärische Projektion. Linien, welche nicht durch das Zentrum verlaufen, werden gekrümmt abgebildet. Flächen welche dezentraler liegen werden kleiner abgebildet als Zentrumsnahe. Der gesamte Blickwinkel kann 180° und mehr umfassen.

Luft- und Farbperspektive

Farb und Helligkeitskontraste nehmen in die Ferne zunehmen ab.



Zur geschichtlichen Entwicklung der Perspektive

Quellen > siehe "<http://de.wikipedia.org/wiki/Perspektive>"

In den unterschiedlichen Zeiten und Epochen wurden Körper und Raum verschieden dargestellt.

Im frühchristlichen Mittelalter bediente sich die Malerei fast ausschließlich der sogenannten "Bedeutungsperspektive". Objekte, Personen .. welche eine hohe Bedeutung in der Abbildung haben sollten, wurden unverhältnismäßig groß und meist Bild-mittig dargestellt. Unwichtige Objekte und Personen wurden verkleinert dargestellt, auch wenn sie sich räumlich "vor" der andern Person befinden. Diese willkürliche Anwendung von Verhältnissen erschwert das Lesen der Raumtiefe. Die Tiefenwirkung wurde damals fast ausschließlich durch Kulissen erzeugt, welche klar in Vordergrundebene und Hintergrundebene unterschieden.



Beispiel einer Bedeutungsperspektive

"Evaneliar Kaiser Ottos III" von "Meister der Reichenauer Schule" um 1000 n.Chr. entstanden.

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Meister_der_Reichenauer_Schule_002.jpg&filetimestamp=20110214211053



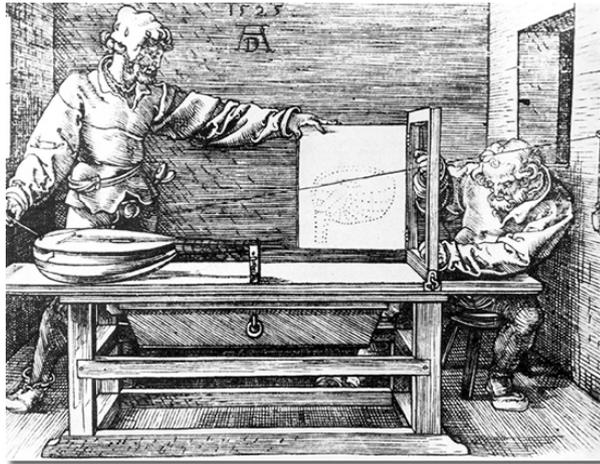
Beispiel einer Bedeutungsperspektive

"Die Geburt Christi" von "Hugo van der Goes", 3-teiliger Altar aus dem 15. Jahrhundert

http://zeichnen.gemutlichkeit.de/html/Zeichnen_Grundlagen/Perspektive/nichtlineare_Perspektiven/bedeutungsperspektive.php

Die Bedeutungsperspektive wurde schon zur Zeit der Pharaonen angewandt. Weiters ist sie in der Malerei der Romanik und Gotik zu finden.

Anfänglich wurde die Zentralperspektive, welche unser menschliches Auge produziert in ihrer Gesetzmäßigkeit nicht erkannt. Darstellungen wurden umständlich mittels einer gespannten Schnur von einem festen Punkt ausgehend über ein einfaches Raster [Drahtgitter] zum abzubildenden Objekt gespannt. Der Zeichner saß direkt neben dem Gitter und übertrug die visuellen Daten / die Messungen in das Raster auf seiner Zeichenfläche. Diese Methode wurde "perspektivisches Abschnüren" genannt.



"Mann beim Zeichnen einer Laute" von Albrecht Dürer 1525
<http://de.wikipedia.org/wiki/Perspektive>

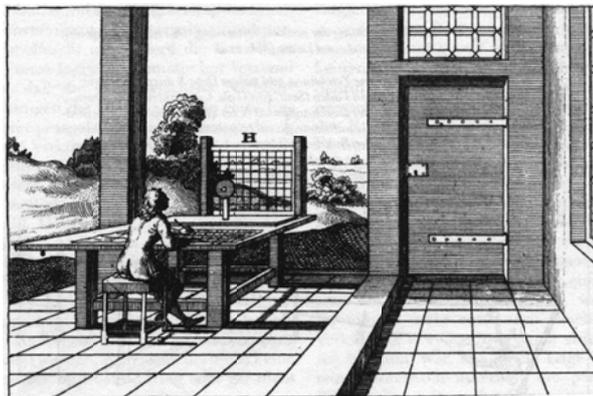
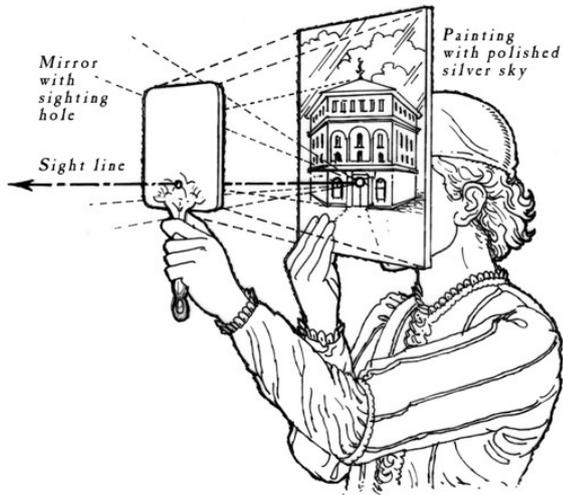


Abbildung einer Vorrichtung zum perspektivischen Zeichnen. Urheber unbekannt. 1710
<http://de.wikipedia.org/wiki/Perspektive>

Die Zentralperspektive wurde im Zeitalter der Renaissance entdeckt und angewandt. Sie entspricht fast dem Sehen des menschlichen Auges oder einer verzerrungsfreien, photographischen Abbildung. Der Architekt und Maler Filippo Brunelleschi [Anfang 15. Jahrhundert] gilt als der "Erfinder" bzw. "Entdecker" der Zentralperspektive. Er schuf mit Kollegen wie Leon Battista Alberti Werke, die christliche Motive in räumlich korrekt konstruierten Architekturkulissen zeigten.

Brunelleschi hatte den zentralen Fluchtpunkt entdeckt und seine räumliche Wirkung bzw. Bedeutung erkannt. Er durchbohrte eines seiner Bilder im zentralen Fluchtpunkt und ließ Betrachter von der Rückseite des Bildes durch das Loch in Richtung des Baptisteriums blicken. Auf diese Weise war sicher gestellt, dass der Proband nur 1 Auge verwenden konnte. In einem bestimmten Abstand und Winkel zum Baptisterium konnte ein Spiegel so in die Seh-Bahn gebracht werden, dass dieser nun das Gemälde in genau gleicher Position zeigt wie das Original. Der Betrachter konnte so immer wieder das Gesehene mit der Abbildung vergleichen.



<http://www.hockartstudios.com/pages%20F%20ist%20tot/26%20%20Brunelleschi%20Meine%20Bilder.html>

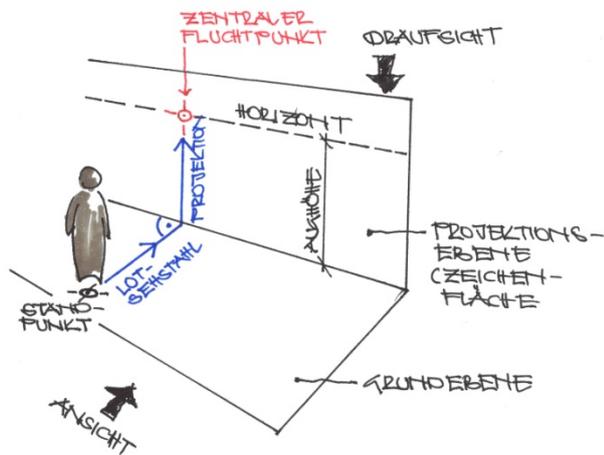


“Trinität” von “Masaccio” 1427-28 in St. Maria Novella in Florenz.

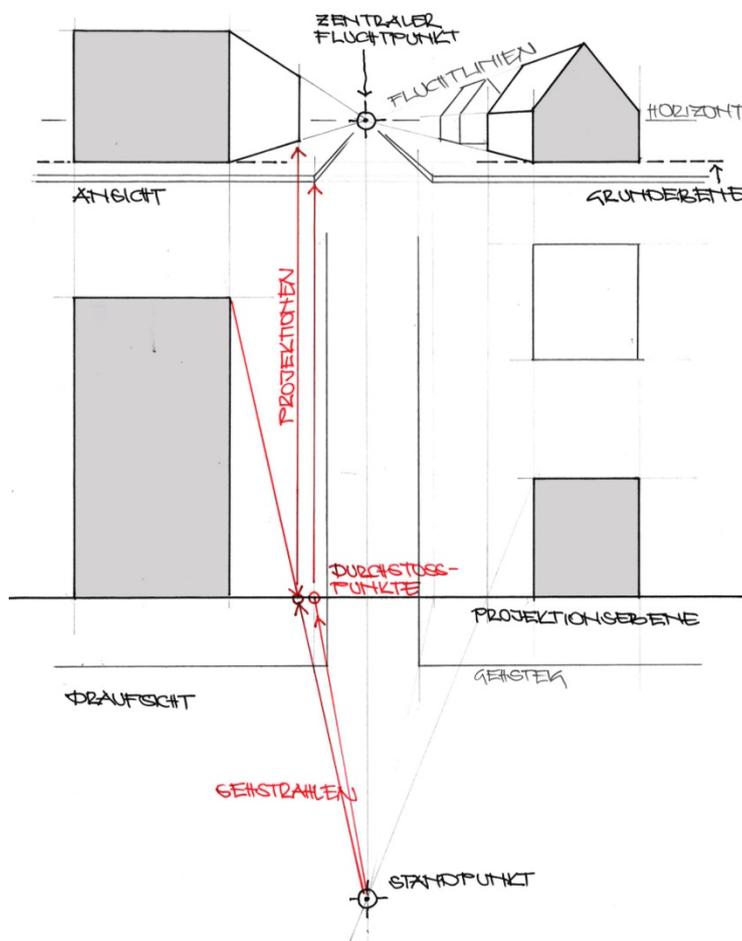
Masaccio [1402-1428] gilt als der erste Künstler, der die Zentralperspektive in Form dieses Wandfreskos umgesetzt hat. Sein Fresko ist das erste genau berechnete Gemälde nach Brunelleschis Entdeckung der Zentralperspektive.

<http://www.susannealbers.de/R036brunelleschi.html>

Konstruktion der Zentralperspektive



Die Ausgangssituation einer Zentralperspektive soll anhand des oben dargestellten Bildes erläutert werden [Quelle : www.christiani.de/pdf/70827.pdf]. Der Betrachter steht auf einer Grundebene. Von seinem Standpunkt aus verläuft ein Lot-Sehstrahl im rechten Winkel auf die Projektionsebene [die Zeichenfläche]. Senkrecht über dem Schnittpunkt zwischen Grundebene und Projektionsebene liegt auf dem Horizont [entspricht der Augenhöhe] der Fluchtpunkt, in dem sich alle Fluchtlinien treffen werden.

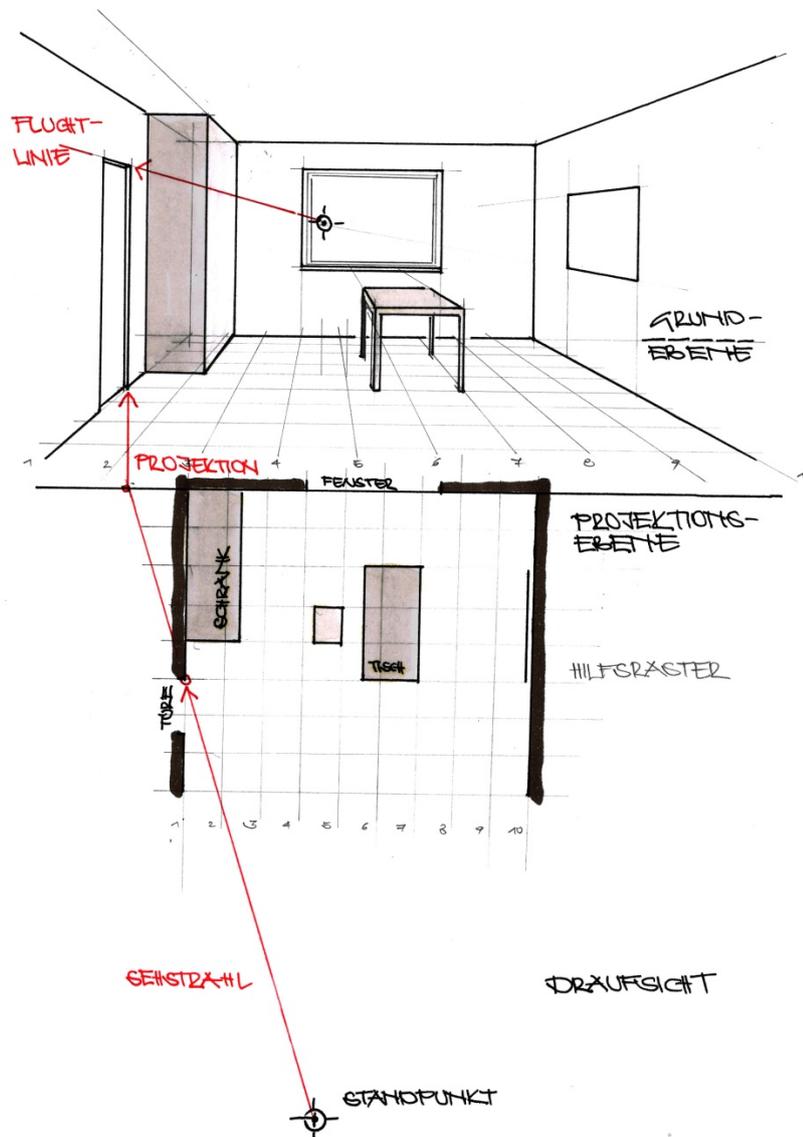


Zentralperspektive einer Außenraum-Situation, aufgelöst in Draufsicht [unten] und Ansicht [oben].

In der Draufsicht [Grundriss] wird ein Standpunkt definiert. Von diesem Standpunkt aus werden zu jeder relevanten Körperecke Sehstrahlen gezogen, die wiederum auf der Projektionsebene Durchstoßpunkte erzeugen. Diese Durchstoßpunkte werden dann in die Ansichtsebene projiziert > eine vertikale Hilfslinie [lotrecht zur Projektionsebene] wird in die Ansicht gezeichnet. Auch in der Ansicht muss der zentrale Fluchtpunkt definiert werden. Er liegt in einer Linie mit dem Standpunkt im Grundriss und üblicherweise auf dem Horizont. Von dem Fluchtpunkt in der Ansicht werden nun sogenannte Fluchtlinien gezeichnet. Die Verschneidung der Fluchtlinien mit den Projektionslinien erzeugt schließlich das perspektivische Bild.

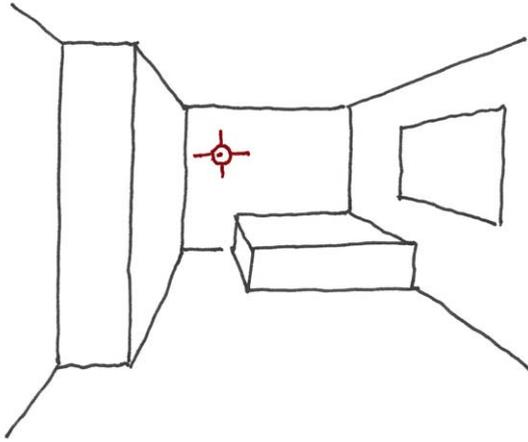
Grundsätzlich gilt, dass sich parallele Linien im Fluchtpunkt schneiden. Vertikale Linien werden weiterhin vertikal gezeichnet. Einzig die Verkürzung der Höhen muss definiert werden > von der Grundebene ausgehend wird also die Ansicht zunächst maßstäblich gezeichnet und die Horisonthöhe definiert.

Je nach Lager der Projektionsebene ergeben sich unterschiedlich große Perspektiven:
 Projektionsebene im Hintergrund > größere Perspektive.
 Projektionsebene im Vordergrund > kleinere Perspektive.
 Projektionsebene im Mittelgrund > etwa Maßstäbliche Perspektive.

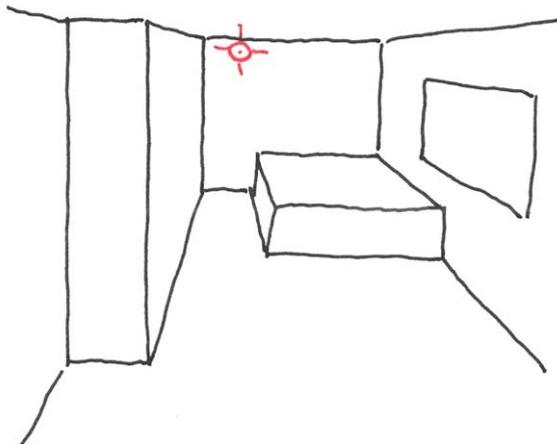


Zentralperspektiven eignen sich besonders gut für Innenraumperspektiven. In der Abbildung stellt die Rückwand die Projektionsebene dar.

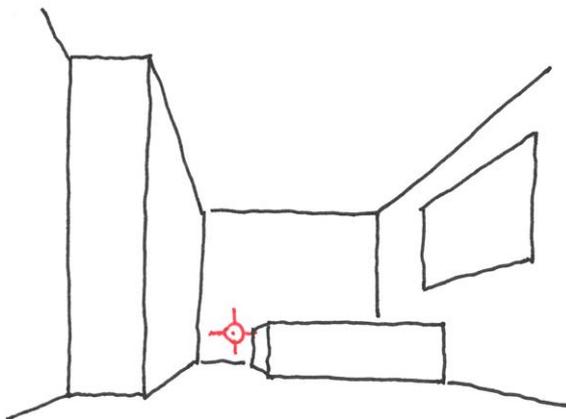
Von entscheidender Bedeutung für den Ausdruck der Perspektive ist die Wahl der Horizont- und Augenhöhe und die Positionierung des Standpunktes im Grundriss bzw. der Draufsicht!



Frontalperspektive ... Horizont in Augenhöhe.
Dies erzeugt eine ausgewogene Darstellung der horizontalen Flächen.



Vogelperspektive ... Horizont über der Augenhöhe.
Die Grundfläche | die Bodenfläche wird betont.



Froschperspektive ... Horizont unter der Augenhöhe.
Deckenfläche des Raumes wird betont.

Raumwirkung

„Farbe ist ein Kompliment an die Architektur.

Sie kann einen Raum optisch vergrößern oder verkleinern.

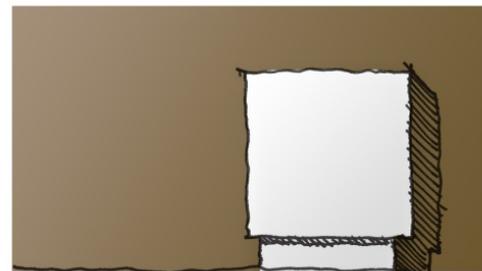
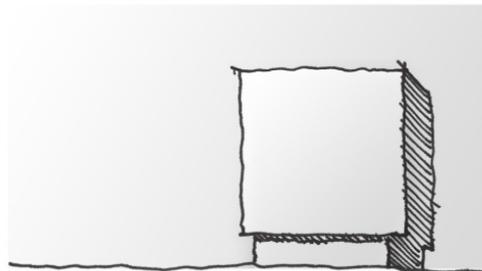
Und sie ist unverzichtbar, um einem Bereich jenen Hauch von Magie zu verleihen.“

Luis Barragan

Licht, Farbe, Kontrast und Struktur sind untrennbar mit Architektur und deren Raumwirkung verbunden. Bewusst und präzise eingesetzt, können diese Instrumente Räume und Objekte vergrößern, verkleinern, weiten, ... Farbe und Licht haben folglich die Fähigkeit, den Maßstab von Gebäuden und Objekten zu beeinflussen. Weiters kann die Stimmungen und der Kreislauf von Menschen manipuliert werden.

Hell – Dunkel Kontrast

Der stärkste Kontrast entsteht zwischen weiß und schwarz. Beispielsweise wirken helle Möbel am hellsten vor dunklen Flächen. Vor einer hellen, weißen Wand erscheinen sie dagegen dunkler als vor einer dunkelbraunen Wand, welche wiederum die Farbtemperatur des Raumes mit beeinflusst.



Die Helligkeits- und Größenwirkung von Einrichtungsgegenständen wird also von seiner Umgebung mitbestimmt. Diese Wirkung soll beim Einrichten und beim Gestalten von Oberflächen beachtet und bewusst eingesetzt werden. Dadurch können Objekte im Raum phantastisch in Szene gesetzt werden.

Kalt – Warm Kontrast

Medizinisch konnte nachgewiesen werden, dass unterschiedlich warme bzw. kalte Farben die Blutzirkulation des menschlichen Organismus beeinflussen. Gemessen wurde, dass Menschen in kühl gestalteten Räumen [als kalte Farben gelten landläufig Blau, Blaugrün ...] schneller frieren, als in Räumen mit warmen Farboberflächen [wie z.B. Rot, Orange, Gelb ...]. Die Kälte- und Wärmeempfindung ist jedoch bei jedem Menschen subjektiv unterschiedlich. So werden Farben je nach Intensität und je nach Lichteinfall und Beleuchtung in ihrer Wärmewirkung verschieden sein.

Farbkreis-Lehre



Farbkreis nach Johannes Itten 1961

<http://www.durchblick-filme.de/schindler/bilder/sonst/Farbkreis.jpg>

Der Farbkreis nach Johannes Itten wurde aus Erfahrung und nach Anforderungen der Kunstpädagogik entwickelt, anhand des Mischens von Malfarben. Der Farbkreis soll die Beziehungen der Farben untereinander verdeutlichen, durch das eigene Abmischen wird er „erfahren“.

Der Farbkreis besteht aus zwölf Farben mit eigenem Charakter und eindeutiger Beziehung zu den anderen. Im Farbkreis Ittens werden diese drei Grundfarben, die „Farben erster Ordnung“, im Zentrum angeordnet. Durch Mischung von zwei dieser Grundfarben entstehen die Farben „zweiter Ordnung“: Orange, Violett und Grün. Die Reinheit hängt von der korrekten Reinheit der Farben „erster Ordnung“ ab. Durch Mischen der Farben „zweiter Ordnung“ mit ihren benachbarten Farben „erster Ordnung“ erhält man die Farben „dritter Ordnung“ in sechs Zwischenstufen. Durch Mischen der Farben „zweiter Ordnung“ untereinander erhält man nur noch Tertiärfarben in Braun- und Olivtönen, da immer komplementäre Farbanteile enthalten sind. Die Farben sollen so abgestimmt sein, dass die Abstände gleich erscheinen. Es ergibt sich eine Bewegung von oben „hell“ nach unten „dunkel“. Gegenüberliegende Komplementärfarben sollen zusammen ein Grau ergeben.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Farbkreis>

Komplementärfarben sind einander im Farbkreis gegenüberliegende Farben, wie Gelb & Violett, Rot & Grün, Orange & Blau...

Es gibt keine „richtige“ oder „falsche“ Farb-Harmonielehre, nach welcher Farben zu kombinieren sind. Sicher ist, dass Farben welche im Farbkreis nebeneinander liegen immer harmonisch zueinander stehen. Sollen Komplementärfarben kombiniert werden ist es ratsam, abgetönte Farben zu verwenden. Reine Farben des Harmoniekreises sind sehr intensiv und können sich in Kombination zum Aggressiven addieren.

Farbpsychologie

Quelle : "Farbe und Architektur", Dokumentation TheorieSeminar –TU Cottbus 2002 www.axelbuether.de

Eine wissenschaftliche Studie ergab, dass Puls und Atemfrequenz bei roten bis gelben Farbtönen steigen, und unter dem Einfluss von violett-blauem Licht sinken. Gezielter Einsatz von Farben bzw. Signalfarben macht also Sinn. Oft sind Wirkungen von Farben an bestimmte Aufgaben geknüpft.

An Arbeitsplätzen sind die Sicherheit, das Arbeitsklima, die Konzentrationsfähigkeit und die Sehbedingungen vorrangig, während Farben im Verkehr der Ordnung dienen. In der Freizeit sollen Farben der Steigerung des Wohlbefindens dienen.

Anbei einige reine Farben und deren psychologische Interpretation:



Gelb ist die hellste Farbe im Farbkreis. Sie signalisiert Exzentrik, Veränderung, Lebhaftigkeit, Dynamik ... Durch den freundlichen Charakter der Farbe wirken Gelbe Objekte leichter, erhalten jedoch keine Tiefenwirkung. Gelbe Oberflächen reflektieren freundliches Licht in den Umraum.



Orange entsteht, wenn wir Gelb ins Rötliche steigern. Diese Farbe ist energie- und wärmegeladen. Sie wirkt aktiv, laut, warm und kräftig. Aufgehellt mit Weiß verliert sie ihren feurigen Charakter und mit Schwarz getrübt, wird sie zum Braun. Werden orange Oberflächen von Licht getroffen, reflektieren sie warmes, lebendiges Licht in den Umraum.



Rot ist die wärmste Farbe im Farbtonkreis. Sie wirkt stark, beständig und so eindringlich, wie keine andere Farbe. Gerne drängt sie sich in den Vordergrund – im Zwielfeld und Blickrand wirkt sie jedoch unauffällig. Rot wirkt warm, schwer und trocken, helles Rot wirkt hingegen süß und duftig. Rot verkörpert Feuer und Blut, aber auch Gefahr. Mischt man das Rot ins Braun, so entsteht ein erdiges Naturrot, welches warm und vertrauenswürdig wirkt.



Braun ist eine schwere, erdige Farbe, die in der Architektur gerne Verwendung findet. Sie strahlt Wärme und Natürlichkeit aus, weist räumliche Tiefe auf und lässt sich wunderbar mit Oberflächenstrukturen kombinieren.



Grün ist die Farbe der Natur und des Wachstums. Es wirkt ruhig und neutral. In der Reihe der Ordnungsfarben bedeutet Grün Sicherheit und Geborgenheit, im Verkehr ist es das Zeichen für freie Fahrt. Durch Farbmischungen ins Gelb steigert sich die Lebendigkeit und Frische der Farbe.



Türkis ist die kälteste Farbe im Farbtonekreis. Sie signalisiert Beharrlichkeit und Charakterfestigkeit sowie Drang zu Unabhängigkeit und Besitz. Türkis wirkt fern und distanziert, feucht, gläsern und zurückhaltend, so dass wir es leicht mit Eis oder Kristall assoziieren. Es wurde in den 60'ern und 70'ern Jahren primär im Bad eingesetzt, um Frische und Sauberkeit zu betonen und wird noch heute viel in der Kosmetikindustrie als Farbe für Verpackungen eingesetzt.



Blau, die Komplementärfarbe von Orange, wirkt statisch, ruhig und passiv – sie lässt anderen Objekten und Farben den Vortritt und ist ideale Hintergrundfarbe. Blau dient zur Information und Orientierung. Aufgehellt erscheint es uns als Farbe des Himmels und der Berge. Blaue, matte Oberflächen haben eine ganz besondere Tiefenwirkung.



Violett ist eine edle, mystische Farbe, die je nach Farbmischung lebendiger oder fahler wirkt. Ähnlich der blauen Farbe wirken violette Oberflächen unendlich tief.



Grau wirkt ruhig und neutral. Leicht gefärbte Grautöne wirken in Kombination mit Farben sehr angenehm und ausgewogen.

Weiß ist die hellste Farbe im gesamten Farbkontinuum. Sie wirkt sauber, rein und mit anderen Farben kombiniert als beruhigende Pause.

Schwarz ist die dunkelste Farbe im Farbkontinuum und bildet mit Weiß den größten Hell-Dunkel-Kontrast. Die Farbe wirkt elegant und repräsentativ. Als Hintergrund lässt sie Objekte und andere Farben den Vortritt.

Raumwirkung in Innenräumen : Anwendungsbeispiele

Wunsch definieren

Zu Beginn soll definiert werden, welche Art der Raumwirkung erzielt werden soll. Soll der Raum möglichst weiträumig, eher klein und wohnlich, hoch, ... wirken? Gerade hier können präzise eingesetzte Farben und Farbintensitäten zu verblüffende Wirkungen erzielen.

Raumfunktionen

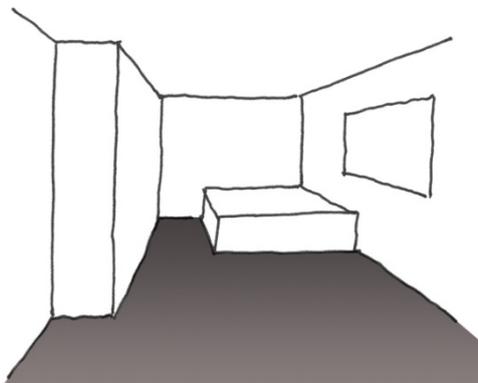
Die jeweilige Raumfunktion muss bei der Farbgestaltung berücksichtigt werden bzw. sollten im Raum Zonen definiert werden. Handelt es sich um eine Wohn-, Schlaf- oder Arbeitsraum? Oder sollen Funktionen im Raum gemischt untergebracht werden?

Natürliches Licht

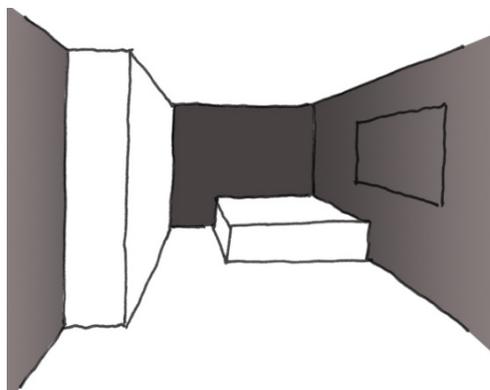
Das natürliche Licht ist bei der Raumgestaltung von essenzieller Wichtigkeit. Wie ist der Raum orientiert bzw. von welcher Himmelsrichtung kommt zu welcher Tageszeit Sonnenlicht in den Raum? Außerdem ist auch der Umräum zu beachten. Nachbarfassaden oder die Natur im Außenraum reflektieren ebenfalls Licht mit speziellen Lichtfarben in den Innenraum.

Gemusterte Wände

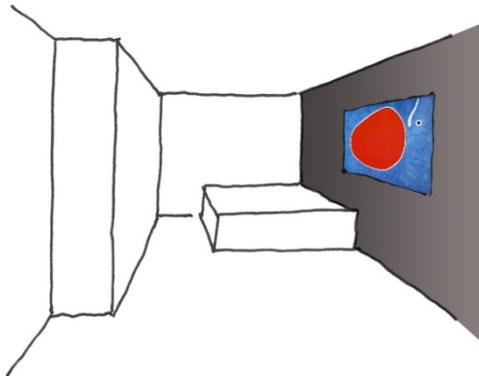
Weiß verbreitet, wie alle Farben, durch Reflexion mehr Licht und vergrößert somit den Raum optisch. Farbflächen können Räume verengen, weiten, drücken oder erhöht wirken lassen. Stark gemusterte Tapeten erwecken den Eindruck, sich auf den Betrachter hin zubewegen. Langgestreckte Gänge können so optisch verkürzt werden. Kleingemusterte Tapeten, Querstreifen oder helle Seitenwände lassen Gänge breiter wirken.



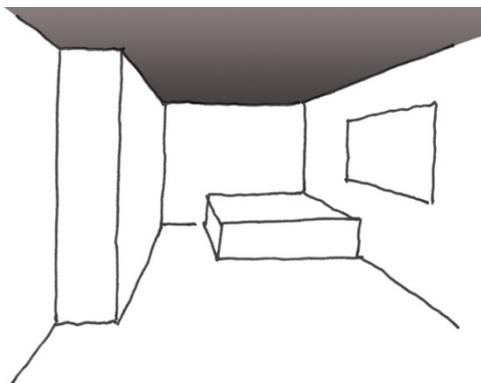
Dunkle Bodenfarben kombiniert mit hellen Oberflächen im Raum lassen den Raum höher erscheinen. Niedrige und enge Räume können so optisch vergrößert werden.



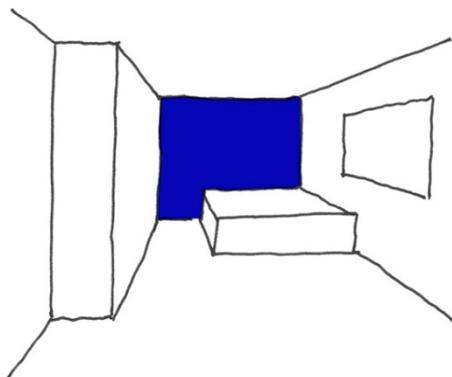
Dunkle Farben im mittleren Bereich [das können auch Polsterbezüge, Vorhänge, Wandfarben oder ähnliches sein] kombiniert mit hellen Decken und Böden lassen Räume geschlossener und enger wirken.



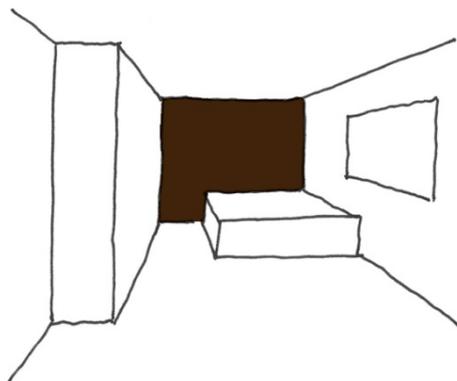
Dunkle Wandflächen sind ein idealer Hintergrund für Bilder. Weiße Flächen sind je nach Lichtstimmung oft zu grell und lenken von Bildern ab. Es ist ein weit verbreiteter Irrtum, dass weiße Passepartouts immer ideal sind.



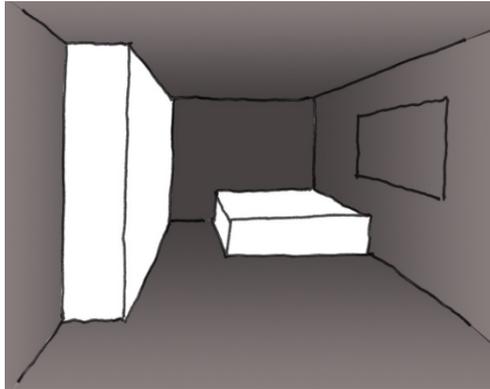
Zu hohe Zimmerdecken können durch den Einsatz von dunkleren Farben optisch herabgesenkt werden. Es ist nicht empfehlenswert, dies bei Standardraumhöhen anzuwenden.



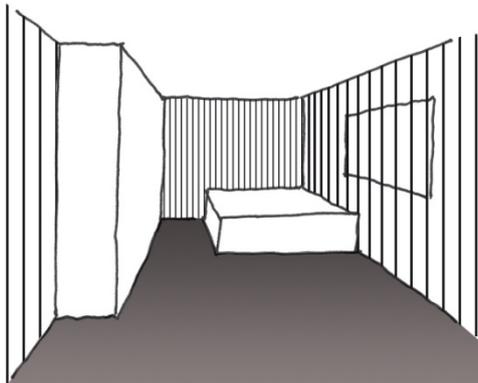
Eine tiefblaue, matte Raumbückwand lässt den Raum tiefer und länger wirken. Die Wand weicht vom Betrachter weg.



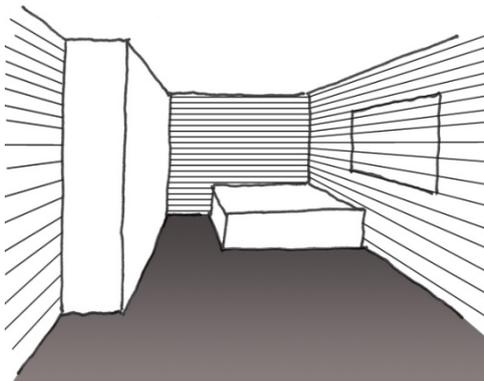
Braune Farben fixieren die Wandfläche und stabilisieren den Raum gleichzeitig.



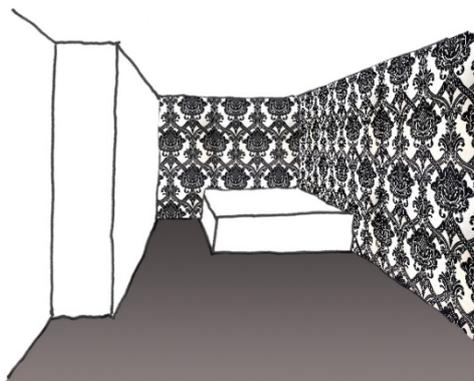
Umseitig dunkle Oberflächen erzeugen eine gewisse Höhlenwirkung. Dies muss nicht unbedingt negativ sein. Ihr kann mit hellen Möbelstücken und präzise gesetzten Leuchten entgegen gewirkt werden.



Wirkt ein Raum nieder, so können vertikale Streifen an den Wänden den Raum optisch höher wirken lassen. Die Decke soll dabei hell bleiben.



Die Raumwirkung wird durch horizontale Streifen verlängert.



Große Muster-Tapeten verkleinern die Raumwirkung ebenfalls, erzeugen jedoch wenn gewünscht eine opulente, edle Raumstimmung.

Farbwirkung nach Le Corbusier

Quelle : http://de.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier

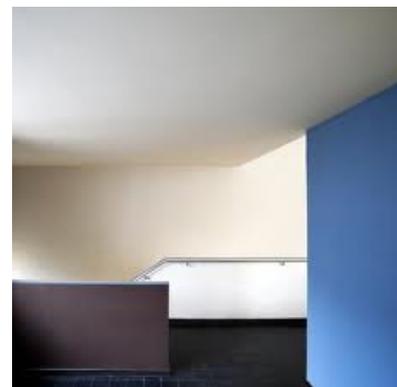
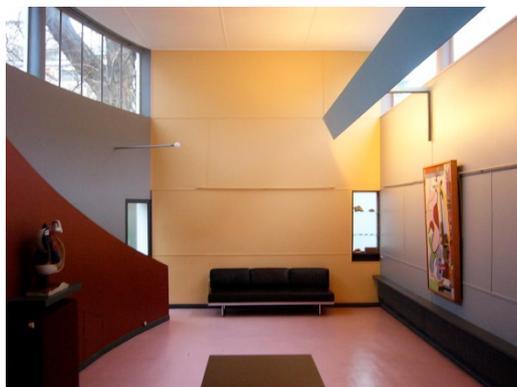
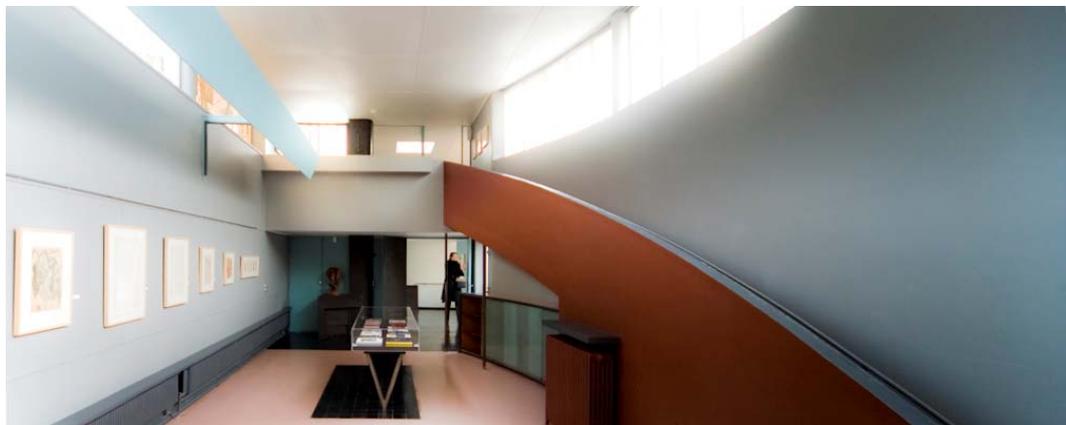
Le Corbusier [Name ist ein Pseudonym – Geboren 1887 als Charles-Edouard Jaeanneret – 1917] war einer der bedeutendsten und einflussreichsten Architekten des 20. Jahrhunderts.

Er beschäftigte sich in der Architektur auch besonders intensiv mit der Innenraumgestaltung. Für ihn war die Farbgebung eines Gebäudes ebenso wichtig wie Grundriss und Form. In den 1920er Jahren experimentierte Le Corbusier mit Farben und der architektonischen Wirkung. Basis seiner Farbpalette waren bewährte Künstlerpigmente, aus denen er seine Farbtöne herleitete. Als Vorbild für seinen Farbeinsatz diente Le Corbusier die Natur. Blau schuf Weite, Rot festigte sich in der Fläche, Grau brachte Ruhe, Weiß machte sichtbar usw. die Variationsmöglichkeiten machen Le Corbusiers Farbreihen beliebt bei Architekten und Designern.

Für Le Corbusier war wichtig, dass Farbe nicht als dekoratives Element eingesetzt werden durfte, auch das Überspielen von tatsächlichen Raumverhältnissen war untersagt. Vielmehr nützte er die raumbildende Qualität von Farben aus. Die Wand als Ganzes wurde zum Farbträger. Die Farbe dient nur der Interpretation des Raumes. Unter raumbildender Wirkung verstand er, dass bläuliche Wände im Raum zurückweichen, braune hingegen den Raum fixieren und stabilisieren.

Le Corbusier spricht von der Optik der Farben, indem er die Farbe Tochter des Lichts nennt. Demnach hängt deren Wirkung untrennbar von der Lage zum Licht ab. Höhe und Lage von Fenstern und der Stand der Sonne beeinflussen die Wahrnehmung von Volumen, Mauern und Räumen.

Somit gehören nach Le Corbusier warme Töne ins Licht, kalte Töne in den Schatten. Das heißt, rot muss in kaltes Licht [direktes Sonnenlicht ist fast weiß] gesetzt werden, um rot zu wirken, blau hingegen muss in den Halbschatten um sich voll entfalten zu können.



“Villa La Roche” Le Corbusier, Paris 1923 – 1925

http://content.lib.washington.edu/cdm4/item_viewer.php?CISOROOT=/buildings&CISOPTR=13906&CISOBX=1&REC=18



“St. Marie de la Tourette” Le Corbusier, Eveux sur l’Arbresle 1952 - 1959
http://content.lib.washington.edu/cdm4/item_viewer.php?CISOROOT=/buildings&CISOPTR=13906&CISOBX=1&REC=18