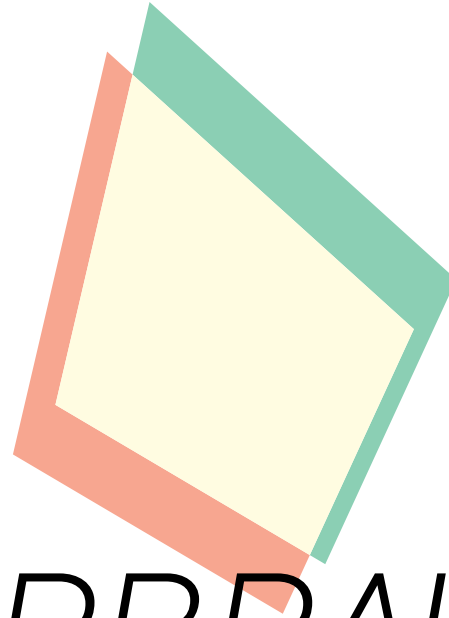




FARBRAUM

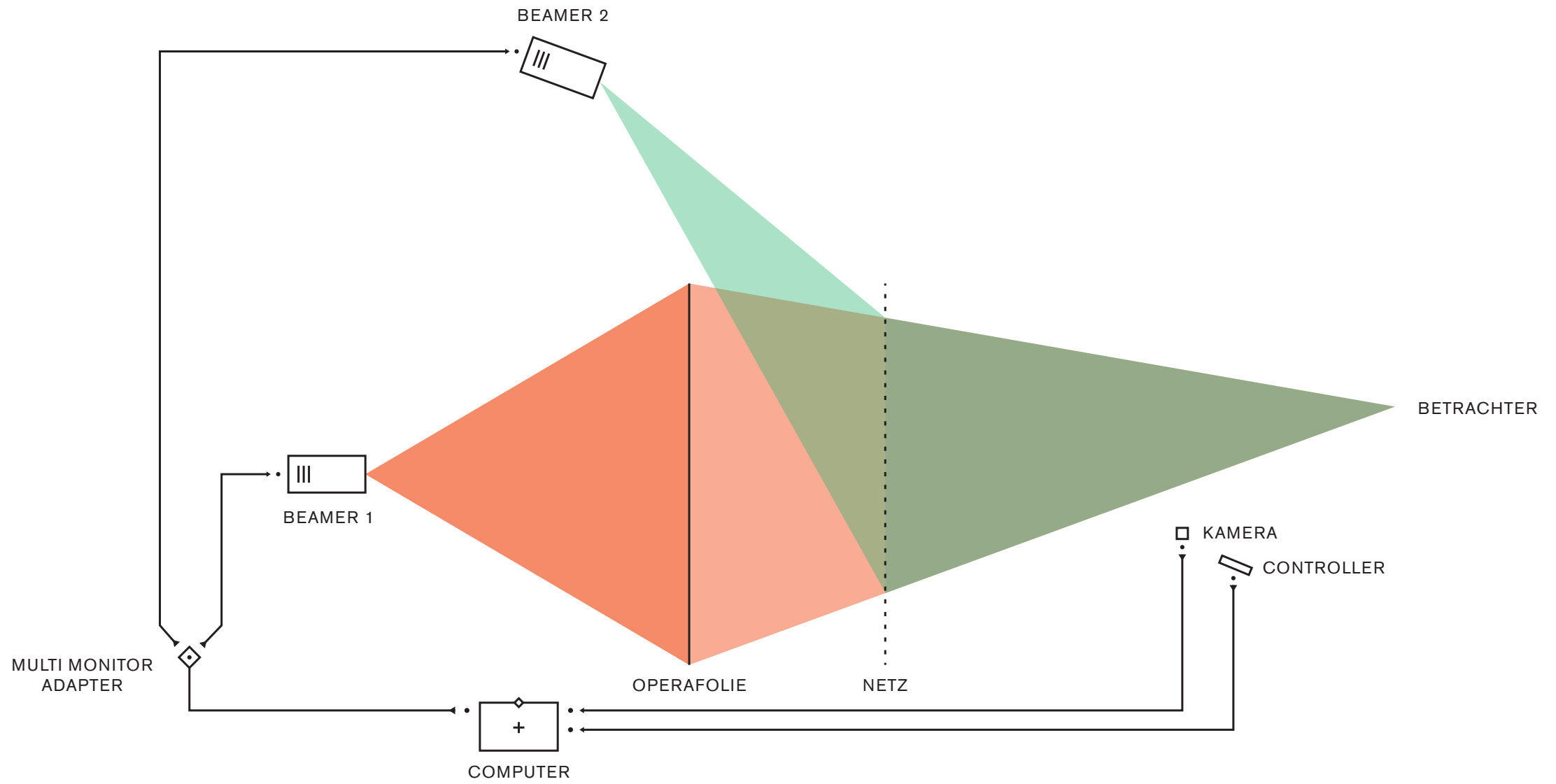
MATTHIAS KAPPELER
BORIS STOLL

KONZEPT — Filme in der dritten Dimension zu erfahren ist das nächste grosse Ding in der Unterhaltungsindustrie. Zumindest propagieren das die Unternehmen, welche die dazugehörigen technischen Gerätschaften entwickeln und verkaufen. Das Bild ist inzwischen sehr realistisch und erzeugt eine überzeugende Tiefenwirkung. Dennoch sind wir uns nicht gewohnt solche Illusionen über längere Zeit zu betrachten. Das Auge wird müde und für manche ist es gar unmöglich das dreidimensionale Bild wahrzunehmen.

Meines Erachtens ist das Interessante an dieser Technologie nicht die Realitätsnähe, sondern die Möglichkeit gewisse Teile des Bildes stärker hervorzuheben. Die Tiefenwirkung vereinfacht es dem Betrachter in die Welt des Films einzutauchen und den Rest zu vergessen.

Diesen Effekt möchte ich auf experimentelle und spielerische Weise reproduzieren. Das Ziel ist eine dreidimensionale Projektion. Der Hauptfilm wird auf eine gewöhnliche Leinwand projiziert. Vor dieser Leinwand hängen zwei transparente Folien/Netze/Gasen, welche in unbelichtetem Zustand für den Betrachter nicht sichtbar sind. Wichtige Elemente aus dem Hauptfilm werden maskiert und ausgeschnitten und werden auf den vor der Leinwand hängenden Folien projiziert. Die ausgewählten Elemente treten vor die Leinwand und generieren eine reale Tiefe. Im Unterschied zu der gängigen dreidimensionalen Darstellung ist diese Projektion tatsächlich dreidimensional. Mit verschobenem Betrachtungswinkel verschiebt sich auch die Perspektive, was eine neuartige dreidimensionale Wahrnehmung ergibt.

Ein weiteres Phänomen, welches an Hand dieser Anordnung untersucht wird, ist die additive Farbmischung. Der Hauptfilm in die einzelnen Farbkanäle aufgeteilt, welche dann auf die einzelnen Leinwände hintereinander projiziert werden. Falls sich die Farbkanäle so wieder zu den «Originalfarben» würden sich mit verschobenem Betrachtungswinkel interessante Farbverschiebungen ergeben.













REFLEKTION — Das Ziel, eine Tiefenwirkung zu erzielen, wurde mit der Versuchsanordnung erreicht. Dabei sind wir jedoch mit fortschreitender Arbeit vom ursprünglichen Ziel abgewichen. Es war ziemlich schnell klar, dass ein «3D»-Film grossen Aufwand in der Vorbereitung mit maskieren und rendern mit sich bringen würde, jedoch keine neuen Erkenntnisse bezüglich Farb- und Tiefenwirkung bringen würde. Die Experimente mit Farbmischung ergaben unerwartete Ergebnisse. Die Flächen und Verläufe liessen sich auf Grund ungleichmässiger Ausleuchtung und unterschiedlicher Materialien nicht optimal mischen. Es ist nicht gelungen zwei Farben zu einem reinen Weiss zu überlagern. Auch durch Experimente mit verschiedenen Materialien wie Siebdrucknetz oder Transparentpapier konnte keine gleichmässige Farbmischung erzielt werden. Nach diesen Erkenntnissen wurde die experimentelle Versuchsanordnung zu einer erlebnisorientierten Installation weiterentwickelt. Die Installation ermöglicht es dem Betrachter, die Farbmischung und die Filtereinstellungen selber zu beeinflussen und so mit Farben und der Tiefenwirkung zu experimentieren. Abhängig von Farbigkeit und Betrachtungswinkel entsteht eine beinahe holografisch wirkende, dreidimensionale Projektion des Betrachtenden. Das Experimentieren mit Überlagerungseffekten und verschiedenen Betrachtungswinkeln ermöglicht es dem Betrachter die Wirkung von Farbe und Tiefe spielerisch zu erkunden.

ZHDK

MODUL FARBE-LICHT-RAUM

FLORIAN BACHMANN MARCUS PERICIN

—

MATTHIAS KAPPELER

BORIS STOLL