Grundlagen Digitale Medien

Creative Technologies – Bachelor-Kurs Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
WiSe 2026-27

Einordnung in Semesterablauf:
https://wiki.ct-lab.info/lib/exe/fetch.php/teaching:ba:create:ct102:overview-ct102.png

Seminaristischer Unterricht

Referate

1. ~~Referat 3 (Yuni): “James Turrell – Atmosphäre” ⇒ Wie gestaltet James Turrell Wahrnehmung mit Licht, Farbe und Raum? Vorstellung ausgewählter Arbeiten und Untersuchung der Frage, wie sich die Wahrnehmung eines Raumes durch Licht und Farbe verändern lässt.~~
2. Referat 1 (Paul): “Der Mensch als Maß im japanischen Raum”

Zentrale Aussage: Raummaße entstehen aus dem Zusammenspiel von Körper, Alltagspraktiken und Bauweise.

1. Ken und Tatami als zusammenhängendes Maßsystem verstehen. Ken bezeichnet ein architektonisches Achsmaß beziehungsweise den Abstand zwischen Stützen; als Längenmaß liegt es häufig bei etwa 1,82 Metern. Die Tatami ist eine Bodenmatte mit dem typischen Seitenverhältnis 1:2. Beide gehören zur modularen Ordnung traditioneller japanischer Architektur. Die Maße variieren jedoch historisch und regional.
2. Den Körper über seine Handlungen betrachten ⇒ Der Bezug zum Menschen wird besonders beim Sitzen, Knien, Liegen und Schlafen auf dem Boden deutlich. Die Tatami ist zugleich Bodenbelag und unmittelbar genutzte Aufenthaltsfläche. Gestalterische Leitfrage: Wie verändert sich ein Raum, wenn das Leben überwiegend auf Bodenniveau stattfindet?
3. Vom einzelnen Modul zum gesamten Raum denken ⇒ Anzahl und Anordnung der Matten strukturieren den Grundriss. Unterscheidung zu Stützenraster, in das Matten eingepasst werden, und Planung von den Mattenmaßen.
4. Die Verbindung von Raster und flexibler Nutzung zeigen ⇒ Verschiebbare Raumteilungen und bewegliche Ausstattung ermöglichen unterschiedliche Nutzungen derselben Fläche. An einem Beispiel lässt sich zeigen, wie ein Raum zum Aufenthalt, Essen und Schlafen dienen kann. Das feste Maßsystem unterstützt damit eine veränderliche Nutzung.
5. „Der Mensch als Maß“ kritisch hinterfragen ⇒ Ken und Tatami sind nicht unmittelbar aus einem universellen menschlichen Körper abgeleitet. Vermittelt werden sollte vielmehr: Maßsysteme verbinden körperliche Bedürfnisse mit kulturellen Konventionen und konstruktiven Regeln. Als Vergleich mit dem Modulor bietet sich die Frage an, welche Lebensweisen ein Entwurf jeweils voraussetzt.

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben

Besprechung der Ergebnisse zu Mini-Challenge 2A: DIN-A3-Multi-Layer-Komposition werden als DIN A3 Ausdrucke aufgehangen und getestet. Diese bestehen aus drei inhaltlich verbundenen Bildmotiven, die mithilfe von RGB- und/oder CMY-Farblayern überlagert werden. Durch Varianten werden Position, Größe, Ausschnitt, Überlagerung, Farbzuordnung und visuelles Gewicht optimiert.

Hausaufgaben zur kommenden Woche

In Mini-Challenge 2B wird ein visuelles Wahrnehmungsphänomen oder eine optische Täuschung analysiert und anschließend als eigener p5.js-Sketch im einheitlichen Format von 500 × 500 Pixeln umgesetzt. Abzugeben sind Screenshot, Titel, kurze Beschreibung und Erklärung des Effekts sowie der Sketch-Link; Entwicklungsprozess, Varianten und Zwischenstände werden zusätzlich in der DokuBox dokumentiert.

Praktikum

Color & Perception I: Farbe als Parameter

Inhalt

- Antestat: Vorstellung der entwickelten Systeme
- Farbmodelle RGB (additiv), CMYK (subtraktiv) und HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit); Farbharmonien als Winkel auf dem Farbkreis (komplementär, analog, triadisch, tetradisch)
- Spiel color.method.ac: Farben nach Vorgabe einstellen
- Farbe als Informationsträger (Kategorie, Signal, Richtung, Zugehörigkeit), Barrierefreiheit und WCAG (Farbe nie als einziges Mittel, Kontrast mindestens 4,5:1)
- Übung: Farbregel für das eigene System, siehe Farbregel-Generator

Aufgabe: Farbregel für das System

Ziel: Das eigene System bekommt eine Farbregel. Die Farbe wird nicht ausgesucht, sondern aus Zahlen berechnet, und sie bedeutet etwas. Sie soll auch ohne Farbsehen lesbar bleiben.

Die Farbregel

Eine Farbregel besteht aus vier Teilen:

1. **Start-Winkel (Basis-Hue):** der Farbton der ersten Farbe (0–359°)
2. **Versatz:** Winkel auf dem Farbkreis, der jede weitere Farbe festlegt
3. **Feste Werte:** Sättigung und Helligkeit bleiben konstant, damit allein der Farbton entscheidet
4. **Bedeutung:** wofür die Farbe steht (Kategorie, Signal, Richtung oder Zugehörigkeit)

Versätze der Harmonien:

- komplementär: 0°, 180°
- analog: −30°, 0°, +30°
- triadisch: 0°, 120°, 240°
- tetradisch: 0°, 60°, 180°, 240°

Hilfsmittel: Farbregel-Generator (zeigt Versätze, Hue-, HSB- und Hex-Werte und den Code)

Hinweise

- Gleiche Sättigung und Helligkeit bedeuten nicht gleich hell im Graustufenbild: Ein gelbes und ein blaues Hue erscheinen in Grau sehr unterschiedlich hell
- Hue mit `% 360` begrenzen, sonst kippen negative oder große Werte
- Im selben Sketch nicht RGB- und HSB-Werte mischen, `colorMode` gilt global
- Höchstens drei bis vier Farben verwenden, mehr sind kaum noch zu unterscheiden
- Der Hintergrund gehört zur Regel, Hue und Kontrast hängen davon ab

Hausaufgabe

Farbe auf das eigene System anwenden: Drei Fassungen derselben Farbregel (zwei Harmonien, eine Okabe-Ito-Palette), jeweils normal, in Graustufen und mit Farbsehschwäche-Simulation. Entscheiden, welche Fassung die Bedeutung am besten trägt.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct102:semester-schedule:20-10-26

Last update: **2026/10/27 08:20**