

# BILLEDANALYSE.

Et billede opleves i sin helhed, som en totalitet, men i et forsøg på at aflæse mulige betydningslag - at få billedet til "at lukke sig op" - kan det være hensigtsmæssigt at systematisere og opdele denne aflæsning i faserne: Formelle data, Primærbeskrivelse, Den formelle analyse samt Tolkning.

Det er først og fremmest 3. fase – nemlig selve den formelle analyse – som vi her skal koncentrere os om, men ikke desto mindre hører alle punkter med. Derfor nævnes alle faser og deres indhold indledningsvist, hvorefter selve analyseprocessen gennemgås i detaljer.

## I. Formelle data:

- Kunstner
- Titel
- Årstal
- Teknik, eks: Olie på lærred, grafik, collage, fresko.....
- Format

## 2. Primærbeskrivelse: Beskrivelse af billedets motiv.

Hvad ser man??

Beskriv så objektivt som 'muligt og med dine egne ord, hvad du ser på billedet.

Identificer kort sted, miljø, personer, relationer, gestik, mimik, handlingsmønster... og de mest betydningsfulde detaljer. På dette niveau skal man koncentrere sig om det virkeligt sette og ikke hverken "tro" eller "føle".

Ved abstrakte billeder springes dette punkt over.

**3. Formel analyse.** Hvordan er det så gjort?: Alle disse punkter gennemgås i detaljer nedenfor.

- a) Komposition
- b) Rum
- c) Synsvinkel
- d) Bevægelse
- e) Lys
- f) Farve, malemåde.

Af dette kan man se hvilke træk ved motivet, der er lagt særlig vægt på, hvordan det er belyst, hvor det ses fra etc. - og dets forhold til virkeligheden.

## 4. Tolkning.

Gennem en syntese af de 2 foregående punkter, kan man nærme sig en tolkning. Denne tolkning vil aldrig være helt objektiv, fordi ens egen personlighed og samtidig naturligvis vil indgå. Underbyg derfor også din udlægning ved at inddrage relevante data fra værkets egen tid i din analyse (Eks. filosofiske, ) religiøse, kunstneriske strømninger, tidens symbolsprog, politiske forhold, kunstnerens liv osv..)

## Ad. pkt. 3: Den formelle analyse:

### KOMPOSITION.

Når vi taler om komposition i et billede, så taler vi om den måde billedelementerne er organiseret i fladen på. Dvs. den måde farver, former og linier er struktureret på lærredet.

Den strukturering sker ikke tilfældigt men er styret af bestemte overordnede ideer, som i sidste ende, på den bedste måde, formidler billedets indholdsmæssige fokus og idé og som tilfredsstillende et evt. behov for klarhed, balance og overblik.

Den kan ligge mere eller mindre skjult, men fungerer som ledetråd for øjets vandring rundt i billedfladen i dets forsøg på en afkodning.

Her følger nogle tommelfingerregler for aflæsning af et billedes hovedstruktur

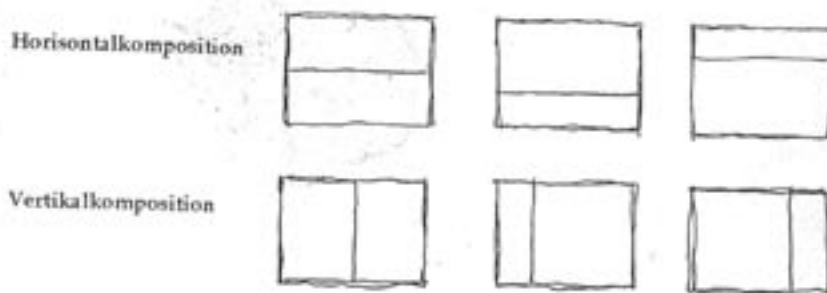
(de kan udmærket bruges i kombination!): **STATISK / HARMONISKE KOMPOSITIONSPRINCIPPER:**

#### Statisk balance

##### Eksempel:

Caspar David Friedrich

##### Eksempel: Barnett Newman

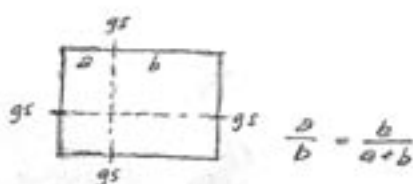


#### Horisontalkomposition

#### Vertikalkomposition

#### Den gyldne snit

'Det gyldne snit' eller "Den guddommelige Proportion" spiller en overordentlig vigtig rolle i kunsthistorien. Helt fra antikken og op til i dag har kunstnere, arkitekter og filosoffer interesseret sig for denne proportion. Med renæssansens fornyede interesse for antikken (Platon), fik proportionslæren (Euklid) en overordentlig stor betydning. Man hævdede, at der var en matematisk basis for kunst og æstetik og at denne proportion var et udsagn fra Gud om universets fuldkomne harmoni.



liniens længde x 0,618 =  $g^s$   
5:8

liniens længde x 0,618 =  $g^s$  5:8

Eksempel: Sandro Botticelli



[Eksempel](#) : Rafael

## Cirkelkomposition

Cirklen især bruges tit til at understrege guddommelighed, evighed eller rytme. Især cirkelbuen kan give harmoniske rytmer i billedlæsningen. Renæssancemaleren Rafael og renæssancearkitekten Brunelleschi benyttede typisk cirkelbuen til at kombinere udtrykket af guddommelighed med en rolig og harmonisk rytme.

[Eksempel](#): Rafael



## Trekantskomposition

Også den ligebenede eller ligesidede trekant signalerer harmoni og ikke mindst guddommelighed. Tænk fx på den hellige treenighed (faderen, sønnen og Helligånden), eller på fremstillinger af guddommelige helgener/personer som fx. Jomfru Maria, Johannes Døberen og Jesus.

Sådanne helgenskikkelser vises derfor i renæssancen typisk i trekantskompositioner.



## DYNAMISK/UHARMONISKE KOMPOSITIONSPRINCIPPER: Dynamisk balance

### Diagonalkomposition

Diagonalkompositionen er jo egentlig blot en ret linie, der er trukket ud af balance, og det bevirker, at den er langt mere dynamisk end den lodrette, eller vandrette, akse. I billedkomposition kan den dels signalere bevægelse og dramatik, dels virke dybdeskabende . Dvs. diagonalen kan have en slags dobbeltvirkning – én i fladens opbygning, men også en i (billed)rummets. Hvad er diagonalens primære funktion i ovenstående eksempel?

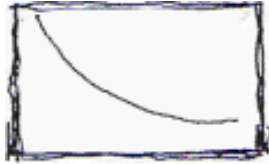


### Ovalkomposition

[Eksempel](#): Rubens

Ovalen er egentlig blot en cirkel, der er trukket i for at øge dynamikken og bevægelsen, og stilles ovalen oven i købet *diagonalt* i billedfladen, forstærker den typisk udtrykket af dramatik og bevægelse. Derfor er ovalen, som diagonalen, et yndet kompositionsprincip i barokkens teatraliske , følelsesbetonende kunst.

## Hyperbelkomposition



[Eksempel 1](#): Cotán

[Eksempel 2](#): Rubens

Hyperblen kombinerer diagonalens bevægelse med cirkelns rytme. Når den følger læseretningen som her og oven i købet er faldende, har den et udpræget glidende rytmisk tidsforløb i sig. I de 2 eksempler benyttes dette inkorporerede dels til i et symbolsk stilleben at skildre menneskets forfald (Cotán), dels til at pointere den glidende bevægelse i Kristus' nedtagelse fra korset (Rubens)– vi kan næsten fornemme hvor han vil ende.

### **BEVIDST DISHARMONISKE KOMPOSITIONSPRINCIPPER: ustabilitet og ubalance**

Hvor alle ovennævnte kompositionsprincipper har en vis form for balance, hvad enten den er statisk eller dynamisk. Man kan imidlertid nemt forestille sig en kunstner, der helt bevidst ønsker at beskrive et kaotisk eller uoverskueligt billedunivers, hvor netop ustabiliteten bliver det bærende kompositionsprincip.



Serpentinata

Væltende linier

[Eksempel](#): Breughel

I eksemplet bruges de væltende linier til at illustrere parabelen "Blind leder blind", og der er ingen tvivl om, at vi fornemmer hvor blind leder blind hen – nemlig lige lukt i afgrunden.

Sådanne kompositioner benytter sig af mange væltende, snoede eller zigzaggende linier på kryds og tværs i varierende mængde, afhængigt af kunstnerens temperament eller ønske med billedet. Nogle eksempler på ustabile figurer, der tit optræder i sådanne kompositioner er fx :

## KOMPOSITION OG BEVÆGELSE – en oversigt over statisk-dynamisk balance

Figurer, der er drejet bort fra deres hvilende nulpunkt eller centrum/ opleves som værende i bevægelse.

### STATISK BALANCE



### DYNAMISK BALANCE



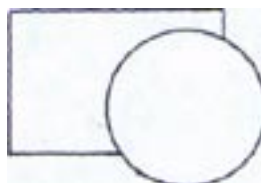
### KOMPOSITIONEN ER:

- forrykket fra nulpunkt
- retningsbestemt
- tidsbestemt
- dramatisk
- ekspressiv
- i forandring (ustabil)
- overgangsbetonende
- akt



### KOMPOSITINEN ER:

- hvilende i nulpunkt
- ikke retningsbestemt
- "evig"
- afbalanceret, rolig,
- harmonisk
- i relativ stram orden
- stabil
- passiv



# RUM. – Illusionen om 3 dimensioner

Kunsten – også den 2-dimensionelle - må altid tage stilling til rumoplevelsen. Gennem historien har den snart valgt al *undertrykke* rummet, snart at skabe en *illusion* om det. Hvis den vælger det sidste, så findes der flere forskellige rumskabende muligheder:

[Eksempel: Matisse](#)

[Eksempel2: Middelalder](#)

## 1. OVERLAPNING.

Skaber ringe dybde.

Fladhed.

Ex. middelalder,

moderne kunst (ex. Matisse, Gauguin)

Overlapningen skaber den ringeste billeddybde, og benyttes derfor typisk i kunst, der ikke nærer ambitioner om at skabe illusion om 3-dimensionalitet og realistisk rumdannelse. Fx er middelalderkunstens guldgrund (eksempel2) et typisk eksempel på åndelig kunst, der dels bruger guldets til at signalere, at vi nu befinder os i de højere, guddommelige luftlag, dels til at fremme beskuerens åndelige (religiøse) abstraktion.

Også i kunstretninger, som ønsker at pointere at malerkunsten er – og SKAL – noget andet end illudere virkeligheden, er ønsket om abstraktion – og dermed fladebetoning et typisk element, som fx. i moderne kunst, der ikke handler om at ligne, men om at være KUNST (l'art pour l'art = kunst for kunstens skyld)

I sådan *fladebetonende* kunst bruges den ubrudte konturlinie derfor også til at binde objektet i fladen, ligesom der er minimal eller slet ingen lys/skygge-lægning.

## 2.REPOUSSOIR.

Skaber stor dybdeoplevelse. fuglen er en repoussoir.

Elementer anbragt helt i forgrunden, skaber fx større afstand til baggrund.



baggrund

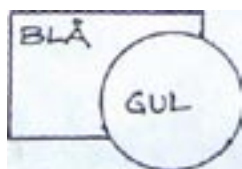
[Eksempel](#): Breughel - bemærk fuglens størrelse

mellegrund

forgrund

---

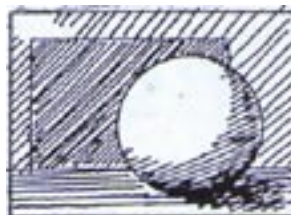
Du kender måske oplevelsen af et landskab med en måge i forgrunden, og fjerne højedrag i baggrunden – og mågen er langt større end kirken i baggrunden. Mågen er en repoussoir, og havde den ikke været der, ville afstandsforfølelsen ikke have været nær så markant. Derfor er repouissor-effekten god til at skabe illusion om stor afstand og dermed også billeddybde.



[Eksempel](#). Michelangelo (renæssance)

### 3. Skravering i lys og skygge

Skaber volumen, plasticitet og dybde,



Lysretningen kan bestemmes og slagskygge binder genstanden til underlaget.

Rum- og dybdefornemmelse i et 2-dimensionelt billede fremstår naturligvis også ved at arbejde med lys og skygge. I de 2 ovenstående figurer er der en verden til forskel på vores rumoplevelse, selvom grundformerne er de samme. Rumoplevelsen i figuren til højre skabes ved at skraverer de partier, der ligger tænkes at ligge i skygge under forudsætning af en imaginær lyskilde. Lysretningen bestemmer hvilke partier, der ligger i skygge, og markeres de som ovenfor opstår rummet. Efter middelalderens fladebetonende kunst, der – som vi så – benyttede overlappning som primært rumskabende element begyndte renæssancens malere at nære ønske om at skabe større fornemmelse af rum og håndgribelighed.

De ønskede at gøre formerne plastiske/håndgribelige, så inden for den tynde konturlinie modellerede de formpartier i lys og skygge- (i tegnekunsten med skraveringsteknikken, og i malerkunsten ved at blande sort i farven, der hvor et foldekast lå i skygge).

### 3. FARVEPERSPEKTIV (farve som andet end rumskabende element gennemgås senere )

Farvers "temperatur" kan også udnyttes til at skabe – eller fornægte et billedrum.

#### [Eksempel](#)

Kolde farver (fx. gråblå) opleves som længere væk fra beskueren end varme (fx. rød-orange), der trænger frem i billedrummet. Dette udnytter en kunstner som Paul Cezanne i *farveperspektivet* : blå baggrund, grøn, neutral mellemgrund, varm forgrund)

Man kan imidlertid også forestille sig, at en kunstner ønsker at skabe et *tvetydigt* rum, og måske af den årsag vender farveperspektivet om. Forskellen kan du se på de to ovenstående figurer.

I figuren til venstre "føles det rigtig" hvorimod figuren til højre turrer vores øje – der er "noget galt", fordi den varme baggrund vælter frem i billedet, og presser sig på, hvorimod den kølige kugleform presser den modsatte vej. Derfor synes afstandene mellem de 2 former da også langt mindre end i figuren til venstre.

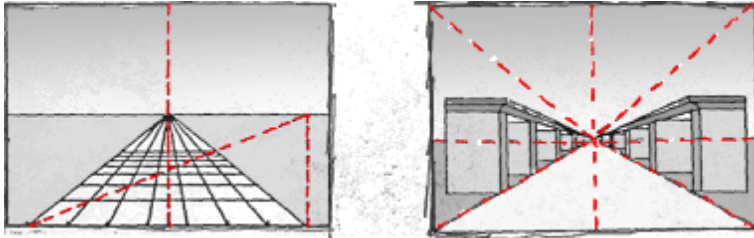
### 4. LINEARPERSPEKTIVET

Også størrelsesforskelle aflæses som rumlighed. Størrelserne på objekter i et billede, der er opbygget efter linearperspektivet forbindes med hinanden ved hjælp af indadførende linier - orthogonaler - der mødes i et forsvindingspunkt på horisontlinien (som ALTID er i beskuerens øjenhøjde).

I et linearperspektivisk billede kan rumillusionen beregnes med stor matematisk nøjagtighed, så man

virkelig får en uhyre overbevisende oplevelse af at stå og kigge ind i et rum, der fortsætter IND i lærredet, og det var renæssancemalerne i Italien i 1400-tallet, som formulerede de matematiske principper for – og dermed opfandt – den centralperspektiviske billedrum (se nedenfor). Ikke overraskende, at det var i humanismens storhedstid man også i billedkunsten satte mennesket i centrum – også som beskuer !

I **Centralperspektivet** ligger forsvindingspunktet i billedets midtakse, og det centralperspektiviske billedrum præges i høj grad af ro, balance, harmoni, symmetri og statik.



[Eksempel](#): Rafael

### **“RAUMFLUCHT” : Når Forsvindingspunktet vælter og forrykkes fra midtaksen:**

Man kan godt konstruere et linearperspektivisk billedrum med mere dynamik og bevægelse end centralperspektivet tillader. Forrykker man nemlig forsvindingspunktet, forrykker man også balancen, og resultatet bliver en rumlig dynamik, eller ligefrem såkaldt “Raumflucht” – en konstruktion man finder i kunst, der netop dyrker disharmoni og dramatik, - altså fx i senrenæssancen, og endnu mere i manierismen/ barokken.

Dette kan gøres i forskellig grad, og i det viste link-eksempel er harmonien bestemt ikke gået fløjten, men rumoplevelsen er accentueret, fordi forsvindingspunktet ligger helt ude i billedets højre side.



[Eksempel](#): Tintoretto

Sluttelig kan man naturligvis også lægge sit forsvindingspunkt *helt* uden for billedfladen, som vist på figuren til venstre.



### **SYNSVINKEL – hvor man så ser rummet *fra*:**

Det er klart, at al oplevelse af rum, afstande og dybde afhænger af, hvor man ser motivet fra. Foruden det normale perspektiv i øjenhøjde, kan motivet vises hhv. ovenfra eller nedefra i forskellige grad (hhv. fugleperspektiv og frøperspektiv)

Begge eksempler på brug af fugleperspektiv giver beskueren en følelse af overblik – man behersker så at sige situationen – og motivet.

Frøperspektivet gør, at man mister overblikket, og overvældes af det sete, som kan forekomme monumentalt – især i eks. b. - hvis ikke truende. Man befinder sig i en ydmyg beskuerrolle.

### **Fugleperspektiv: høj synsvinkel**

a. Man ser ligefrem fra et højt punkt.

[Eksempel](#) (Salvador Dali)



b. Man ser nedad fra et højt punkt.

[Eksempel](#) : Claude Monet



### **Frøperspektiv: lav synsvinkel**

a. Man ser ligefrem fra et lavt punkt.

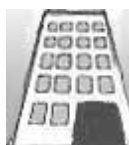


b. Man lægger hovedet bagover og ser op.

Synspunktet ligger højt.

Resultatet : Motivet monumentaliseres

[Eksempel](#): Jenny Saville



## **LYS.**

Kunsten kan give lyset mange forskellige formelle og/eller stemningsskabende funktioner i et billede udover den rumskabende som vi hørte lidt om under afsnittet om rum.

Herunder gives en kortfattet oversigt over de væsentligste:

## I. Symbolsk lys.

Lys/mørke, sort/hvid kontrasten er af fundamental symbolsk betydning. Man overfører ofte polariteten på eksistentielle og moralske begreber som fx:



dag liv godt uskyld dyd himmel Gud

nat død ondt skyld last helvede Djævel



## 2. Udstråling fra objektet selv.

“Gud er lys”, siger man ofte. Middelalderkunstnere tog konsekvensen heraf, og mente, at guddommelige væsener derfor ikke kunne være belyst. Hvis de var, betød det jo, at der fandtes noget større udenfor dem selv, og det ville være kætteri at antage det. I middelalderens kunst udstråler hellige personer derfor “egetlys” og kaster næsten ingen skygge. (fx. Middelalderens guldglorier/baggrunde)

[Eksempel](#) : Cimabue



## 3. Formgivende lys. (lineær stil)

Jævnt dagslys, som i få glidende overgange modellerer figurer og genstande. Lysretningen er aflæselig. Skyggerne er ensidige, ofte konturlinie. Denne brug af lyset har en slags “dagslysagtig” virkning, hvor alt belyses ligeligt og ses lige tydeligt – giver overblik . Ses især i Tidlig renæssance) [Eksempel](#): Perugino .



## 4. Malerisk stil) (betyder= lyst-mørkt)

Opdeles typisk i 2 underkategorier: sfumato og clair-obscur:

a.

**sfumato/belysningslys**, der i glidende og bløde overgange, bevæger sig fra stærkt oplyste områder til næsten sort i udelelige nuancer (“sfumato” = røgslørede). Alle konturer opsuges i lysforskelle, og resultatet er, at detaljer, såsom øjenkroge og mundvige bliver lidt mystiske, hvilket siges at ligge til grund for at man taler om Mona Lisas mystiske smil – hun er nemlig malet af Leonardo da Vinci:

[Eksempel](#)



## b. Clairobscur.

[Eksempler](#) : Caravaggio

I denne brug af lys og skygge, fungerer billedets udefra kommende lyskilde næsten som en skarp projektør i et mørkt og udefinerligt rum. Der foretages således en selektiv (manipulerende) udvælgelse, for kunstneren bestemmer suverænt, hvad der er vigtigt - han eller hun dirigerer så at sige beskuerens blik. Der er altså få mellemtoner, og formen splittes ad, så det er svært at se, hvor form hører op, og omgivelser begynder. Det var derfor en meget populær teknik for en italiensk barok kunstner som Caravaggio, som brugte sin kunst manipulerende - for at omvende folk til den rette tro.



## 5. Reflekslys

Kendt eller ukendt lyskilde sender lys, der kastes tilbage fra en genstands overflade.

Lyset synes næsten at komme fra genstanden selv.

Bruges især i Manierisme, men også i moderne kunst)

[Eksempel](#): Bronzino

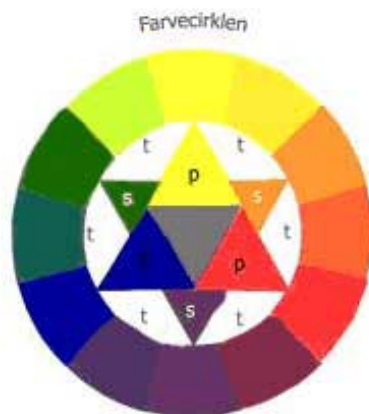


## 6. Impressionistisk lys.

Lyset spiller i genstandenes yderste lag og selve lysets spil synes at være mindst ligeså vigtigt, som objektet, det rammer. Lyset bryder farverne op i komplementære farveblandinger, så lys og farve forenes i et lysflimmer, hvorimod formerne splittes op. Stor stoflighed kendetegner denne malemåde, der ses i ren form i impressionistisk kunst, som i dette eksempel, hvor lysets spil i menneskemylderet synes mindst lige så vigtigt som menneskene.

[Eksempel](#): Renoir

# FARVERNE I MALERIET :



Begreber til beskrivelse af farver og et billedes farveholdning.

Farver skifter karakter i forhold til deres omgivelser. *De skal ses i forhold til hinanden:*

Derfor siger man, at de er **relative**.

## 1. Spektralfarverne (opdelt i primær- og sekundærfarver)

Blandt spektralfarverne adskiller rød, gul, og blå sig fra de andre ved ikke selv at være blandet af andre farver. De danner derimod grundlaget for blanding af de øvrige spektralfarver, og kaldes derfor **primærfarver**. Blandes disse 3 primærfarver parvist efter nedenstående formel fremkommer **sekundærfarverne** – eller **komplementærkontrasterne til primærfarverne**. Disse er også spektralfarver, men altså blandingsfarver.

### **Primær**      **Sekundær**

Rød + gul = orange

Blå + gul = grøn

Rød + blå = violet

Disse sekundærfarver kan yderligere blandes til mere flere nuancer, der i farveteori benævnes tertiære farver, men som vi ikke skal beskæftige os yderligere med her.

Princippet er illustreret i figuren af den velkendte

farvecirkel. Bemærk at komplementærkontrasterne (primær->sekundærfarverne) er placeret direkte overfor hinanden i farvecirklen. For alle spektralfarverne gælder at de er de *klareste og reneste og mest mættede farver, øjet kan opfatte*. De virker *direkte og aktivt* på beskueren, fordi de er så *entydige* i deres farvemæssige udtryk.

## 2. Akromatiske (ikke)farver: sort, hvid og grå

Stik modsat spektralfarvernes kulørthed og farveintensitet står hvid og sort, som ikke er egentlige farver (heraf betegnelsen *a-kromatisk*). De indeholder nemlig ingen antydning af kulør og er altså farvemæssige *neutraler*. De er ikke desto mindre yderst relevante i maleriet, dels i deres rene form, og dels fordi de kan bruges til at nedtone de egentlige farves intensitet.

## 3. Brækkede farver: (nedtonet farveintensitet, men nuancerigdom)

Spektralfarvernes intense farveudtryk kan ændres ved at "brække" den. Det kan gøres på flere måder, og i det følgende skal nævnes to, nemlig enten med de akromatiske farver (sort/ hvidt) eller med komplementærfarver. I samme øjeblik en spektralfarve brækkes, vil den miste noget af sin mættethed og intensitet, men til gengæld kan dens *nuancerigdom* derved øges, så er man ikke til en farvestrålende "tivolipalet", er det en god idé at afsøge mulighederne indenfor den brækkede palet.

### a. At brække med sort og hvidt:



Når man blander sort eller hvidt i farven, bevares *kuløren*, men bliver henholdsvis lysere med hvid og mørkere med sort. Dvs. hvis man tilsætter hvid, øges *lysintensiteten*. Dette kaldes ændring i *valør* eller farvetone. Ved hhv. at mørkne eller lysne en farve med sort eller hvidt får man en række mellemliggende farvetoner med forskellig lysværdi – som vi kender dem fra gråtoneskalaerne i tegning, blot set gennem "farvebriller".

### b. At brække med komplementærfarver (jordfarvepaletten)

Når man brækker primærfarverne med deres komplementære farver (sekundærfarverne) opstår Et helt nyt farvespekter, der blandt andet indeholder *jordfarverne*, som ses nedenfor:

blå brækket med orange

rød brækket med grøn

gul brækket med violet



## 4. Farvers indbyrdes kontrastvirkninger

I de ovenstående afsnit har vi beskæftiget os med forskellige farvegrupper og disses karakteristika. Nu skal vi beskæftige os med de *virkninger* som sammenstillingerne af disse farvegrupper kan have

i maleriet. Dem er der mange af, og det er derfor vi taler om, at farver er relative. Lad os se på nogle eksempler:

#### a. Komplementære farvekontraster

Når man som beskrevet i forrige afsnit brækker en farve med dens komplementærfarve (altså *blander de 2 farver sammen*) **svækker** man begge farvers intensitet.

[Eksempel: Hopper](#)

Hvis man derimod *sammenstiller* 2 komplementærfarver i deres rene form, sker det stik modsatte: De to farver **aktiverer og understreger** hinandens specielle farvekarakter .

[Eksempel: Van Gogh](#)

#### b. Kulde/varme kontrasten (temperatur og rum) - farveperspektivet

Indenfor farvecirkelens spektralfarver virker området omkring de gul/orange/røde farver varme, nære og glødende i forhold til det blålige områdes kølige og fjerne udtryk. Disse farveområder ligger samtidig overfor hinanden i farvecirklen. Man kan bevidst arbejde med disse temperaturvirkninger i maleriet. En farve kan fx i én sammenhæng virke udpræget kold, men i en anden sammenhæng udpræget varm, dvs. *farvetemperatur er et relativt begreb*.

Farvetemperaturens sammenhæng med oplevelse af nærhed og fjernhed kan som allerede nævnt under afsnittet om rum også udnyttes som *rumdannende* element. Dette forhold er specielt vigtigt i landskabsmaleri, hvor kunstneren ikke betjener sig af linearperspektivet.

I stedet kan fx man benytte farvernes specielle nær- og fjernvirkning ved at opdele det landskabelige billedrum i 3 farveplaner: En varm forgrund, en neutral grøn mellemgrund og en fjern kold, blå baggrund. En sådan brug af farvers rumdannende virkning kaldes **farveperspektiv**.

### Stikordsoversigt over begreber tilknyttet farvelæren<sup>1</sup>. Spektralfarverne (opdelt i primær- og sekundærfarver)

– stærke, klare og mættede. (optræder) fx. i regnbuen

#### 1. Primærfarverne

#### 2. Sekundærfarverne (blandes af primærfarverne)

#### 3. Tertiærfarverne Mellemtuancerne i farvecirklen

#### 4. Komplementærfarverne

Sidder parvis modsat hinanden på farvecirklen. Skaber kontrast og dynamik.

Ved blanding nedtoner de parvist hinanden og giver skyggeeffekt og jordfarveskala

#### 5. Akromatiske farver: Sort og hvid i ren form. Disse har Ingen antydning af kulør, og er farvemæssige neutraler. Man kan ikke blande sig frem til dem.

#### 6. Valøerne : Gråtoneskalaen (neutralerne) i sin rene form. Kan blandes med kuløerne. En farves lys/mørk værdi kaldes dens valør.

#### 7. Brækkede farver: Rene kulører blandet med sort/hvid/grå eller de 3 primærfarver blandet i

varierende forhold [eksempel brækkede primærfarver](#) : Pontormo

**8. Tvetydige farver/ "pornopaletten":** Ligger skævt for hinanden i farvecirklen. Skaber disharmoni. "Pornopaletten": violet, lys-orange, lilla, cyklamen.... ligger langt fra primærfarvernes klare signaler.

[Eksempel](#)

**9. Farvetemperatur:** Rød-orange/blå-grøn er varme/kuldepoler. Men konteksten er afgørende. Varme farver har tendens til at trække frem i billedet De kolde trækker tilbage. Kan bruges til rumeffekt (det såkaldte farveperspektiv)

**10. Farvers vægtfylde;** Farvernes lysudstråling aftager fra gult mod blå i farvecirklen. Skal farverne afbalanceres, skal to farver derfor ikke fylde lige meget i fladen. De har forskellig "vægtfylde".

## Farvernes symbolbetydning.

I middelalderen anså man ikke farven for at være et æstetisk element, som kunstneren kunne arbejde med, som han ville. Den var derimod en egenskab ved tingen selv, der fortalte noget om dens guddommelige karakter. Farven var det middel Gud brugte til at konkretisere verden med og gøre den attraktiv for vores øjne. Det var det opsplittede hvide lys, som udbredtes over alle sanselige genstande og gav dem en dybere mening. Middelalderens brug af klare mættede farver var derfor et fast og dengang alment kendt sprog. Gradvist er denne brug af fast farvesymbolik gået i opløsning. Da man omkr. 1300-tallet begyndte at arbejde med skyggelægning, begyndte lokalfarvens kraft at vige. Skyggen blev efterhånden så tæt, at farven næsten forsvandt (fx. barok). Farvesymbolikken blev anvendt stadigt mere subjektivt af maleren, som mere og mere lod farverne udtrykke det, han selv følte og i højere grad valgte ud fra sin egen fornemmelse af farvens almene betydning.

### **Eksempler på middelalderens farvesymbolik:**

**Guld:** Symbol på det højeste lys, solen selv, himmelsk glans, hellighed. Brugtes i middelalder og byzantinsk kunst som baggrund for hellige figurer og i glories. [Eksempel](#)

**Gul:** Minder om guld. Symboliserer lys, åndelig kraft, visdom, højeste værdighed.

**Uren gul:** "Syg" og galdeagtig. Symbol på svig, forræderi, foragt, fare. [Eksempel:](#) Kvium

**Grøn:** Beroligende og positiv ladning. "Jordisk". Symbol på vækst, håb, indvielse. (Derfor denne kulør på EKSAMENSBORDET!) + "håbet er lysegrønt"

**Blå:** Høj status, "den mest fuldkomne af alle farver", himmelsk, åndelig. Symbol på tro, tillid. (Madonnas kåbe er næsten altid blå.) [Eksempel:](#) Rafael

**Purpur:** Rød/blå blanding med overvægt af rød. Kølig, alvorlig. I oldtiden kejserens farve, senere Kristus og Maria.

**Violet** Rød/blå blanding med overvægt af blå. Afkølet, fjern, alvorlig, udpræget åndelig. Symbol på askese, sorg, passion.

**Rød:** Varm, dominerende, "primitiv", ophidsende, jordisk. Symbol på lidenskaberne, kærlighed, seksualitet, aggressivitet, krig, passion, (fx skøgen Maria Magdalenas kappe)

[Eksempel:](#) Ivanov

**Hvid:** Symbol på det højeste /lys, fornuftens lys, intellektet. Gud.

Symbol på renhed, kyskhed, uskyld, det seksuelt uberørte.

(Marias kappe, liljen, dåbsvandet som hvid rose, englene nonne og munkeordeners dragter). Også symbol på det døde (det blodløse), det afsluttede og udslukte.

**Sort:** Symbol på død, synd, helvede. Djævelen, sort magi, sorg, melankoli.

**Brun/grå:** Jord, aske. Symbol på ydmyghed, askese.

[Eksempel:](#) Rossetti

[Eksempel:](#) Munch

