

Arbeitsheft **Perspektive**

Wie kann man Tiefe darstellen auf einer Ebene?

- Trick 1** **vorne** = im Bild unten, sind die Teile größer und auch Abstände größer,
hinten = im Bild oben, werden die Teile kleiner und die Abstände enger.
- Trick 2** **vorne** = im Bild unten, sind die Teile **nicht überschritten**, sie überschneiden vielleicht
sogar den Horizont, so dass der Raum noch weiter wirkt.
- Trick 3** **vorne** = im Bild unten, sind die Farbtöne **kräftiger, intensiver** und **dunkler**,
hinten sind die Farbtöne blasser und heller und weniger intensiv.
- Trick 4** **vorne** sind die Farbtöne **wärmer** (mit Gelb und Rot getönt),
hinten sind die Farbtöne kühler (mit Blau getönt)
- Trick 5** **vorne** sind die **Konturen schärfer**, **Details** sind genau zu sehen,
hinten sind Umrisse verschwommen, Details sind nicht erkennbar.

AUFGABE

Suche für jeden dieser Tricks eine erläuternde Abbildung, also ein passendes Beispiel. Dies kann ein Gemälde sein, in dem die Tiefe als Illusion erscheint, vom Künstler auf der Leinwand also vorgetäuscht wird. Du kannst aber auch fotografische Abbildungen verwenden, die den wirklichen Raum zeigen. Geeignete Darstellungen findest du zum Beispiel in Werbeanzeigen.

Erstelle mit deinen Beispielen eine Übersicht!

Diese Aufgabe kann am Computer erstellt werden, aber auch als Collage von Ausschnitten.

Raum wird auf der Bildfläche vorgetäuscht:

Anordnung der Bildteile	„Unten“ in der Bildfläche liegende Objekte wirken für uns so, als ob sie „vorne“ sind; „oben“ entspricht dem Eindruck von „hinten liegend“; diese Wirkung wird schon in der Höhlenmalerei verwendet, auch Kinder zeichnen so.
Überschneidung/ Staffelung	Diesen Trick findet man z. B. bei der ägyptischen Malerei, wenn eine Reihe von Personen dargestellt wird; bei der Verwendung von gleichartigen Objekten wie Bäumen oder Figuren spricht man hier auch von Staffelung.
Größenunterschiede:	Ganz einfach: groß = vorne, klein = hinten; dabei gilt: Je stärker der Kontrast zwischen einem groß und einem klein dargestellten Objekt ist, desto weiter erscheint der dazwischen liegende Raum, dies wird z. B. im Surrealismus verwendet. Die weite Landschaft mit vereinzelt Figuren, wie Salvador Dali sie gerne malt, gilt als Symbol für Verlassenheit.
Farbperspektive	Die Verwendung bestimmter Farbqualitäten (Farbtöne) und Abstufungen erzeugt eine Raumwirkung: Warme, kräftige Farben, das sind Erdfarben und Orangetöne, wirken als vorne liegend; kühle, blasse Farben und v. a. Blautöne treten in die Ferne, d. h. nach hinten.
Luftperspektive	Gegenstände werden unserer Seherfahrung nach nur in der Nähe scharf und exakt wahr genommen: scharfe Kontur, Detailtreue = vorne; unscharfe Kontur, keine Details = hinten (Unschärfe wie einen Dunstschleier über den Hintergrund zu legen, führte Leonardo als Trick in die Malerei ein, er spricht vom „sfumato“).
Linearperspektive	Eine in der Bildfläche nach oben = hinten verlaufende Linie lenkt den Blick in die Tiefe. Das kann ein Weg sein, eine Küstenlinie, oder auch die Linie, die in unserem Kopf entsteht, wenn mehrere Bäume ungefähr eine Reihe bilden u. v. m.
Fluchtpunktperspektive	Diese Konstruktionsmethode entwickelt auf der Fläche ein Bild der Realität, das ziemlich genau unserer Wahrnehmung entspricht. Der italienische Renaissance-Künstler Brunelleschi untersuchte dazu den Verlauf der Sehstrahlen und fand heraus: Alle Linien, die parallel verlaufen und vom Betrachter weg in den Raum führen, treffen sich für das Auge in einem Punkt auf dem Horizont, also der Augenhöhe des Betrachters - dem sogenannten Fluchtpunkt. Gibt es nur einen Fluchtpunkt, so spricht man von der Zentralperspektive. Man verwendet sie z. B. bei der Darstellung eines Innenraumes. Bei der Darstellung von Gebäuden oder Straßen verwendet man zwei Fluchtpunkte. Wenn die Verkürzung in einem Blick nach oben oder unten (z. B. die Häuserschlucht einer Großstadt) deutlich gezeigt werden soll, wird mit drei Fluchtpunkten gearbeitet. Die übertriebene Anwendung dieses Systems führt immer zu eher unwirklich erscheinenden Darstellungen. In manchen Epochen, so in der Spätphase der Renaissance (Manierismus), im Barock und z. T. im Surrealismus, werden extreme Blickwinkel und Verkürzungen konstruiert. Eine perfekte Anwendung der Fluchtpunktperspektive ist erforderlich in der Darstellung von Scheinarchitektur und Anamorphosen. Heute kann der Computer diese Perspektive perfekt nachbilden und eine virtuelle Welt erzeugen, in der wir uns sogar bewegen und umschauen können.

Eine kleine Geschichte der Perspektive:

Im 15. Jh. wird die wirklichkeitsgetreue Darstellung des erlebten Raumes auf der Bildfläche angestrebt. Die Geschichte der perspektivischen Darstellung beginnt also in der Renaissance. Vorher wird der Raum nur angedeutet durch die nicht-perspektivischen Mittel wie der Anordnung auf der Bildfläche, dem Größenkontrast oder der Überschneidung.

Eine vereinfachte Dreidimensionalität stellt die Parallelperspektive dar, die vor allem bei der Technischen Zeichnung verwendet wird: Die in die Tiefe führenden Linien eines Körpers bleiben parallel. Diese Art der Perspektive verwenden die Maler schon im späten Mittelalter, aber sie stimmt eben nicht mit unserer Seherfahrung überein. Die an der Wirklichkeit und Richtigkeit orientierten Künstler der Renaissance suchen deshalb nach dem „einzig wahren“ Trick.

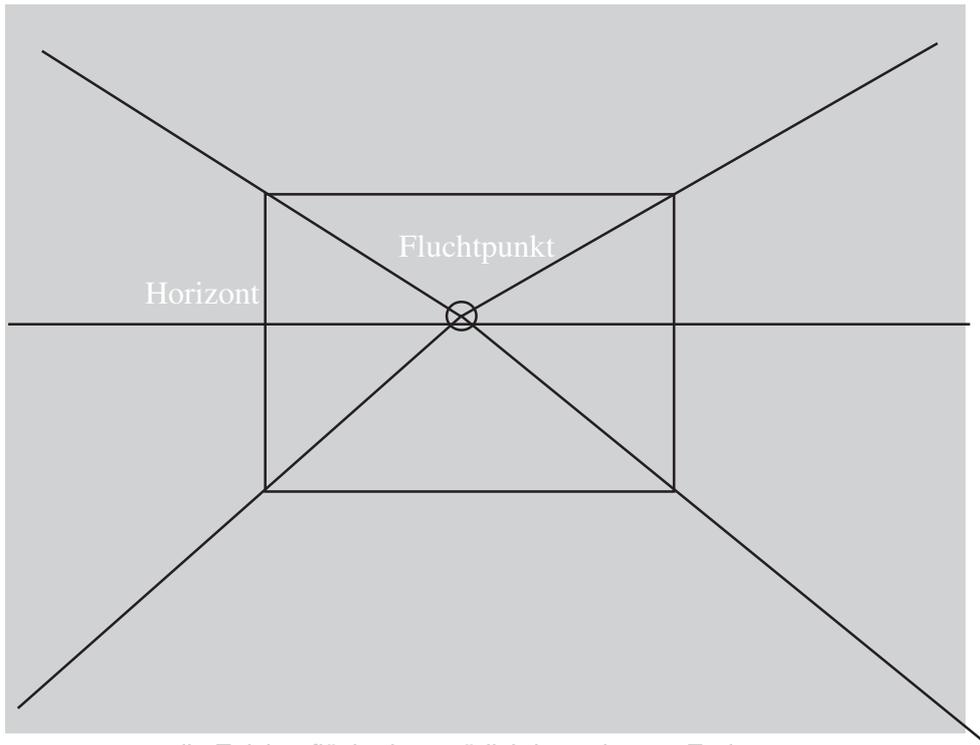
In der Konstruktion der Fluchtpunktperspektive finden ihn die Italiener, Maler aus dem Norden wie Albrecht Dürer lernen diese Technik auf ihren Reisen kennen und bringen sie mit in den Norden.

Seitdem spielt das 'Können' bei der Anwendung perspektivischer 'Tricks' eine große Rolle. Alle möglichen und unmöglichen Blickrichtungen werden ausprobiert, jeder Künstler stellt sein Können mit noch ungewöhnlicheren Perspektiven zur Schau.

Erst in der zweiten Hälfte des 19. Jh., unter dem Einfluss der Entwicklung der Fotografie, setzen Künstler sich neue Ziele. Bei einigen Stilrichtungen wird der Raum bewusst verzerrt oder überhaupt nicht abgebildet: Die Bildfläche soll wieder eine Fläche sein, nichts anderes.

Bei anderen Stilrichtungen spielt der Raum nach wie vor eine wichtige Rolle. Die Surrealisten etwa kommen ohne eine realistische Wiedergabe des Raumes gar nicht aus. Sie überlisten unsere Sehgewohnheit mit perspektivisch richtigen Räumen, in denen aber die Dinge „falsch“ sind wegen ihrer Größe oder ihrer physikalischen Eigenschaften.

Mauritz Escher entwirft mit Hilfe der Parallelperspektive Räume, die so nicht möglich sind. **Suche nach einer geeigneten Abbildung, die du hier einkleben kannst.**



die Zeichenfläche ist natürlich irgendwo zu Ende ...

Du schaust auf eine entfernt liegende Wand. Natürlich bildet sie sich als Rechteck ab, die Boden- und die Deckenlinie liegen als waagrechte Linie vor dir, und die Raumecke erscheint senkrecht.

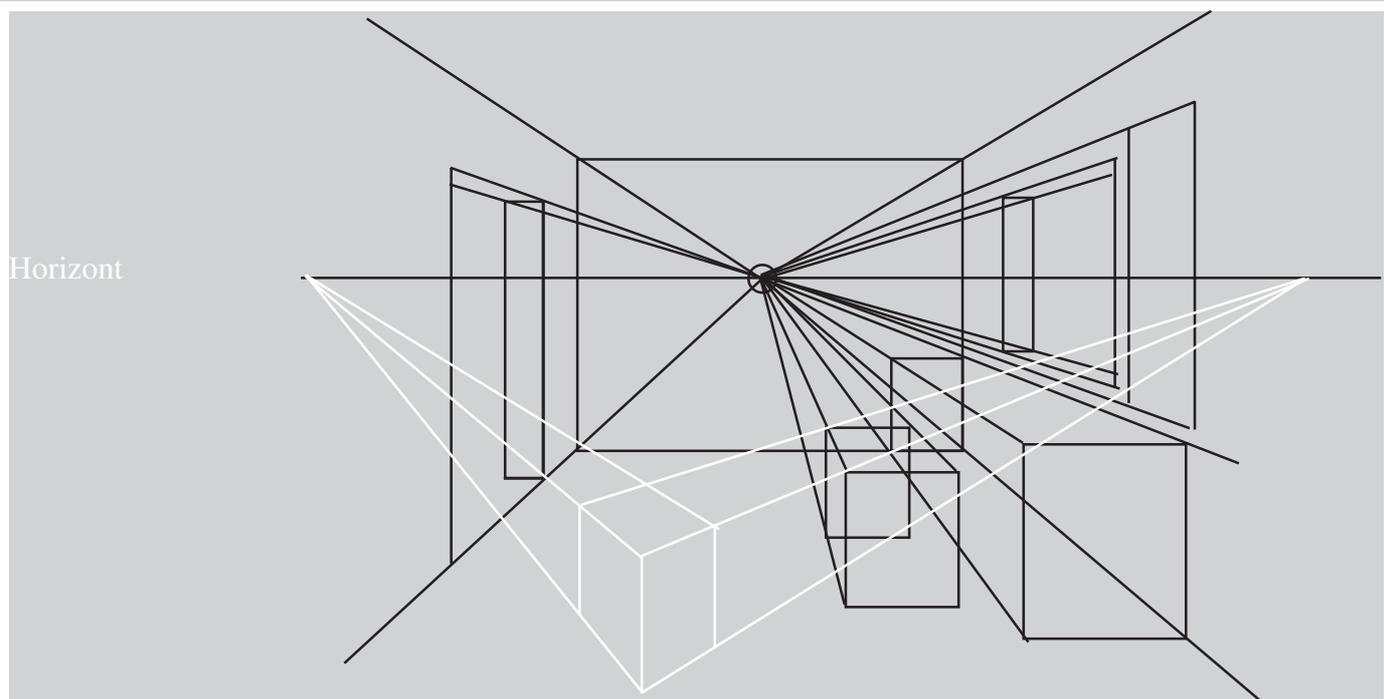
Du schaust auf einen bestimmten Punkt, er zeigt deine Augenhöhe. Hier ist der Horizont.

Alle parallelen Linien, die von deinem Standort aus in den Raum, also zur gegenüberliegenden Wand führen, „fluchten“ in diesem Punkt - daher sein Name: Fluchtpunkt.

Mit dieser Form der Perspektive - entdeckt im 15. Jh. von italienischen Künstlern durch Experimente - konnte jeder (der das beherrscht) auf einer Fläche einen Raum vortäuschen.

- Alle parallelen Linien, d. h. Kanten die parallel zu den Wänden verlaufen, egal ob sie zum Fußboden, einem Bett, einem Schrank oder einem Fenster gehören, führen zum Fluchtpunkt.
- Die Senkrechten müssen auch senkrecht bleiben.
- Alles, was schräg im Raum steht, hat einen eigenen, anderen Fluchtpunkt!
Du siehst in der Zeichnung, dass der weiße Hocker schräg im Zimmer steht. „Sein“ Fluchtpunkt liegt auch auf der Horizontlinie. Logisch, denn ich kann in einem Moment, in dem ich das Zimmer wahrnehme, ja nur eine bestimmte Augenhöhe haben.

Aufgabe: Versuche mit einem dickeren Stift die gültigen Linien hineinzuzichnen. Bestimmt kannst du noch ein paar Möbelstücke ergänzen, wenn du das Schema verstanden hast?

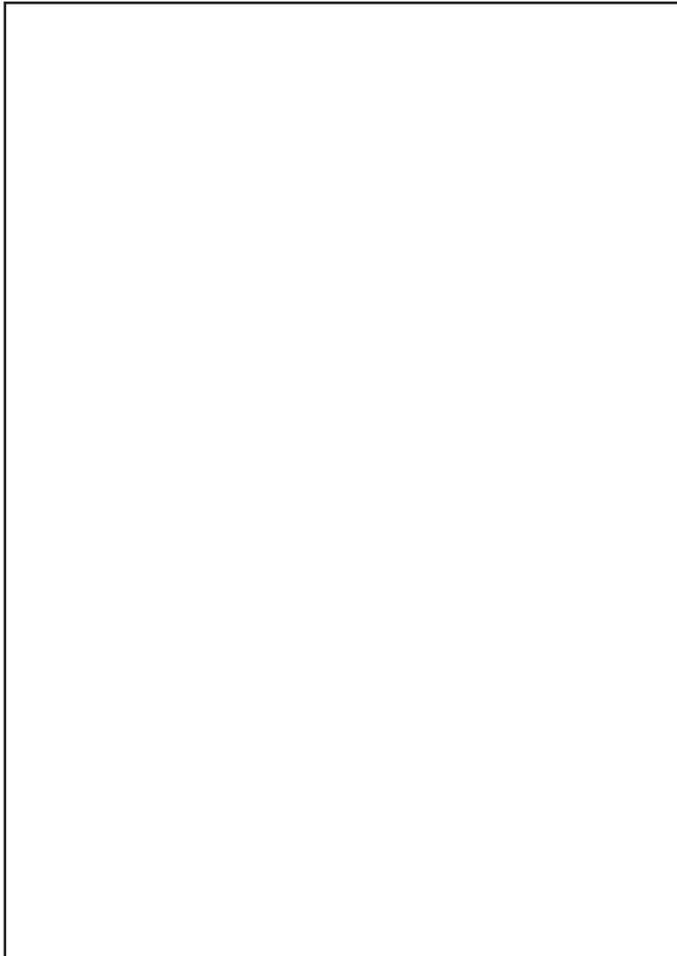




Albrecht Dürer: Hieronymos im Gehäuse, Kupferstich

AUFGABE:

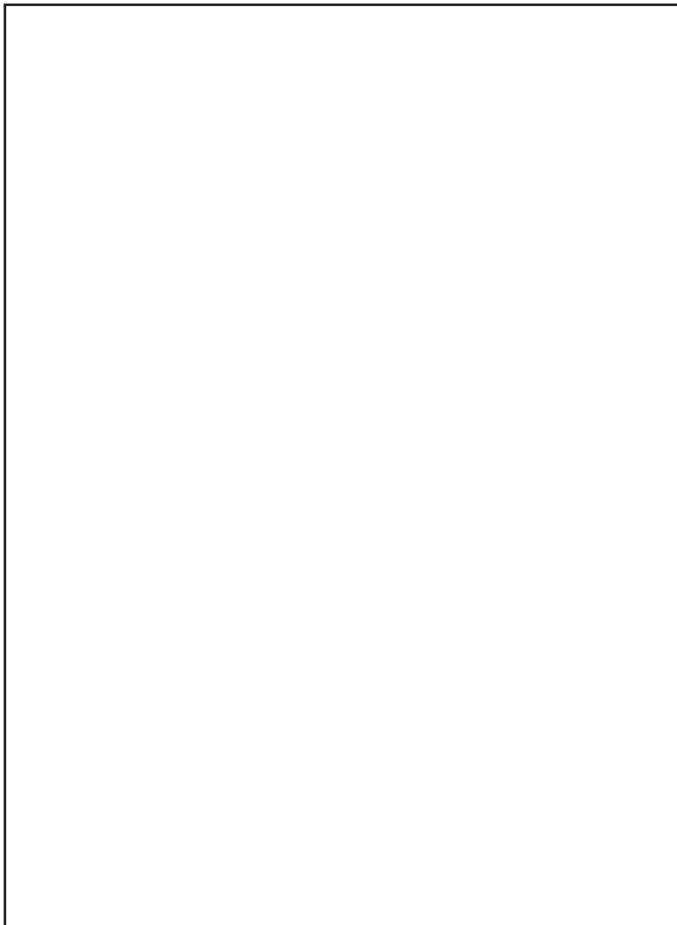
Lege ein Transparentpapier oder eine Folie über diese Darstellung. Zeichne die Raumlinien ein. Alle Linien, die zum Zimmer gehören wie Boden, Deckenbalken, Fensterbank, Fuß des Pfeilers usw. Du solltest auf diese Art den Fluchtpunkt finden. Albrecht Dürer ist natürlich umgekehrt vorgegangen: Er hat zuerst den Raum konstruiert und dann seine Figuren hineingesetzt.



Zwei besonders eigenwillige Darstellungen von Raum findest du, wenn du das Filmplakat zu dem amerikanischen Film „About Schmidt“ mit der Figur Jack Nicholson im Vordergrund suchst, sowie ein Gemälde des surrealistischen Malers René Magritte.

AUFGABE:

Zeichne Horizont und Fluchtlinien ein. Vorsicht! Die Tür steht schräg im Raum. Die Kanten im Türblatt gehören also nicht dazu. Beschreibe die Wirkung, die in Zusammenhang mit der Figur erreicht werden soll.



AUFGABE:

Nenne stichwortartig die Mittel, mit deren Hilfe Magritte die Vorstellung eines Raumes erreicht?

Magritte sagt „Alles ist möglich“. Wende diese Aussage auf das Bildbeispiel an.
