



SCHOOL-SCOUT.DE

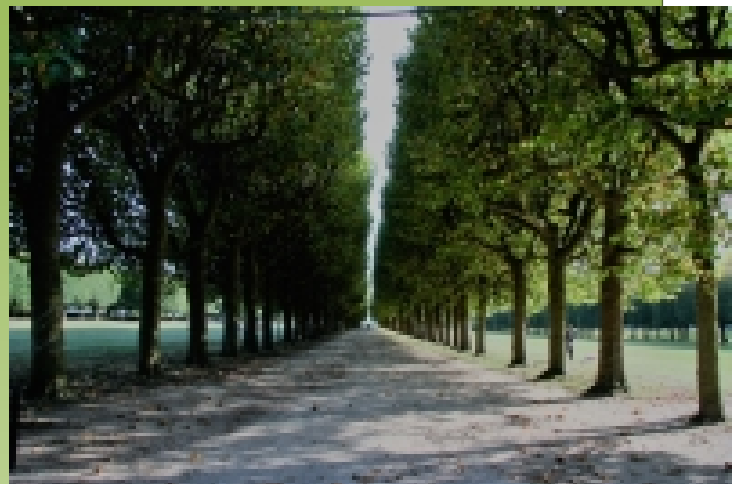
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Zeichnen in Zentral- und Übereckperspektive

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vom Würfel zum Verkaufsstand – Zeichnen in Zentral- und Übereckperspektive

Stefanie Schnürch, Stuttgart



Blick in die Tiefe ...



... und übereck

© Colourbox

Die Entwicklung der perspektivischen Konstruktion im 15. Jahrhundert revolutionierte die Raumdarstellung und bot Künstlern wie Albrecht Dürer oder Leonardo da Vinci erstmals die Möglichkeit, einen dreidimensionalen Raum auf einer zweidimensionalen Bildfläche darzustellen.

In dieser Unterrichtsreihe lernen die Schüler die Grundlagen des perspektivischen Zeichnens. Ausgehend von der Darstellung eines Würfels in der Zentralperspektive erarbeiten sich die Lernenden schrittweise immer komplexere Gebilde. Um die Technik anzuwenden, konstruieren und gestalten die Schüler als Hauptaufgabe schließlich einen individuellen Verkaufsstand.

Klassenstufe: 8–10

Dauer: ca. 8 Doppelstunden

Bereich: Grafik

Fachliche Hintergrundinformationen

Die Perspektive erobert die Kunst

Schon seit Jahrtausenden beschäftigen sich zahlreiche Kulturen damit, Raum auf einer zweidimensionalen Bildfläche wiederzugeben. Im Laufe der Zeit entwickelten sich unterschiedliche Methoden, wie etwa Gruppierung, Überlagerung, Größenunterschiede, Staffelung oder Überschneidung von Bildelementen, um eine tiefenräumliche Wirkung zu erzeugen. Die mittelalterliche Malerei hatte solche raumschaffenden Elemente intuitiv eingesetzt oder ganz vernachlässigt und vielmehr auf eine flächige, farbige Malweise gesetzt. Mit der Bedeutungsperspektive wurde im Mittelalter jedoch bereits die Basis für die Entwicklung tiefenräumlicher Darstellungskonzepte geschaffen. Als Wegbereiter der perspektivischen Darstellung von Raum gilt dabei vor allem Giotto, der seine Figuren in kastenartige Räume setzte und so bereits vor der Renaissance einen geschlossenen Bildraum in seinen Malereien erzeugte. Als Höhepunkt in der Entwicklung der Methoden zur flächigen Raumdarstellung gilt wohl die Entdeckung der perspektivischen Konstruktion im 15. Jahrhundert in der italienischen Renaissance. Die mathematisch-geometrischen Prinzipien, die dieser zugrunde liegen, wurden von Leon Battista Alberti verschriftlicht. Durch die Anwendung der perspektivischen Konstruktion war es den Künstlern erstmals möglich, einen dreidimensionalen Raum auf einer zweidimensionalen Bildfläche exakt wiederzugeben. Die tiefenräumliche Wirkung, die dadurch auf der Fläche entsteht, kommt der Wahrnehmung des menschlichen Auges sehr nahe. Als frühestes perspektivisch konstruiertes Werk gilt das Dreifaltigkeitsfresko von Masaccio, das 1428 in Florenz entstand. Masaccio war der erste Künstler, der seine Malerei mathematisch konstruierte. In der Folge begannen zahlreiche Künstler wie Albrecht Dürer, Leonardo da Vinci oder Raffael, den Bildraum in ihren Kunstwerken perspektivisch aufzubauen. Dabei entstanden atemberaubende illusionistische Raumbilder.

Die perspektivische Darstellung

Der Begriff „Perspektive“ lässt sich vom lateinischen Wort „perspicere“ ableiten, was so viel bedeutet „wie mit dem Blick etwas durchdringen oder hindurchsehen“. Perspektive bezeichnet die Raum-Lage-Beziehungen von Objekten im Raum im Hinblick auf den Standort des Betrachters, an den sie immer eng gebunden ist: Wenn der Betrachterstandort oder die Lage von Objekten im Raum verändert wird, ändert sich die Perspektive.

Die perspektivische Konstruktion ermöglicht es uns, Raum auf der Fläche darzustellen bzw. eine dreidimensionale Wirkung auf einem zweidimensionalen Grund zu erzeugen. Diese Konstruktion basiert auf dem Prinzip der perspektivischen Verkürzung, d. h., alle in die Tiefe des Bildes verlaufenden Linien werden auf der Zeichenfläche verkürzt abgebildet. Die Verkürzung verstärkt den dreidimensionalen Effekt. Objekte in größerer Entfernung zum Betrachter erscheinen kleiner als Objekte im Vordergrund. Außerdem verringern sich gleiche Abstände mit zunehmender Tiefe des Raumes.

Die Zentralperspektive

Soll Raum zentralperspektivisch dargestellt werden, muss man zunächst eine Horizontlinie auf der Bildfläche festlegen. Diese gibt die Augenhöhe des Betrachters an. Auf dieser Linie wird ein sogenannter Fluchtpunkt festgelegt, der den Standort definiert, von dem aus der Betrachter auf das Motiv blickt. In diesem Punkt treffen sich alle parallelen, im rechten Winkel zur Bildebene (z. B. Papier) verlaufenden Linien des Motivs. Diese Linien, die in den Fluchtpunkt laufen, nennt man Fluchtlinien. Wird beispielsweise ein Würfel in der Zentralperspektive konstruiert, so bleibt die Seite, die parallel zur Bildebene liegt, komplett unverzerrt quadratisch. Alle parallel zur



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Zeichnen in Zentral- und Übereckperspektive

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

