



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Raumdarstellung auf der Fläche II:
Perspektive

**Unterrichtsidee für eine inklusive Lerngruppe, Klasse 7 Gymnasium, mit blinden Schülerinnen und
Schülern in der Klasse
Manuela Gansler 2016**

Technische Universität Dortmund
Fakultät Rehabilitationswissenschaften
Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung
Projekt ISaR
44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874
Fax: 0231 / 755 6219

E-mail: isar@tu-dortmund.de
Internet: <http://www.isar-projekt.de>

 technische universität
dortmund



Raumdarstellung auf der Fläche II: Perspektive

Dem Unterrichtsvorhaben „Raumdarstellung auf der Fläche II: Perspektive“ liegen folgende **inhaltliche Schwerpunkte** im Kernlehrplan für das Fach Kunst am Gymnasium zugrunde:

- Form
- Bildstrategien (vgl. Kernlehrplan für das Gymnasium, Fach Kunst)

Folgende **Abspraken** traf dabei die Fachkonferenz:

- . Parallelperspektive

Grundlagen der **Leistungsbewertung**:

- Zwischenergebnisse zu den einzelnen bearbeiteten Aspekten
- Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte und Arbeitsergebnisse im Heft
- Beiträge in Zwischen- und Abschlussdiskussionen
- gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung

Laut Kernlehrplan für das Fach Kunst am Gymnasium sollen die Schülerinnen und Schüler folgende Kompetenzen erreichen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- gestalten Bilder durch Verwendung material-, farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung.
- beschreiben sinnlich wahrgenommene bildnerische Objekte, Prozesse und Situationen und ihre subjektive Wirkung sprachlich differenziert.
- gestalten durch das Mittel der Linie (Schraffur, Kritzelformen) plastisch-räumliche Illusionen.
- entwerfen raumillusionierende Bildkonstruktionen.
- entwerfen und bewerten Kompositionen als Mittel der gezielten Bildaussage.
- analysieren bildnerische Gestaltungen im Hinblick auf Raumillusion (Höhenlage/Verschiebung, Überschneidung/Verdeckung, Staffelung/Flächenorganisation, Zentral- und Maßstabperspektive, Luft- und Farbperspektive).
- analysieren Schraffur- und Kritzelformen in zeichnerischen Gestaltungen und bewerten das damit verbundene Ausdruckspotenzial.
- analysieren und bewerten Formzusammenhänge durch das Mittel der Zeichnung.
- entwerfen und gestalten planvoll mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzeptionen und Gestaltungen.
- analysieren und interpretieren Bilder und transferieren die Ergebnisse auf die Entwicklung von persönlichen gestalterischen Lösungen.
- entwickeln und bewerten eigene Aufgabenstellungen und Aufgabenlösungen vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Gestaltungskontextes.
- entwickeln und gestalten neue Bedeutungszusammenhänge durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen



Begriffe der Perspektive

Die Grundebene ist die horizontal verlaufende Ebene, auf der der Betrachter steht. Sie bildet als Standfläche (z.B. Fußboden, Straße) sowohl des Betrachters als auch der abzubildenden Gegenstände die Grundlage der gesamten Konstruktion.

Die Bildebene ist die Ebene, in der das zu zeichnende Bild liegt. Sie steht senkrecht auf der Grundebene. Man kann sie sich als fiktive Fläche zwischen Betrachter und betrachtetem Umraum vorstellen (z.B. als Glasscheibe zwischen Betrachter und Objekt).

Der Standpunkt (ST) ist die Stelle, an der sich der Zeichner befindet.

Der Augpunkt (A) ist die Stelle, an der sich das Auge des Zeichners befindet.

Der Horizont ist die fiktive Ebene, die waagrecht auf der Höhe der Augen des Betrachters liegt. In einer Zeichnung wird diese Ebene als horizontale Linie gezeichnet. Auf dieser Linie liegen alle Fluchtpunkte der dargestellten Gegenstände, die parallel zu der horizontalen Ebene, also waagrecht stehen (z.B. Gebäude, Straßen, Fensterreihen).

Der Fluchtpunkt ist ein – in Wirklichkeit nicht existierender – Treffpunkt der in Wirklichkeit parallel zueinander laufenden Linien und Flächen. Er liegt auf dem Horizont.

Sehstrahlen sind Verbindungslinien zwischen Auge und angeschautem Objekt. Die Sehstrahlen laufen fächerförmig vom Auge aus auseinander und zu den einzelnen Punkten des wahrgenommenen Objektes hin. Dort, wo die Sehstrahlen zu den Objekten die Bildebene durchstoßen, liegen die entsprechenden, abbildenden Punkte.

Arbeitsblatt zum Thema Übereckperspektive:

Aufgaben:

Zeichne ein Fenster auf jeder Seite ein.

Zeichne auf einer beliebigen Seite eine Tür ein.

Spitzdachkonstruktion

Auf einer Gebäudeseite werden zwei Diagonale eingezeichnet. Durch den Mittelpunkt verläuft eine senkrechte Linie. Mit der Länge der Linie wird gleichzeitig die Höhe des Spitzdaches bestimmt. Von dort aus werden Linien zum Fluchtpunkt gezogen und das Spitzdach eingezeichnet.

Arbeitsblatt zum Thema Fluchtpunktperspektiven

Fluchtpunktperspektive – die natürliche Perspektive

Je perspektivisch natürlicher ein Objekt wirken soll, umso aufwendiger ist seine Erstellung. Das liegt an der perspektivischen Verkürzung.

Beispiel: Ein Objekt, das weit entfernt ist, erscheint für das menschliche Auge kleiner als es in Wirklichkeit ist. Bei der Grafikerstellung werden deshalb alle Längen entsprechend der Entfernung zum Auge verkürzt dargestellt. Diese Verkürzung führt zu einer Fluchtpunktperspektive.

Es gibt zwei Arten von Fluchtpunktperspektiven:

- Einfluchtpunktperspektive
- Zweifluchtpunktperspektive



Einfluchtpunktperspektive

Bei der Einfluchtpunktperspektive werden alle Linien, die die Tiefe eines Objektes zeigen sollen, zu einem Punkt im Raum hin gezeichnet und perspektivisch verkürzt. Die Linien sind somit nicht parallel, sondern alle in einem anderen Winkel angeordnet. Die horizontalen und vertikalen Linien bleiben – auch im Maßstab – unverändert.

Zweifluchtpunktperspektive

Bei einer Zweifluchtpunktperspektive werden alle Linien zu zwei Punkten im Raum hin gezeichnet und perspektivisch verkürzt. Die beiden Punkte werden im gleichen Abstand und im gleichen Winkel jeweils rechts und links vom Objekt angeordnet. Die vertikalen Linien müssen dabei verkürzt gezeichnet werden.

Diese Darstellungsart kommt dem menschlichen Perspektivengefühl zwar am nächsten, ist aber sehr aufwändig in der Erstellung.



Anspruchsvoller ist das Zeichnen der Perspektive mit zwei Fluchtpunkten. Diese perspektivische Darstellung wird für die sogenannte Eckperspektive angewandt. Also die Perspektive, bei der man auf eine Kante (bzw. Ecke) eines Objektes blickt. Als Beispiel für die Perspektive mit zwei Fluchtpunkten dienen im Bild unten (der Einfachheit halber) wieder Würfel. Die Kanten der Würfel verlaufen entlang der Fluchtlinien. An dem Punkt, an dem sich zwei Fluchtlinien gleicher Ebene überschneiden, entspringt je eine vertikale Kante eines Würfels.

Farb- und Luftperspektive (1)

1. Farbperspektive

Die Farben werden zum Bildhintergrund hin zunehmend kälter und heller. (Verblauung)

- Im Vordergrund sind warme Farben: Gelb, Gelborange, Orange, Rotorange, Rot, Rotviolett.....

- Im Hintergrund sind kalte Farben: Gelbgrün, Grün, Blaugrün, Blau, Blauviolett, Violett

Durch Farbperspektive wird Räumlichkeit erzeugt!

2. Luftperspektive:

Gegenstände und Formen werden zum Bildhintergrund hin zunehmend unscharf und verschwommen, die Farbigkeit ist gedämpft.

- Im Vordergrund sind die Formen scharf und deutlich.

- Im Hintergrund sind die Formen unscharf, kontrastärmer und mit gedämpfter Farbigkeit.

Leonardo da Vinci prägte dafür den Begriff: „Sfumato“ (ital. rauchig, dunstig)

Durch Luftperspektive wird Räumlichkeit erzeugt!

3. Lokalfarbe

Lokalfarbe, auch Gegenstandsfarbe genannt, bezeichnet die Farbe eines Gegenstandes im „natürlichen, mittelhellen Tageslicht“. (objektives Licht).

Sie ist die Eigenfarbe des im Bild dargestellten Gegenstandes, also die Farbe, die ein Gegenstände tatsächlich aufweist.

Gegensatz: Erscheinungsfarbe

4. Erscheinungsfarbe

Erscheinungsfarbe auch Reflexfarbe genannt, bezeichnet die Farbe eines



Gegenstandes, die sich unter Einfluss sich ändernder Lichtverhältnissen und der Atmosphäre ergibt.

Gegensatz: Lokalfarbe

Farb- und Luftperspektive (2)

Farbperspektive

Raumwirkung durch Farbtemperatur.

Durch Staffelung, Überdeckung und stetige Verkleinerung nach hinten ergibt sich der Eindruck von Raumtiefe. Die Illusion von Raum wird aber ebenso durch den gezielten Einsatz von Farbe erzeugt. Diese Erscheinung nennt man „Farbperspektive“.

Farben besitzen unterschiedliche Farbtemperaturen, durch die sie im Bild nach vorn zu rücken oder nach hinten zu weichen scheinen. So scheinen warme Farben auf uns zuzukommen, kalte Farben scheinen sich von uns zu entfernen.

Warme Farben

(gelb, gelborange, orange, rotorange, rot, rotviolett) scheinen auf den Betrachter zuzukommen.

Kalte Farben

(gelbgrün, grün, blaugrün, blau, blauviolett, violett) scheinen sich zu entfernen.

Bei einem Bild, das die Regeln der Farbperspektive berücksichtigt, dominieren:

- * Im Vordergrund „Lokalfarben“, also die Farben, die Gegenstände tatsächlich aufweisen.
- * Im Mittelgrund werden warme Lokalfarben mit kälteren gemischt (z.B. grünblau gehaltene Pflanzen).
- * Im Hintergrund wird ein kalter Farbton verwendet, meistens Blau für Gebirge und Himmel. Durch die Beimischung von Blau nehmen die Farbkontraste ab. Die Farben werden heller, farbloser und verwandeln sich in blaue, blaugrüne und graueTöne. Man spricht von der „Verblauung“ der Farben. Die „Lokalfarben“ werden zur „Erscheinungsfarben“.



Blindenspezifische Adaptionen:

Thema:

Perspektive

- Einpunktperspektive
- Frosch- und Vogelperspektive
- Zweipunktperspektive

Arbeitsmaterial:

AB/ taktile Vorlagen

Karton mit einer Öffnung (Modell)

Begriffe der Perspektive (Text)

Frontalperspektive (Text)

Übereckperspektive (Text)

- Arbeitsblatt zur Übereckperspektive (Text und Folie)
- Einzeldarstellung der Einpunktperspektive (3 Folien)
- Einzeldarstellung der Zweipunktperspektive (2 Folien)
- Einzeldarstellung Spitzdach (Text und 3 Folien)
- exemplarische Darstellung „Geistiger Blick“ von Rene Magritte mit Konstruktionslinien in Über-eckperspektive (1 Folie)
- exemplarischer Nachbau „Geistiger Blick“ von Rene Magritte aus Legosteinen (Modell)
- Zeichenbrett mit Lineal
- Gerasterte Folie
- Kugelschreiber
- Haus mit Spitzdach (Modell)
- Schachteln (Verpackungsmaterial o.Ä.)
- Material aus unterschiedlichen Tastqualitäten Schleifpapier, Rauhfasertapete...)
- Kleber (doppelseitiges Klebeband, Kreppband, Holzleim...)

Methoden und Verlauf:

Aufgabe: Zeichnen eines Körpers in der Frontal-perspektive (jeweils aus der Frosch- bzw. Vogel-perspektive) auf separate Folien

Aufgabe: Zeichnen eines Quaders auf Zeichenfolie in Übereckperspektive, Einzeichnen eines Fensters und einer Tür

Aufgabe: Einzeichnen eines Spitzdaches auf Folie

Aufgabe: Zeichnen eines Fantasiegebäudes in Übereckperspektive: plastische Lösung- Bauen eines Fantasiegebäudes aus Schachteln, Bekleben der Seitenteile mit unterschiedlichen Tastqualitäten



Thema:

Farb- und Luftperspektive

Vorübung:

1. Erstelle Farbverläufe von zwei Farben, von Farbe maximal (Tastqualität rau) zu Farbe minimal (Tastqualität glatt).

2. Erstelle einen Farbverlauf in gleicher Größe von Farbe minimal (Tastqualität glatt) zu maximal (rau) zu minimal (glatt) oder umgekehrt von maximal (rau) zu minimal (glatt) zu maximal (rau).

3. Erstelle einen Farbverlauf von zwei Farben bei Kontakt in der Mitte.

Farb- und Luftperspektive

Aufgabe:

Erstelle ein Landschaftsbild in Hochformat, das die Farb- und Luftperspektive sowie die einfachen raumschaffenden Mittel berücksichtigt.

Verwende dazu Material mit unterschiedlicher Tastqualität für den Hintergrund (Verlauf).

Flugobjekte können aus Kreisen gestaltet werden.

Dargestellt werden soll ein weiter, einfacher Landschaftsraum, der durch einen Horizont begrenzt ist. Der Horizont sollte nicht über einem Viertel der Blatthöhe liegen. Der Himmel sollte zum Horizont hin immer mehr aufhellen (taktil glatter werden). (Verlauf)

Auch die Landschaft sollte als Verlauf dargestellt werden und mit zunehmender Tiefe aufhellen (glatter werden).

Platziere im Himmel mindestens 3 Flugobjekte (Heißluftballons oder Fallschirmspringer, Flugdrachen, Segelflieger, oder ...)

Berücksichtige dabei die einfachen raumschaffenden Mittel (Überdeckung, Staffelung, Größenabnahme). Diese darfst du separat gestalten und später aufkleben.

Vorgehen:

1. Lege zuerst den Verlauf anhand unterschiedlicher Tastqualitäten fest: oben Farbe maximal (rau), zum Horizont minimal (glatt).

2. Fixiere das jeweilige Material und ein Lineal auf der Unterlage und radele einen



Streifen von ca. 4 cm Breite aus.

3. Trenne den Streifen entlang der Perforierung und klebe ihn auf.

4. Erst wenn das fertig ist, gestaltest du deine Flugobjekte und platzierst sie in den Himmel.

Bewertungskriterien:

Gesamteindruck, Beachtung der Aufgabenstellung, Beachtung der Farb- und Luftperspektive, Beachtung der einfachen raumschaffenden Mittel, sauberes Arbeiten

Literatur:

Bildende Kunst 3, Sehen. Verstehen. Gestalten, Michael Kiant, 1995, Schroedel Verlag GmbH, Hannover

Schulinterne Lehrpläne des Leibniz-Gymnasiums, Gelsenkirchen

Kernlehrpläne für das Fach Kunst am Gymnasium: Stand vom 28.10.2015:
<http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-s-i/gymnasium-g8/kunst-g8/kernlehrplan-kunst/kompetenzbereiche-inhaltsfelder-und-kompetenzerwartungen/kompetenzbereiche-inhaltsfelder-und-kompetenzerwartungen.html>