

Perspektive

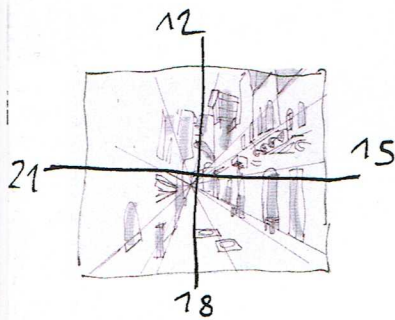
Das Wichtigste, was Sie über Perspektive wissen müssen, wissen Sie im Grunde schon: Alles in der Nähe erscheint uns größer als alles, was in der Ferne liegt. Dies ist ein Trick unseres Auges. Der Trick der Perspektive ist es, dieses Phänomen auf Papier zu übertragen.

Im Grunde nicht besonders schwierig. Die europäische Kunst brauchte allerdings eine ganze Weile, um dahinterzukommen. Während die klassische Antike noch mit den Gesetzen der Perspektive vertraut war, gerieten mit dem Untergang Roms und der antiken Welt jedoch auch die Gesetze der räumlichen Darstellung in Vergessenheit. Fast 1000 Jahre lang gab die Perspektive den Menschen Rätsel auf. Mittelalterliche Darstellungen benutzen recht eigentümliche Raumlösungen: Fluchten führen in alle möglichen Richtungen, und Personen sind – obwohl gleich weit entfernt – mal kleiner, mal größer. Die Lösung des Problems fand man erst in der Renaissance mit der Wiederentdeckung der Antike und den damit verbundenen Neuerungen in der Architektur.

Dass Perspektive immer anhand von Gegenständen oder mit Hilfe der Architektur erklärt wird, liegt eben auch daran, dass der Effekt durch Gleichförmigkeit deutlicher zu Tage tritt. Eine Reihe gleich hoher Säulen, die im gleichen Abstand zueinander stehen, verkürzen sich optisch eben auch gleichmäßig. In der alten mittelalterlichen Stadt fehlte jedoch die Regelmäßigkeit, durch die den Künstlern die Verkürzung hätte auffallen können.

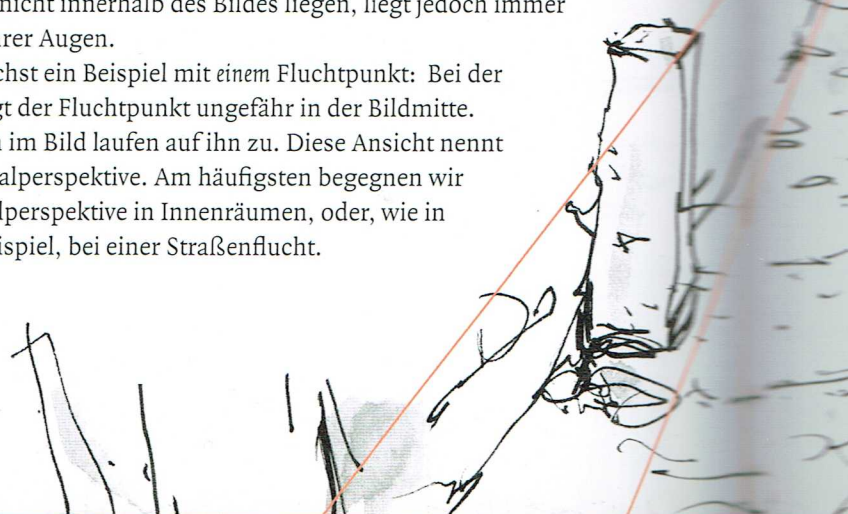
Beim Zeichnen arbeiten wir mit Fluchtpunkten, auf die sich die Linien in Ihrer Zeichnung zubewegen. Dort, wo sich alle Linien treffen, liegt der Fluchtpunkt. Er ist vom Standpunkt des Betrachters abhängig und muss nicht innerhalb des Bildes liegen, liegt jedoch immer in Höhe Ihrer Augen.

Hier zunächst ein Beispiel mit *einem* Fluchtpunkt: Bei der Straße liegt der Fluchtpunkt ungefähr in der Bildmitte. Alle Linien im Bild laufen auf ihn zu. Diese Ansicht nennt man Zentralperspektive. Am häufigsten begegnen wir der Zentralperspektive in Innenräumen, oder, wie in diesem Beispiel, bei einer Straßenflucht.



Tipp:

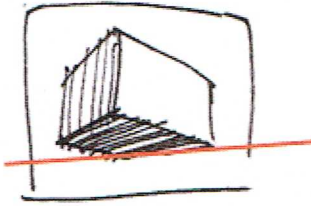
Um den Winkel einer Linie zu bestimmen, können Sie wie auf einer Uhr messen: Nehmen Sie Ihren Bleistift, strecken Sie den Arm aus und bringen Sie den Bleistift deckungsgleich mit der Linie. Stellen Sie sich das Zifferblatt einer Uhr vor und übertragen Sie so den Winkel (»Bordstein: 17 Uhr«). Horizontale und vertikale Winkel ergeben sich aus den Rändern Ihres Skizzenbuches.



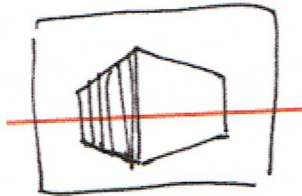


Perspektive

UNTERSICHT



ANSICHT



Es ist beruhigend, dass es die Perspektive im Grunde nicht gibt, sondern immer nur die eigene. Sie ist immer vom eigenen Standpunkt abhängig. Bewegen wir uns, verändert sich auch die/unsere Perspektive.

Normalerweise verwenden wir einen oder zwei Fluchtpunkte, je nachdem, wie viele Seiten eines Objektes wir sehen. Das können in der Architektur beispielsweise zwei Seiten eines Hauses sein. Die beiden Fluchtpunkte in der Zweipunktperspektive liegen immer auf einer Linie am Horizont und, wie in der Einpunktperspektive, immer auf Höhe Ihrer Augen. Auch hier sind die Ansicht und die Fluchtpunkte abhängig vom Standpunkt des Betrachters.

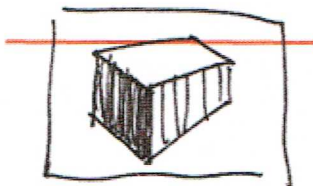
Alles, was unter der Horizontlinie liegt, sehen wir in der Draufsicht – also von der Oberseite.

Alles, was über der Horizontlinie liegt, sehen wir in der Untersicht – also von der Unterseite.

Was das Ganze etwas einfacher macht:

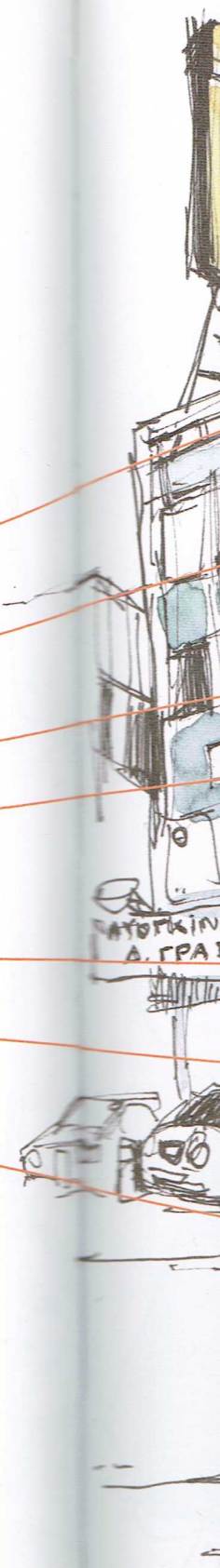
Normalerweise neigen sich immer nur die horizontalen Linien den Fluchtpunkten zu, alle vertikalen Linien bleiben statisch. (Die Ausnahme ist nur der Blick von sehr weit unten oder von sehr weit oben, die »Frosch-« und die »Vogelperspektive«.)

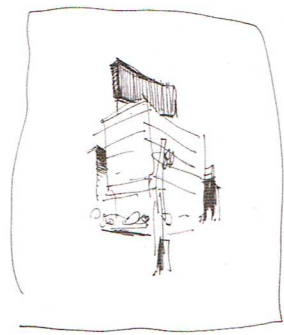
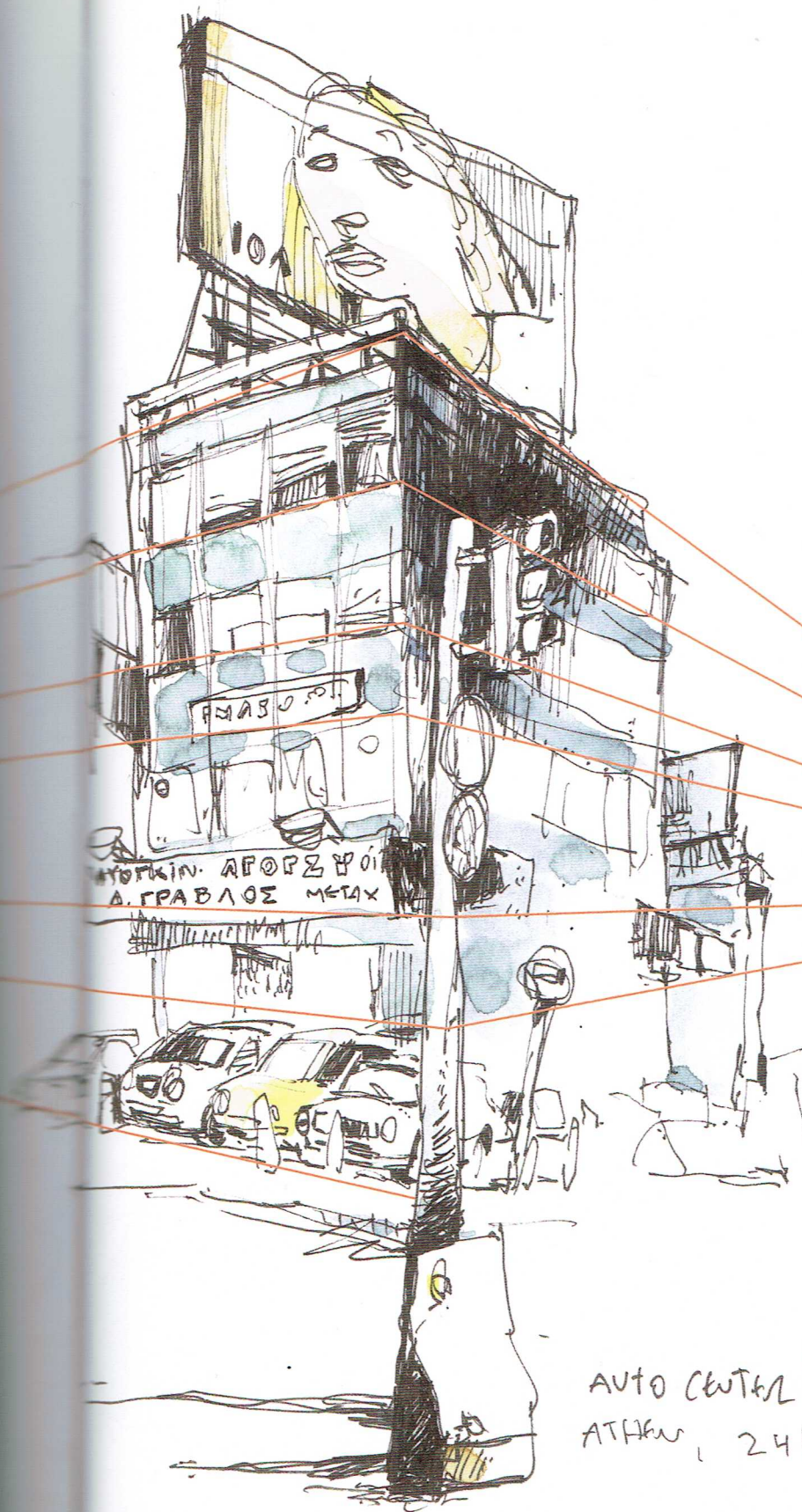
DRAUFSICHT



Tipp:

Schließen Sie beim Zeichnen ein Auge. Sie werden sehen, dass es »einäugig« wesentlich einfacher geht. Ein zweidimensionales Bild lässt sich viel einfacher auf die Fläche des Papiers übertragen als ein dreidimensionales. Achten Sie nur darauf, immer dasselbe Auge geschlossen zu halten, sonst springt die Perspektive.





Tipp:
Fertigen Sie eine kleine
Miniskizze am Bildrand an,
eine Art visuellen Spick-
zettel, ehe Sie beginnen.
Dann verlieren Sie sich nicht
in der Perspektive!

AUTO CENTER
ATHEN, 24 APRIL