

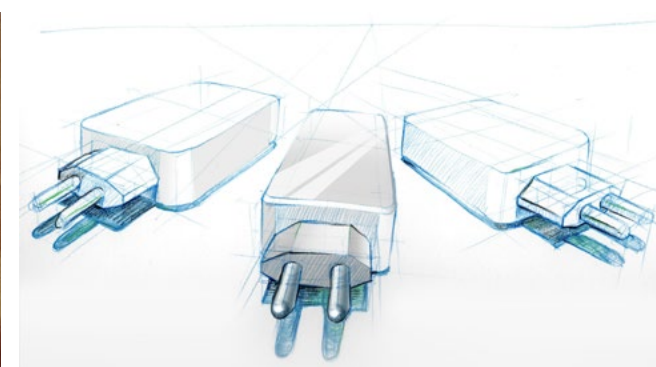
Dekonstruiertes Zuhause als isometrische Zeichnung



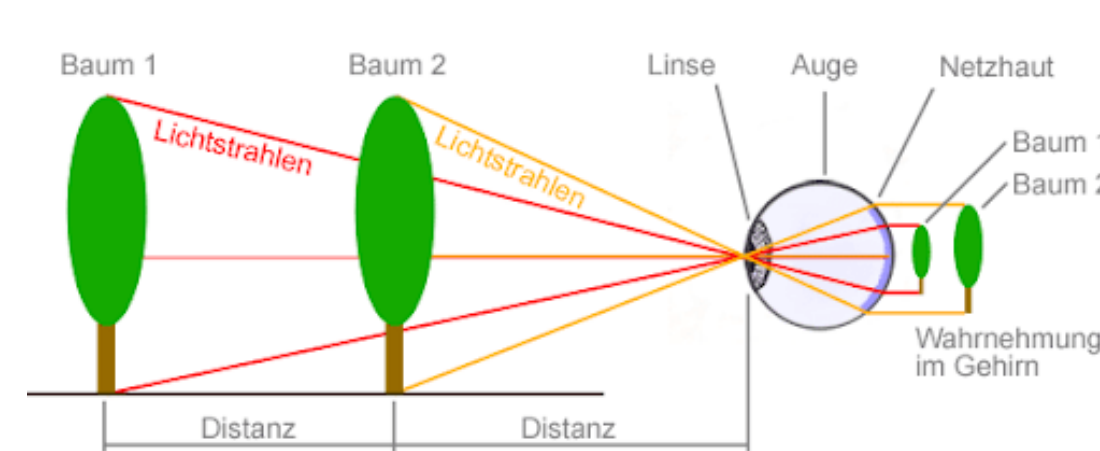
Zeichnung Zimmer



Johann Erdmann Hummel, Zimmerbild, um 1820



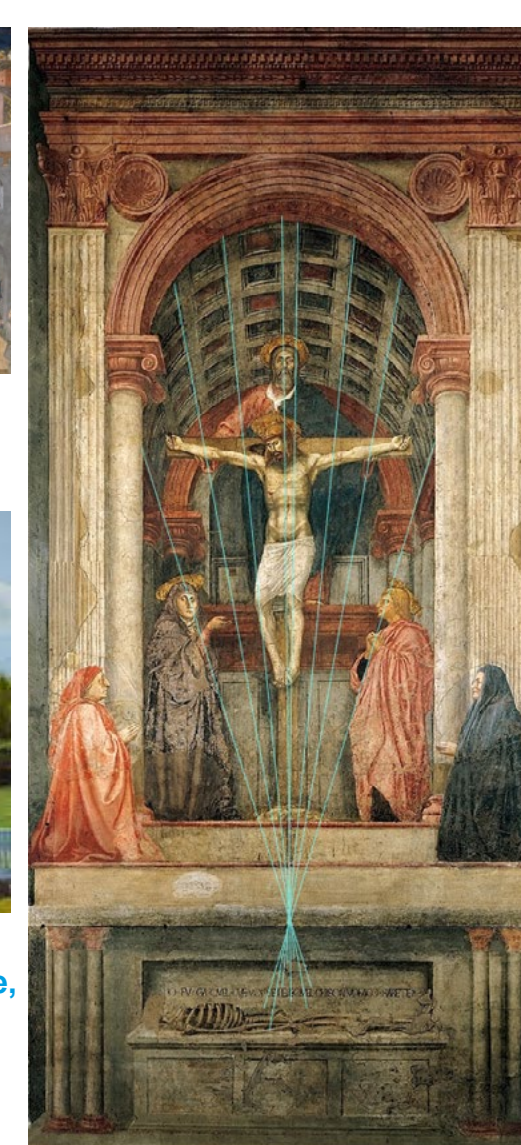
Technische Zeichnung Stecker



Pferdendarstellung aus der Chauvet-Höhle, ca.35'000 Jahre v.Chr.



Parallelperspektive: Ambrogio Lorenzetti, Stadt unter einer guten Regierung, 1338



Zentralperspektive: Masaccio, Trinità (Dreifaltigkeit), 1426-27



Verkürzung der Figur: Andrea Mantegna, Der tote Christus, 1480



Cinematographie: Film „Dune“



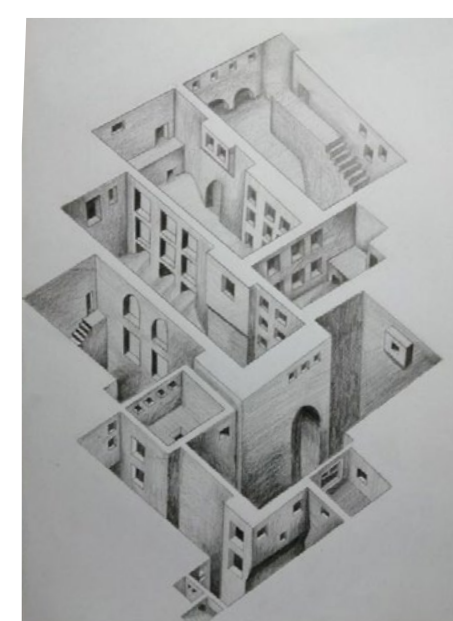
Lina Bo Bardi, Museu de Arte de São Paulo, 1947



Herzog & de Meuron, 294 VitraHaus, 2007-2009



Cinematographie: Film „The Maze Runner“



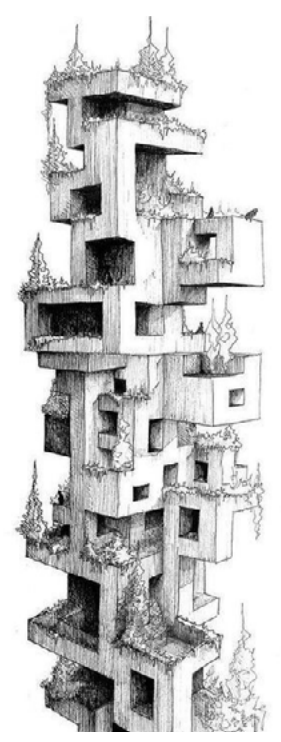
Stadt im Boden



Das Schloss im Himmel, Studio Ghibli



3D Zeichnung Fantasygebäude



Dystopie / Utopie



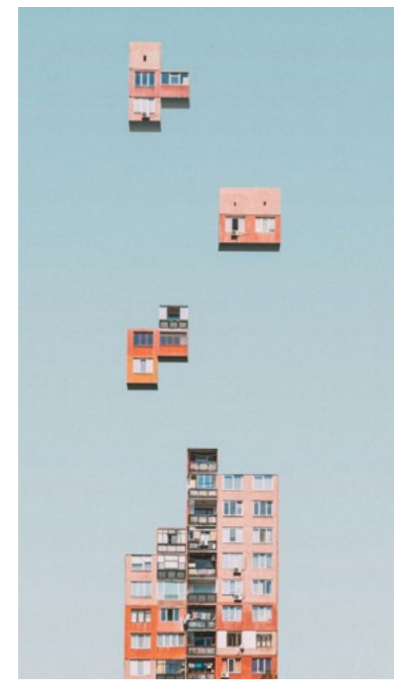
Roboter in Parallelperspektive



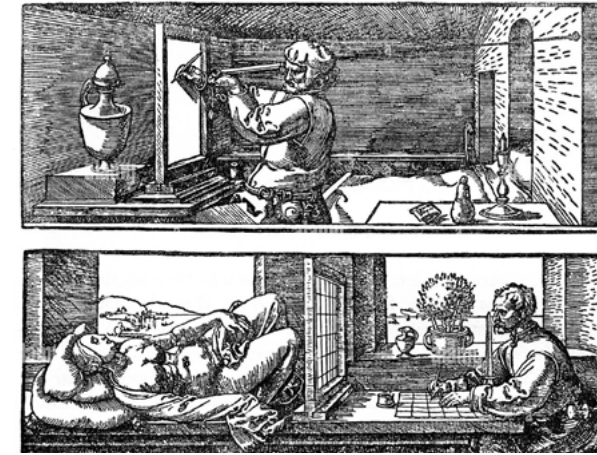
Pixelgames / Minecraft



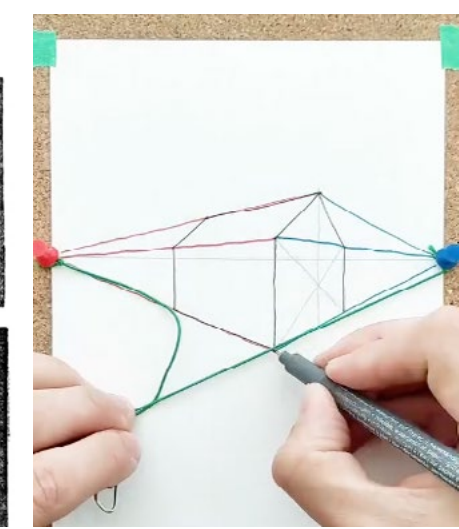
Future Vending Machines: Was konsumieren wir in der Zukunft?



Dekonstruktion



Dürerscheibe



BSP. Zeichenbrett mit Pins und Fäden zum Konstruieren der Zwei-Fluchtpunkt-Perspektive



Hans Holbein der Jüngere, Die Gesandten, 1533



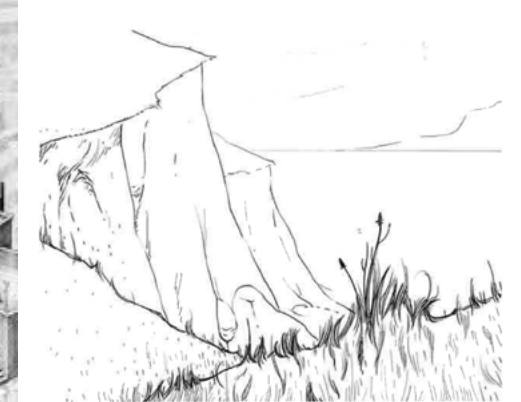
M.C.Escher, Belvedere,



BSP. Luftperspektive



BSP. Farbperspektive



BSP. Details



BSP. Schatten

Landschaft (schwieriger wegen natürlicher Formen)  
 Objekte / Gegenstände / Möbel → technisches Zeichnen  
 Innenarchitektur / Inneneinrichtung  
 ↳ Baum  
 ↳ Gebäude / Stockwerk  
 ↳ dekonstruiertes Zuhause als isometrische Zeichnung

Architektur  
 ↳ Gebäude  
 ↳ Quartier  
 ↳ Stadt (Städtebau)  
 ↳ Strassen (Zentralperspektive)  
 ↳ Arena  
 ↳ historischer / antiker Bau  
 ↳ Dystopie / Utopie  
 ↳ Zukunftsvision  
 ↳ Aliens / Sci-Fi / Dune

Meine Schule: Wie stelle ich mir die Schule der Zukunft vor?  
 Cineastik  
 ↳ Labyrinth  
 ↳ verrückte Gebilde / Gebäude  
 ↳ Illusionen  
 ↳ Stadt unter der Erde / Riss im Boden  
 ↳ Stadt in der Luft  
 ↳ Schloss im Himmel  
 ↳ Studio Ghibli  
 ↳ Fantasy  
 ↳ Elfenwaldsiedlung  
 ↳ Zwergensiedlung  
 ↳ Roboter / Maschine / Cyborg  
 ↳ Cyberpunk  
 ↳ Legokonstruktion erfinden  
 ↳ Pinballmaschine / Flipperkasten  
 ↳ Games / Gamedesign

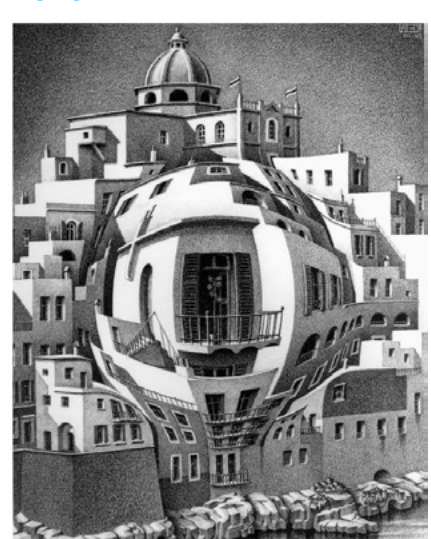
Optik  
 Wie sehen wir? Wie nehmen wir wahr?  
 räumliche Wahrnehmung  
 Übersetzung durch perspektivisches Zeichnen  
 Perspektive / Sichtweise  
 Gesetze und Methoden um die dreidimensionale Wirklichkeit auf einer zweidimensionalen Fläche abzubilden.

**PERSPEKTIVE**  
 Unterrichtsziele  
 Werkzeuge und Methoden  
 ↳ Panzer durch (Fenster-)Glas  
 ↳ Glastafelgerät (Düresscheibe)  
 ↳ Zeichenbrett mit Pins als Fluchtpunkte und Fäden als Fluchtlinien  
 ↳ Gebäude abzeichnen (langweilig)  
 ↳ Video Tutorials  
 ↳ Vorzeigen und Nachmachen  
 ↳ Abzeichnen  
 ↳ neu Konstruieren

Überschneidung  
 Staffellung  
 Größensunterschied  
 Höhenunterschied  
 einfache Mittel der räumlichen Darstellung  
 Parallelperspektive  
 Isometrie  
 Kavalierverspektive  
 Militärperspektive  
 Ein-Fluchtpunkt-Perspektive → Zentralperspektive  
 Zwei-Fluchtpunkt-Perspektive → Überdeckperspektive  
 ↳ Fluchtlinie  
 ↳ Fluchtpunkt  
 ↳ Horizontlinie  
 ↳ Vogelperspekt.  
 Drei-Fluchtpunkt-Perspektive  
 Fischaugenperspektive (Fish-Eye)  
 Multiperspektive → BSP. • David Hockney  
 ↳ Umberto Boccioni  
 ↳ BSP. • christliche Darstellungen  
 ↳ wichtige Personen, Figuren, Objekte, etc. werden größer dargestellt.  
 ↳ Luftperspektive → Kontrast nimmt nach hinten ab und Helligkeit nimmt zu.  
 ↳ Farbperspektive → warme Farbtöne nehmen wir als näher wahr und kalte als weiter weg.  
 ↳ Details → umso näher etwas ist, desto mehr Details sind erkennbar.  
 ↳ Verzerrungen und Illusionen  
 ↳ BSP. • Hans Holbein der Jüngere, die Gesandten, 1533  
 ↳ M.C.Escher, Belvedere, 1958



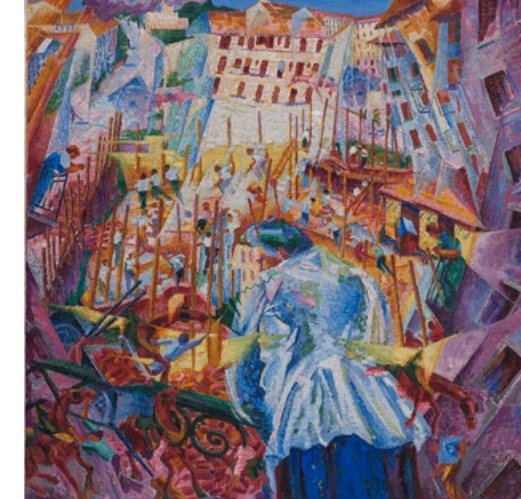
Zwei-Fluchtpunkt-Perspektive: Edward Hopper, Hodgkin's House, 1928



Fischaugenperspektive: M.C.Escher, Balcony, 1945



Bedeutungsperspektive: Gentile da Fabriano, Madonna mit Hl. Nikolaus von Myra und Hl. Katharina von Alexandrien und Stifter, 1395-1400



Multiperspektive: Umberto Boccioni, Die Strasse dringt ins Haus, 1911