

Von der Renaissance bis zur Moderne (also bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts) vermittelten Bilder dem Betrachter fast immer die Illusion, als blicke er nicht auf eine Fläche, sondern in einen Raum.

Aber seit mehr als hundert Jahren betrachten die Künstler ihre **Bilder meist nicht mehr als Abbilder** von irgendetwas, sondern als **Werke, die für sich alleine stehen**.

Wenn Bilder aber nicht mehr vor allem dazu dienen, etwas abzubilden **dann müssen sie auch keinen Raum mehr zeigen**.

Das bedeutet, dass man sich nicht mehr an die Regeln der Perspektive halten muss, **sondern mit dem Bildraum spielen** und ihn **der eigenen Ausdrucksabsicht unterordnen** kann.

Dadurch ergibt sich natürlich eine Menge neuer Möglichkeiten.

Einige dieser Möglichkeiten, mit dem „diskontinuierlichen Bildraum“ zu spielen, zeigen wir dir in diesem Tutorial.

Kontinuierlicher Bildraum

- Luft- und Farbperspektive (Fernes ist blässer und blauer)
- Modellierung der Formen (Körperschatten)
- Staffelung (Vorderes verdeckt Hinteres)
- Linearperspektive (Fluchtlinien sind erkennbar)

Diskontinuierlicher Bildraum

- Verzerrung der Formen
- Bewegtheit durch aufeinander bezogene Schwünge
- Verschiebung der Formen gegeneinander

Diskontinuierlicher Bildraum

- Simultanperspektive (derselbe Gegenstand wird gleichzeitig aus verschiedenen Perspektiven gezeigt)
- Flächigkeit (keine plastische Modellierung)
- Kippen von Gegenständen
- Hochklappen der Grundfläche

Diskontinuierlicher Bildraum

- Nicht naturalistische Staffelung (Fernes steht vor Nahem)
- Zusammenfassen von Formen (Konturen werden teilweise aufgelöst)
- Ineinanderfließen von Farbflächen (durch Modulation verbunden)

Diskontinuierlicher Bildraum

- Zersplittern und Verschieben der Formen
- Durchdringung von Vorder- und Hintergrund
- Plastizität durch Modulation (aber ohne klare Lichtquelle)

Diskontinuierlicher Bildraum

- Reduktion von Gegenständen auf die Kontur (Umriss)
- Verdopplung von Gegenständen
- Austausch von Vorder- und Hintergrund

Der freie Umgang mit dem Bildraum gibt dir also viele Möglichkeiten, interessante Bilder zu schaffen.

Probiere das doch selbst einmal aus!

Suche dir ein einfaches Motiv, in dem die Tiefe des Raums durch die Perspektive und/oder die Überschneidung der Gegenstände deutlich wird.

Mache dann verschiedene Variationen des Motivs mit diskontinuierlichem Bildraum!

Es gibt noch so viele weitere Möglichkeiten - Schau dir nur einmal die folgenden Bilder im Internet an. (Unterstrichen sind die Wörter, die als Suchbegriffe reichen.)

- Pablo Picasso: Reservoir in Horta, 1909
- Wassily Kandinsky: Murnau mit Kirche 1, 1910
- Umberto Boccioni: Simultanvision, 1911/12
- August Macke: Sonniger Weg, 1913
- Franz Marc: Rehe im Walde II, 1914
- Paul Klee: Mondschein (Moonlight), 1919
- Juan Grís: Harlekin mit Gitarre, 1919
- René Magritte: Der glückliche Stifter, 1966