

B a r r i n g t o n B a r b e r

Die neue Zeichenschule

Zeichnen lernen in 12 Lektionen

Barrington Barber

Die neue Zeichenschule

Zeichnen lernen in 12 Lektionen

Bassermann

ISBN: 978-3-8094-2705-6

14. Auflage

© der deutschen Erstausgabe 2011 by Bassermann Verlag,
einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München

© der englischen Originalausgabe: Copyright © 2009 Arcturus
Publishing Limited/Barrington Barber

Dieses Buch wurde 2009 erstmals in Großbritannien unter dem Titel
Drawing Class bei Arcturus Publishing veröffentlicht.

Jegliche Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise,
ist ohne die Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig
und strafbar.

Umschlaggestaltung: Atelier Versen, Bad Aibling

Übersetzung: Regine Felsch

Gesamtproducing: berliner buch.macher

Die Informationen in diesem Buch sind vom Verlag und dem Autor
sorgfältig geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen
werden. Eine Haftung des Verlags und seiner Beauftragten sowie
des Autors für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausge-
schlossen.

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschütz-
ten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings
nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist
hiermit ausgeschlossen.

Druck: Alföldi Nyomda Zrt., Debrecen



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Printed in Hungary



■ INHALT

EINFÜHRUNG	6
LEKTION 1	
Grundübungen für Linie, Form und Textur	10
LEKTION 2	
Form und Tonwert	34
LEKTION 3	
Motive auswählen	56
LEKTION 4	
Im Freien zeichnen	82
LEKTION 5	
Die menschliche Figur	98
LEKTION 6	
Materialien und Techniken	124
LEKTION 7	
Perspektive und Verkürzung	154
LEKTION 8	
Die Welt der Tiere	176
LEKTION 9	
Kompositionen aufbauen	196
LEKTION 10	
Das Stillleben	224
LEKTION 11	
Gesichter und Porträts	248
LEKTION 12	
Die Landschaft	274
REGISTER	304

EINFÜHRUNG

Zeichnen lernen ist nicht schwer – jeder lernt Gehen, Sprechen, Lesen und Schreiben schon in jungen Jahren, und zu ergründen, wie man zeichnen kann, ist viel leichter als all diese Vorgänge! Zeichnen bedeutet lediglich, Spuren einer visuellen Erfahrung auf einem Blatt Papier wiederzugeben. Alles, was Sie brauchen, um ausdrucksstark zu zeichnen, sind der Wunsch, es wirklich zu tun, ein wenig Beharrlichkeit, die Fähigkeit, zu beobachten, und die Bereitschaft, sich die Zeit zum Korrigieren von Fehlern zu nehmen. Der letzte Punkt ist sehr wichtig, denn Fehler sind nicht prinzipiell schlecht; sie bieten Ihnen die Chance, sich zu verbessern – sofern Sie Fehler stets korrigieren und so lernen, was beim nächsten Mal zu tun ist.

Viele Übungen dieses Buches beruhen auf altbewährten, von Kunststudenten und Profikünstlern praktizierten Methoden. Führen Sie diese gewissenhaft durch, werden Sie deutliche Fortschritte in Ihren Zeichenkünsten machen. Mit fortwährender Praxis und regelmäßiger Durchführung der Übungen, werden Sie in der Lage sein, gekonnt zu zeichnen, und Ihre Fertigkeiten werden sich rasch sichtbar entfalten. Lassen Sie sich von diesem Weg nicht durch Schwierigkeiten abbringen, denn diese lassen sich mit Zielstrebigkeit und viel Übung überwinden.

Arbeiten Sie so oft es geht mit anderen Lernenden zusammen, denn auch das fördert Ihren Fortschritt. Zeichnen mag wie eine Privatübung wirken, ist aber letztendlich öffentlich, weil Ihre Zeichnungen von anderen betrachtet und gewürdigt werden. Zeigen Sie anderen Menschen Ihre Arbeiten und achten Sie darauf, was sie sagen. Dabei sollten Sie nicht jedes Lob oder jede Kritik akzeptieren oder gar zurückweisen, sondern überprüfen Sie an Ihrer Zeichnung, ob die anderen nicht etwas sehen, was Ihnen bisher entgangen ist. Ist die Meinung Ihrer Mitmenschen nicht gerade schmeichelhaft, seien Sie nicht gekränkt. Lob und Kritik sollten nur dann eine Rolle spielen, wenn sie Ihnen helfen, Ihre Arbeit objektiver zu sehen. Obwohl der erfahrene Blick eines Künstlers zunächst von großem Wert ist, sollten Sie letztendlich selbst Ihr schärfster Kritiker sein, der am genauesten

abschätzen kann, wie gelungen eine Zeichnung ist und wo sie nicht funktioniert.

Sprechen Sie mit professionellen Künstlern über ihre Arbeit, falls Sie die Gelegenheit dazu haben. Besuchen Sie Ausstellungen und Galerien, um sich bei der »Konkurrenz« umzuschauen, seien es die alten Meister oder zeitgenössische Künstler. All diese Erfahrungen helfen Ihnen, mit Ihren Werken den richtigen Weg einzuschlagen. Auch wenn Ihnen die Arbeit mit diesem Buch den Weg zum guten Zeichnen ebnen hilft, so können nur Sie selbst Ihre Schwächen und Stärken erkennen und versuchen, die Schwächen zu korrigieren und auf den Stärken aufzubauen.

Stetige, intensive Arbeit bewirkt mehr als Talent allein, also geben Sie nicht auf, wenn Sie sich entmutigt fühlen. Das Zeichnen ist eine wunderbare, befriedigende Tätigkeit, auch wenn Ihr Werk niemals den Weg in die »Royal Academy of Arts« oder in die »Tate Gallery of Modern Art« findet. Viel Vergnügen!

Banington Barber





MATERIAL

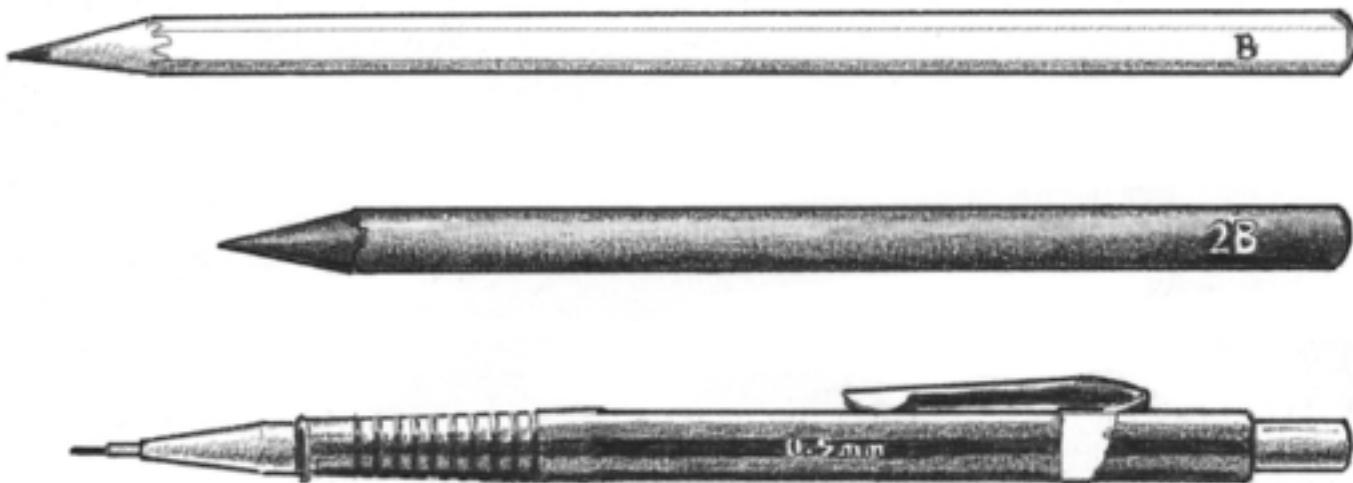
Wenn Sie mit dem Zeichnen beginnen, liegt es nahe, dafür Bleistifte zu nehmen, da Sie diese schon als Kind benutzt haben und mit ihnen vertraut sind. Sobald Sie sich sicherer fühlen und ihre Zeichenfähigkeiten weiter ausbauen wollen, werden Sie eine größere Materialvielfalt ausprobieren, um nicht nur die Unterschiede in der Umsetzung zu erkunden, sondern auch mit Freude die Bandbreite Ihrer Techniken zu vergrößern. Auf den Seiten 124–153 werden weitere Materialien beschrieben sowie Übungen, mit denen Sie diese erproben können.

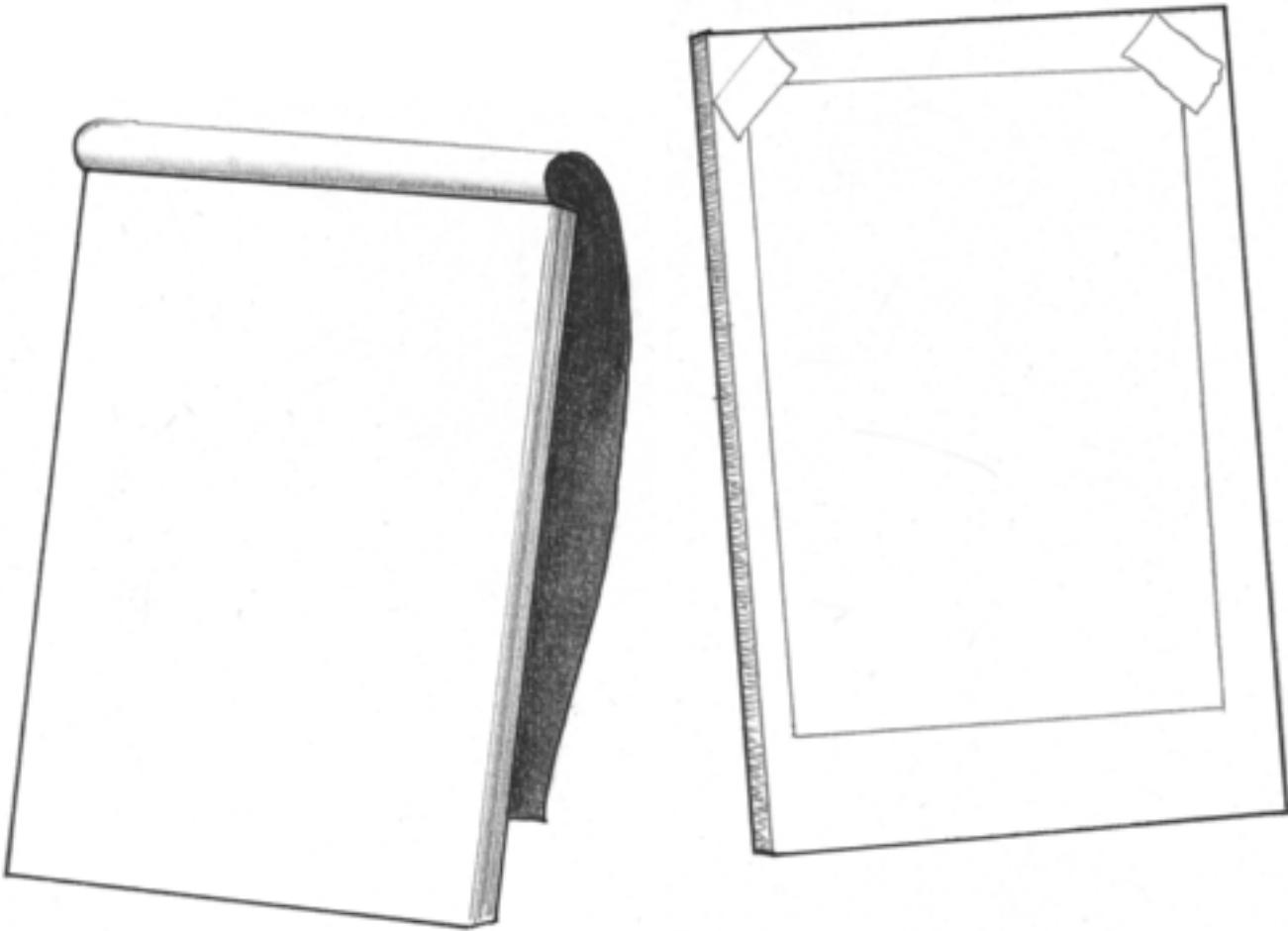
Als Zeichenfläche benötigen Sie mittelstarkes Zeichenpapier, das Sie als Einzelbögen oder Zeichenblock kaufen können. Letzterer ist praktisch, da er sich ins Freie mitnehmen und zu Hause nutzen lässt. Für unterwegs eignen sich die Formate DIN A5, A4 und A3 am besten – alle anderen Größen sind unhandlich.

Ein Zeichenbrett für Ihre Arbeit zu Hause ist im Künstlerbedarfsgeschäft erhältlich, aber es

lässt sich auch leicht selbst und preiswerter aus einem Stück MDF-Platte oder dickem Sperrholz aussägen: am besten im DIN-A2-Format. Schleifen Sie die Kanten glatt. Bei Bedarf streichen Sie das Brett mit Grundierung oder Dispersionsfarbe, um die Oberfläche zu schützen. Zum Befestigen des Zeichenpapiers auf dem Brett eignen sich klassische Klammern oder Heftzwecken. Ich hingegen bevorzuge Kreppband: Es ist leicht, schnell anzubringen und beschädigt das Papier nicht, wenn man es vorsichtig anklebt.

Ob Sie im Sitzen oder Stehen zeichnen: Die Zeichenfläche muss sich in einem angemessenen Winkel vor Ihnen befinden. Wenn Sie im Stehen zeichnen (in der Regel ideal beim Abzeichnen der realen Umgebung) und keinen kleinen Skizzenblock verwenden, brauchen Sie eine Staffelei, die Ihr Zeichenbrett in Position hält. Sie können eine kleine, zusammenlegbare oder eine größere, in der Neigung verstellbare





Feldstaffelei kaufen – ich bevorzuge Letzteres. Wenn Sie lieber im Sitzen zeichnen und keine Staffelei haben, können Sie ein auf Ihren Knien stehendes DIN-A2-Zeichenbrett an die Tischkante oder an die Lehne eines zweiten Stuhls lehnen.

Ganz gleich, ob Sie mit einer Staffelei oder einer Ersatzstütze arbeiten: Die Zeichenfläche sollte möglichst direkt vor Ihnen und senkrecht zu Ihrer Blickachse stehen. Schauen Sie hingegen schräg aufs Papier, zeichnen Sie leicht verzerrt, ohne es zu merken, bis Sie zurücktreten und einen objektiveren Blick auf Ihre Zeichnung werfen. Halten Sie den Bleistift oder andere Zeichengeräte mit leichtem, lockerem Griff – Sie brauchen sie nicht schraubstockartig zu umklammern. Probieren Sie auch andere Stifthaltungen aus, sowohl den gewohnten Schreibgriff als auch die Art, mit der Sie einen

Pinsel oder Stock halten würden, besonders wenn Sie im Stehen zeichnen: Je senkrechter die Zeichenfläche, desto leichter fällt es, mit dem von oben fassenden Pinselgriff zu arbeiten.

Entspannen Sie Schultern, Arm und Handgelenk – eine fließende, leichte Bewegung ist für eine gute Zeichnung förderlicher. Wenn Sie merken, dass Ihre Bewegung ängstlich und eingeengt wird, treten Sie von der Staffelei etwas zurück und arbeiten mit schwingenden Strichen, bis Sie merken, dass Sie sich wieder lockern. Gerade Anfänger neigen leicht zur Anspannung, vielleicht weil sie befürchten, eine bisher gut begonnene Zeichnung zu verderben. Aber denken Sie daran: Sie zeichnen zu Ihrem Vergnügen! Die Übungen dieses Buches möchten Ihnen helfen, den Lernprozess zu genießen und sich auf Ihre Stärken anstatt auf Ihre Schwächen zu konzentrieren.



■ LEKTION I



GRUNDÜBUNGEN FÜR LINIE, FORM UND TEXTUR

Diese Lektion ist für Sie vor allem dann interessant, wenn Sie bisher nur wenig gezeichnet haben. Doch selbst wenn Sie schon Erfahrungen sammeln konnten, tragen diese Übungen dazu bei, Sie zu lockern, denn hier geht es um Grundfertigkeiten, die Sie für Zeichnungen mit naturalistischem Bezug brauchen. Jede Zeichnung basiert letztlich auf dem bewussten Anlegen von Bewegungsspuren. Darauf werden Sie immer zurückgreifen, auch wenn Ihre Zeichnungen schon ausgefeilt sind.

Daher enthält dieses Kapitel Übungen zum Zeichnen von Linien, Schattierungen, Texturen und einfachen Formen. Sie alle erfordern eine gewisse Kontrolle über den Stift, für die sie nie zu viel Zeit aufwenden können. Dazu gehören auch Übungen für eine einfache Perspektive als erste Einführung in die Kunst, gezeichnete Formen dreidimensional wirken zu lassen.

Um das naturalistische Zeichnen vorzubereiten, konzentrieren wir uns auf die Konturen von Gegenständen, die vor uns stehen. Hier zeigt sich die wahre Meisterschaft eines Künstlers. Für einen guten Zeichner ist diese Übung ein kontinuierlicher, nie abgeschlossener Vorgang. Die letzten Übungen helfen Ihnen, unterschiedliche Texturen der gezeichneten Objekte realitätsgetreu abzubilden.



■ BEWEGUNGSSPUREN ZEICHNEN

Absolute Anfänger profitieren am meisten von diesen Übungen. Doch selbst für Erfahrene ist der Gewinn groß. Nur tägliches Training führt zu der Geschicklichkeit, die Künstler brauchen. Je öfter Sie derartige Übungen durchführen, desto besser lernen Hand und Auge, zusammen-

zuarbeiten, was Ihre Zeichenkunst erheblich verbessern wird.

Achten Sie dabei auch auf die ästhetische Qualität dieser Proben und versuchen Sie, Ihre Zeichnungen auf dem Papier gut aussehen zu lassen.

Übung I



Zuerst kritzeln Sie eine in alle Richtungen laufende Linie in eine begrenzte Fläche; sie zeigt eine schöne Textur.



Setzen Sie nun gestoßene Spuren in eine Fläche. Die Striche dürfen sich nicht überschneiden, ihre Abstände sollen ungefähr gleich sein.



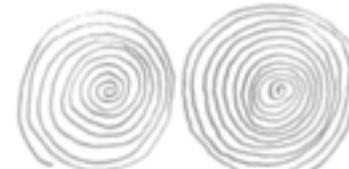
Zeichnen Sie nun kontrollierte, gleichmäßige und sehr gerade parallele Linien: alle mit gleicher Länge und mit gleichen Abständen dazwischen. Wiederholen Sie diese drei Übungen.



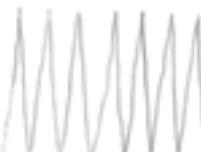
Jetzt lassen Sie eine einzige Linie ohne Überschneidungen über das Papier wandern. Das mag erzwungen wirken, doch dieser wichtige Lernschritt bringt Ihrer Hand bei, erkennbare Formen aufs Papier zu setzen.



Zurück zu den geraden Linien. Zeichnen Sie verschiedene gerade Linien im gleichen Abstand zueinander und in imaginären Rechtecken sitzend. Ziehen Sie zuerst schräge Linien von unten links nach rechts oben, danach waagerechte Linien, dann schräge Linien von oben links nach unten rechts. Jetzt sollen sich zwei Lagen aus schrägen Linien kreuzen, dann genauso senkrechte und waagerechte.



Rundere Formen üben Sie mit Spiralen. Zeichnen Sie von außen nach innen, im und gegen den Uhrzeigersinn, danach mit engerem Linienabstand und schließlich vom Zentrum nach außen, erneut in beide Richtungen.



Eine Zickzacklinie führt auf und ab.



Führen Sie den Stift wieder auf und ab, nun aber zieht er Schleifen übers Blatt.



Versuchen Sie, eine dunkle Masse aus senkrechten Strichen zu zeichnen.



Zeichnen Sie eine weitere Lage aus waagerechten Linien darüber.



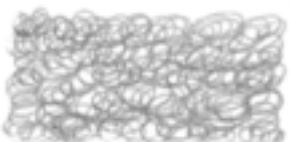
Schließlich verdichten Sie die Fläche mit einer dritten und vierten Lage, jeweils mit schrägen Linien.

Übung 2

Erkunden Sie als nächste Bewegungsspur eine durchgezogene Linie mit sich kreuzenden Zickzackgruppen.



Nun folgen weichere, kurvige Linien, die sich gegenseitig überlappen.



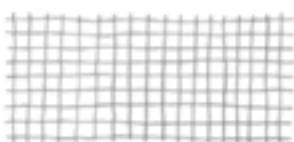
Jetzt bildet eine ununterbrochene Linie Runde um Runde sich dicht überlagernde, wolkenartige Gebilde.



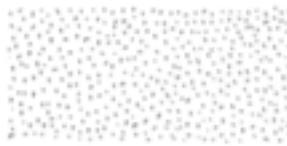
Nun setzen Sie viele, aber nur kleine Kreise aufs Blatt; sie sollen senkrechte und waagerechte Reihen bilden.



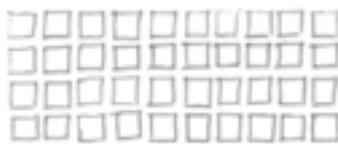
Zeichnen Sie sorgfältig einen Punkt in die Mitte all dieser Kreise.



Als Nächstes zeichnen sie sehr sorgfältig ein Netz aus senkrechten und waagerechten Linien.



Verteilen Sie zahlreiche Punkte so gleichmäßig gestreut wie möglich im Rechteckfeld. Die Gleichmäßigkeit ist wichtig, da hierbei dabei Auge und Hand gleichermaßen trainiert werden.



Zeichnen Sie mehrere Reihen kleiner Quadrate so gleichmäßig wie möglich nebeneinander, genau rechtwinklig sowie exakt über- und nebeneinander.



Dieses Muster ordentlich zu zeichnen ist etwas schwieriger, aber probieren Sie es trotzdem. Die Dreiecke fügen sich innerhalb der waagerechten und senkrechten Reihen ineinander; die Abstände sollen gleich breit sein.



Zeichnen Sie eine Reihe Spiralen, die wie Meereswellen miteinander verbunden sind. Darunter zeichnen Sie mehrere einfache Meereswellenlinien erneut so gleichmäßig wie möglich.

Die letzten Übungen dieser Seite helfen Ihnen dabei, das Papier nur leicht zu berühren und Strichrichtungen zu kontrollieren.



Zuerst zeichnen Sie mit wenig Druck eine nahezu kreisförmige getönte Fläche, die Sie mit dichten schrägen Linien schraffieren.



Genauso schraffieren Sie mit waagerechten Linien ...



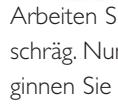
... und danach mit senkrechten Linien.



Schraffieren Sie schräg, die Linien kippen nach links.



Arbeiten Sie wieder schräg. Nun beginnen Sie mit stärkerem Druck und schwächen ihn allmählich ab, bis die Tönung sanft ausläuft.



Zeichnen Sie nun mehrere einheitlich getönte Formen, wobei Sie an einer gebogenen Linie beginnen, um eine Kante zu definieren.



Schraffieren Sie an einer Zackenkante.



Nun setzen Sie die Schraffur an eine s-förmige Kante.



Die Schraffur sitzt innen und außen an gegenüberliegenden Kreiskanten.

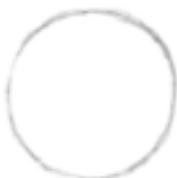


Schraffieren Sie nun genauso zwei Kreise, einer innerhalb des anderen.

■ GRUNDFORMEN

Die vorigen Übungen, die Sie mit Ihrem Bleistift nachvollzogen haben, erinnerten ein wenig an Kritzeleien. Die nächste Phase wird etwas anspruchsvoller, denn Sie müssen sich eine Form im Geist vorstellen, bevor Sie versuchen, diese zu zeichnen.

Übung I



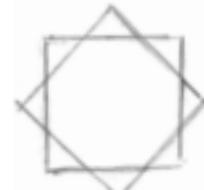
Zeichnen Sie ohne großes Nachdenken einen möglichst exakten Kreis. Schließen Sie die Augen und stellen Sie sich einen perfekten Kreis vor Ihrem inneren Auge vor. Sonderbar – das gelingt, aber wir zeichnen nicht so perfekt.



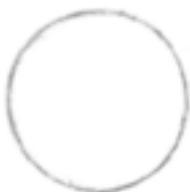
Ein Quadrat: Wie wir wissen, sind alle Seiten gleich lang und die Ecken rechtwinklig. Doch es dauert eine Weile, bis man das richtig zeichnen kann. Ein Tipp dazu: Messen Sie die Seiten nach.



Als Zweites probieren Sie einen sechszackigen Stern, der einfach aus zwei versetzt liegenden Dreiecken besteht.



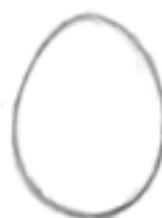
Im dritten Schritt zeichnen Sie einen achtzackigen Stern, bei dem sich zwei Quadrate versetzt überlagern.



Für den zweiten Versuch zeichnen Sie einen Kreis sehr dünn mit einem Zirkel vor und ziehen ihn freihändig nach. Dabei lernen Sie, wie die Form aussehen soll. Mit Übungen dieser Art wird es nicht lange dauern, bis sich Ihre Freihandkreise verbessert haben.



Weil man es nicht so häufig sieht, ist ein auf der Spitze stehendes, diamantförmiges Quadrat nicht so leicht zu zeichnen. Es fällt sicher schwerer, gleich lange Seiten hinzubekommen.



Zeichnen Sie nun eine Eiform, die an einem Ende schlanker ist als am anderen. Das breite Ende soll unten liegen.



Zeichnen Sie nun ein gleichseitiges Dreieck – das ist eines, bei dem alle drei Seiten gleich lang sind. Das scheint zunächst ganz einfach zu sein – oder etwa doch nicht? Mit diesem Trick klappt es bestimmt: Zeichnen Sie zuerst mit einem Zirkel einen Kreis und dann das Dreieck hinein; alle Ecken berühren den Kreis.



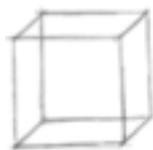
Zuerst zeichnen Sie einen fünfzackigen Stern, ohne den Stift vom Papier zu heben. Auch hier ist es leichter, innerhalb eines Kreises zu zeichnen, den alle Spitzen berühren. Versuchen Sie es dennoch auch ohne Kreis.



Auch die Mondsichel ist eine Form, die schwieriger zu zeichnen ist als zunächst gedacht. Doch auch hier gibt es einen Trick: Denken Sie beim Zeichnen daran, dass die Kurve Teil eines Kreises ist. Versuchen Sie es freihändig und dann mit Hilfe eines mit dem Zirkel gezeichneten Kreises.

Übung 2

In dieser Übung beginnen wir, die Dinge dreidimensional wirken zu lassen, und zwar auf traditionelle Art – das heißt, die Darstellung basiert auf einer Annäherung an Perspektive, also die Art, wie wir Formen im Raum wahrnehmen.



Zeichnen Sie ein Quadrat und ein zweites von gleicher Größe, das etwas darüber und seitlich verschoben sitzt. Verbinden Sie die Quadrate von Ecke zu Ecke mit geraden Linien, sodass ein transparenter Würfel entsteht.



Die nächste Form ist ähnlich, doch nun zeichnen Sie nur zwei Linien des zweiten Quadrates und nur drei Eckverbindungen. So sieht der Würfel nicht transparent aus.



Hier eine weitere Möglichkeit, einen Würfel darzustellen: Zeichnen Sie eine flache Raute wie einen liegenden Diamanten. Projizieren Sie die Eckpunkte mit senkrechten Linien nach unten, wo eine zweite Raute entsteht.



Dieses Mal zeichnen Sie nur drei Verbindungslien und nur zwei Kanten der unteren Raute, damit der Würfel massiv aussieht.



Zeichnen Sie nun einen Zylinder: zuerst eine Ellipse (abgeflachter Kreis), die Sie mit zwei parallelen Linien nach unten projizieren.



Beim nächsten Versuch lassen Sie an der unteren Ellipse die obere Kante weg, so sieht der Zylinder massiv aus.

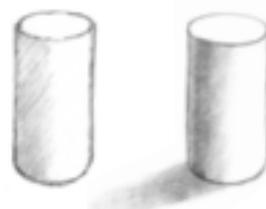


Umgekehrt können Sie die obere Ellipse mit nur einer Kante zeichnen; nun sieht es so aus, als ob man den Zylinder von unten betrachtet.



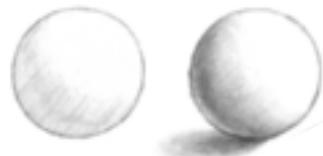
Wenden wir uns nun den Kegeln zu. Diese Formen bestehen lediglich aus zwei auseinanderstrebenden Linien und einer Ellipse am breiten Ende.

Versuchen Sie auch, einen Teil der Ellipse wegzulassen. Dann zeichnen Sie einen Kegel, der auf seiner Spitze balanciert.



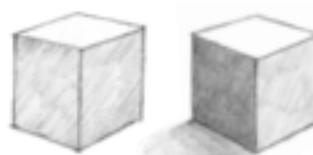
Übung 3

Mit etwas Übung sind Ihnen die bisherigen Aufgaben sicher leicht gefallen. Und nun werden Bereiche von Kugel, Würfel, Zylinder und Kegel schattiert, also mit einem Tonwert versehen.

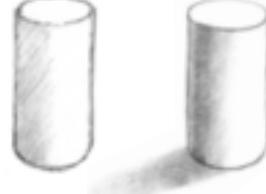


Zeichnen Sie zuerst einen exakten Kreis. Mit sehr leichten Strichen schattieren Sie einen Teil der linken Hälfte. Intensivieren Sie den Schatten sichelförmig unten links im Kreis, dabei soll ein feiner Streifen entlang des Umrisses hell bleiben – als reflektierendes Licht, das man meistens im dunkleren Kugelbereich wahrnimmt.

Fügen Sie den Schattenwurf hinzu, der sich auf dem Untergrund zeigt. Er breitet sich nach links aus und wird schwächer, je weiter er sich von der Kugel entfernt.



Kommen wir zum Würfel, dessen linke Fläche Sie schwärzlich schattieren. Ist sie dunkel genug, schattieren Sie die rechte Seite mit einem viel helleren Tonwert. Jetzt fehlt, wie zuvor, nur noch der Schlagschatten, den Sie natürlich an die Würfelform anpassen.



Ein Zylinder wird weich schattiert wie die Kugel, der Schatten liegt aber nur auf der senkrechten Fläche. Der dunkelste Streifen hat auch hier etwas Abstand zur linken Konturlinie.



Beim Kegel passt sich der Körperschatten an die Form an, und auch der Schlagschatten verjüngt sich.

EINFACHE ZEICHNUNGEN

Widmen wir uns nun einigen Mustern, die von der Natur inspiriert sind. Wieder handelt es sich um Kritzeleien, nun aber um symmetrischere Formen – sie schulen das Gespür für das, was Sie häufig in der Landschaft oder im Garten wachsen sehen.

Übung I



Zuerst zeichnen Sie einen kleinen Kreis, lassen fünf kleine Striche herauswachsen und zeichnen dann runde Blütenblätter um diese Linien herum – fertig ist eine einfache Blüte.



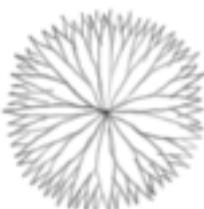
Die nächste Blüte ist ähnlich aufgebaut, doch die Blätter sind spitzer; und nun gibt es sechs Stück von ihnen.



Zeichnen Sie längliche Blätter an einen kleinen Kreis: zuerst lediglich je eines oben und unten, eines rechts und links. Fügen Sie in der Diagonale vier neue hinzu. Die Zwischenräume füllen Sie mit den teils verdeckten Blättern aus. Eine letzte Runde sitzt außen.



Für eine Tudor-Rose beginnen Sie wieder mit einem Kreis und setzen fünf Gruppen kleiner Striche wie Strahlen daran. Zeichnen Sie eine fünfblättrige Rose mit umklappenden Rändern um sie herum. Ein kleines Kelchblättchen entspringt außen in der Mitte eines jeden Rosenblattes. Die letzten Blätter zeichnen Sie genau dazwischen.



Die letzte Blüte erinnert an eine Chrysantheme mit ihren langen, dünnen, spitzen Blütenblättern, die aus dem Mittelpunkt herauswachsen.



Kommen wir zu Pflanzenformen mit einer zentralen Achse. Mit diesen Zeichnungen entwickeln Sie ein Gefühl für natürliche Wachstumsprozesse. Zeichnen Sie einfach einen geraden Stängel, der oben in einer Blattform endet. Zusätzlich wachsen aus ihm kleine Stiele mit jeweils einem Blatt heraus. Die mittleren Blätter sollen größer als die unteren sein.



Auch die nächste Zeichnung hat wieder eine Mittelachse, aber alle Äste kringeln sich. Die oberen und unteren Zweige sind schlichter geformt, die mittleren Bereiche wirken komplexer. Achten Sie darauf, die Enden in verschiedene Richtungen zu drehen. Spielen und experimentieren Sie.



Hier wirkt die Mittelachse stämmiger, sie ist an der Basis dick und zur Spitze schmal auslaufend. Auch die unteren Äste sollten Sie etwas kompakter zeichnen und dann kleine gerade Zweige ansetzen, die in alle Richtungen gespreizt sind. Halten Sie dieses Wachsmuster innerhalb der ganzen Pflanze durch.

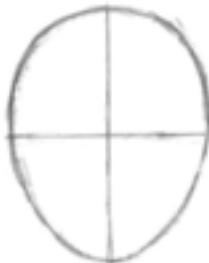


Diese Zeichnung zeigt ein ähnliches Wachsmuster; doch nun sind alle Äste und Zweige geschwungen. Starten Sie mit dem Hauptstamm und setzen Sie zuerst die dicken Äste an, danach erst die dünneren. Haben Sie Freude daran und seien Sie erforderlich.



Übung 2

Weiter geht es mit dem menschlichen Kopf, der Hand und dem Fuß. Solche Schemazeichnungen (wie bei den Pflanzen) geben Ihnen eine gute Vorstellung von Formen und Proportionen des Kopfes und der Gliedmaßen.



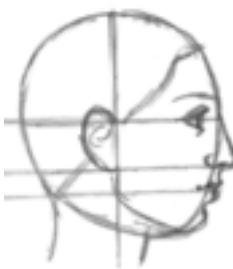
Zeichnen Sie zunächst ein eiförmiges Oval, das auf seinem schmäleren Ende steht. Bringen Sie dann exakt in der Mitte jeweils eine waagerechte und senkrechte Teilungslinie an.



Bei aufrechter Kopfhaltung und wenn Ihnen das Gesicht direkt zugewandt ist, sitzen die Augen auf der Mittellinie. Beim Durchschnittsgesicht endet die Nase unten genau auf halber Höhe zwischen Augen und Kinnspitze. Der Mund sitzt zu einem Drittel näher an der Nase als an der Kinnkante. Der Abstand zwischen den Augen beträgt ungefähr eine Augenlänge, genauso der von den Augen zur seitlichen Kopflinie



Seitlich betrachtet ist der Kopf ungefähr so breit wie lang. Unterteilen Sie ihn wie zuvor und setzen Sie das Ohr hinter die senkrechte Mittellinie.



Nase, Mund und Kinn ragen über die Ovallinie hinaus. Die Ohrlänge reicht ungefähr von der Augenbrauenhöhe bis zur Höhe der Nasenspitze. Achten Sie darauf, wie das Auge von der Seite aussieht.



Die Hand zeigt sich als einfache Blockform mit einer fast quadratischen Handfläche und darüber den Fingern, die ähnlich lang sind wie die Handfläche. Zeichnen Sie eine senkrechte Mittellinie ein, sie unterteilt die Finger in zwei Zweiergruppen. Sie verjüngen sich etwas zur Spitze hin. Der Mittelfinger ist meistens der längste, gefolgt von Zeige- und Ringfinger; dann kommt der kleine Finger.



Der Daumen ist nur wenig kürzer als der kleine Finger, wirkt aber viel kürzer, weil er tiefer an der Hand angesetzt ist. Überprüfen Sie Ihre eigene Hand, studieren Sie die Knöchel auf der Rückseite und die weichen, fleischigen Bereiche auf der Handinnenfläche.

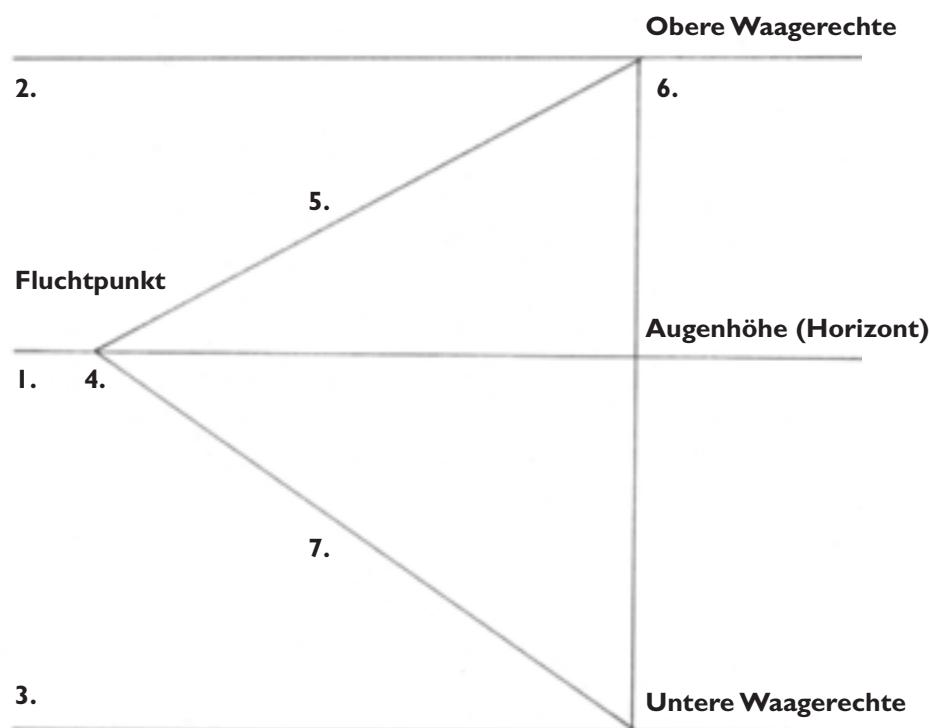


Der Fuß sieht einfacher aus, vor allem in Seitenansicht. Beachten Sie die gebogenen Linien der Zehen und wie diese vom großen bis zum kleinen Zeh allmählich kürzer werden. Bei manchen Menschen ist der zweite Zeh länger als der große, aber das ist verschieden.

EINFACHE PERSPEKTIVE

Um so zeichnen zu können, dass sich eine dreidimensionale Wirkung ergibt, sollten Sie die Grundzüge der Perspektive kennen. Diese dient dazu, Tiefe und Raum überzeugend darzustellen. Im Alltag gibt uns das perspektivische Sehen die Möglichkeit, die Position von Dingen und Menschen zueinander in Beziehung zu setzen. Wenn Sie das in Ihren Zeichnungen widerspiegeln, wirken die Ergebnisse realistischer.

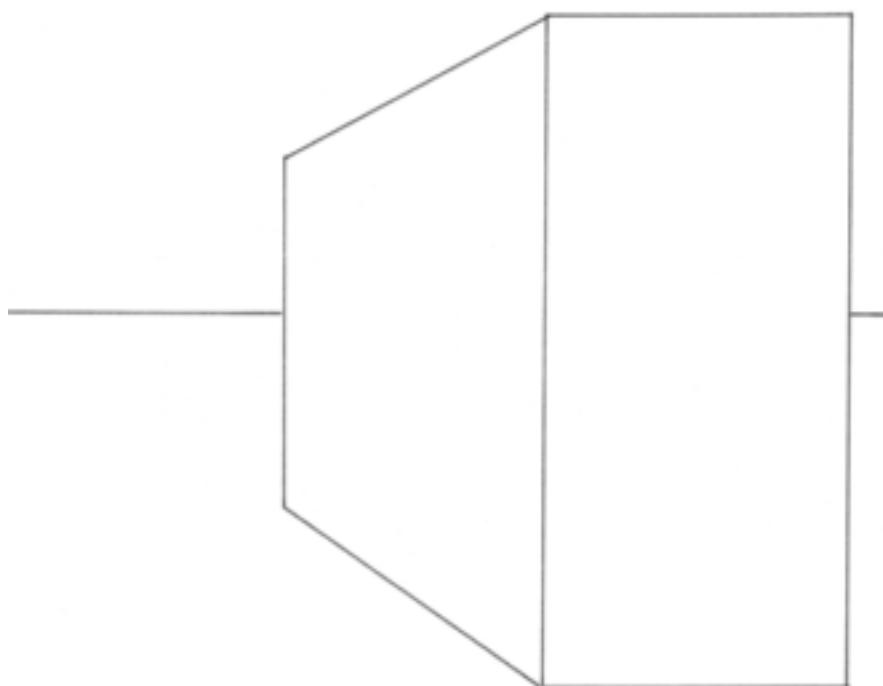
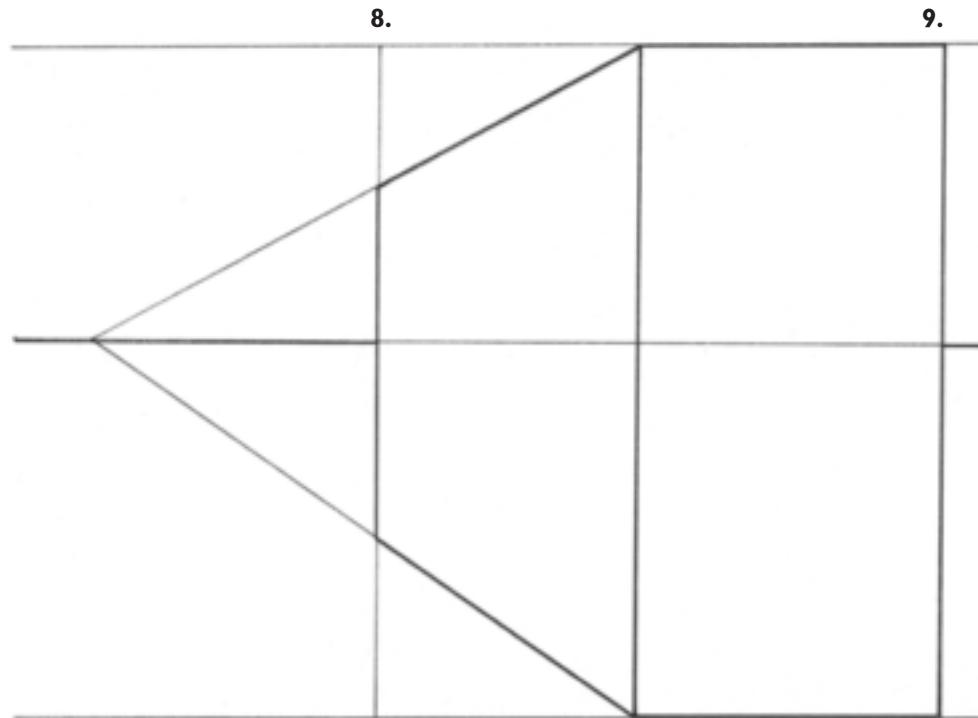
Übung I



Konstruieren Sie zuerst drei Linien, die parallel zueinander waagerecht über das Blatt laufen. Die mittlere sollte etwas näher an der oberen als an der unteren liegen. Diese zentrale Linie (**1**) repräsentiert Ihre Augenhöhe, die immer auf Höhe des Horizonts liegt. Die anderen beiden sind eine obere (**2**) und untere Waagerechte (**3**).

Nun ziehen Sie im rechten Teil des Bildfeldes eine senkrechte Linie (**6**), die von der oberen zur unteren Waagerechten verläuft. Legen Sie auf der Horizontlinie (Augenhöhe) links einen Punkt fest. Verbinden Sie das obere und untere Ende der senkrechten Linie mit diesem Fluchtpunkt (**4**). Diese zwei schrägen Linien sind die obere Fluchtlinie (**5**) und die untere Fluchtlinie (**7**). Sie haben nun ein Dreieck, das die drei waagerechten Linien mit der senkrechten verbindet.

Zeichnen Sie danach zwei neue senkrechte Linien ein: eine rechts (**9**) neben die ursprüngliche Senkrechte und eine links davon (**8**); diese schneidet die beiden zum Fluchtpunkt laufen Fluchtenlinien.

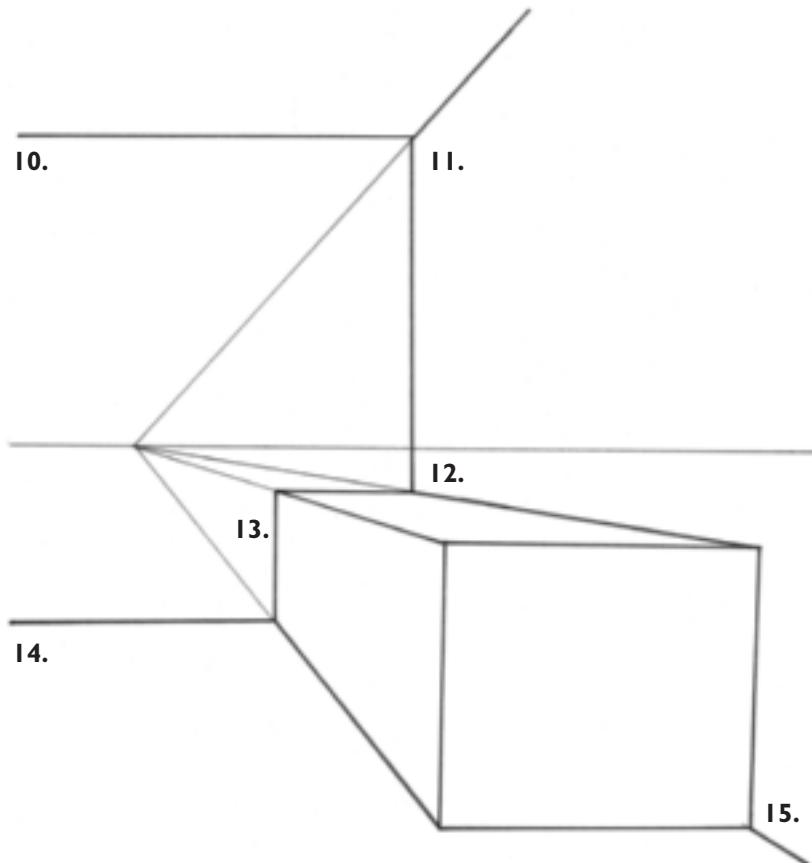
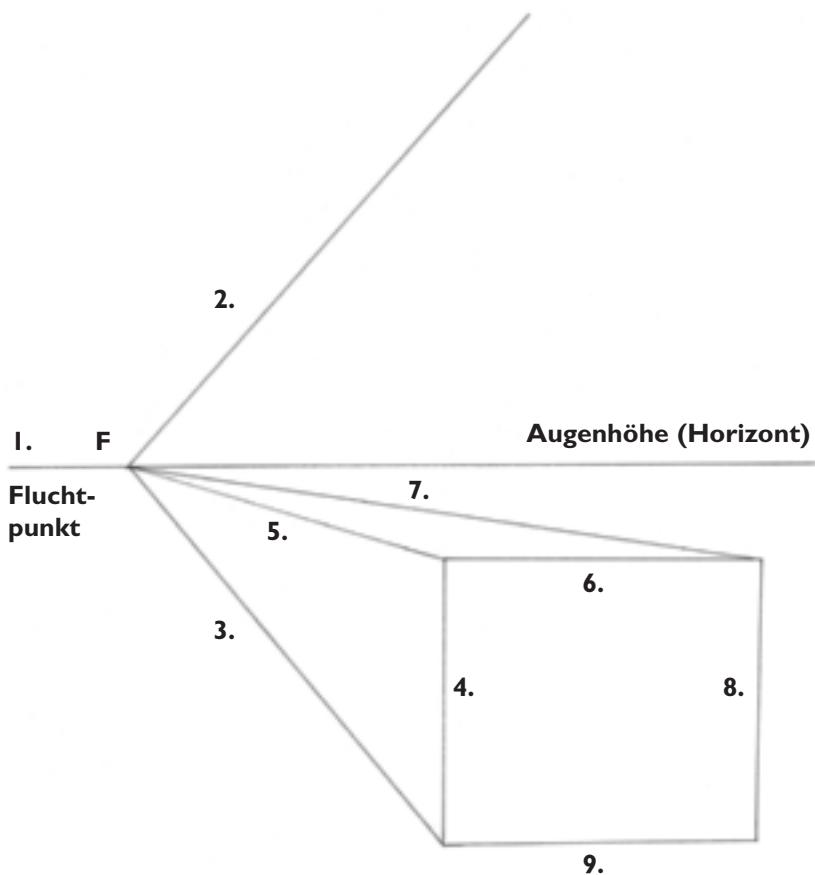


Radieren Sie jetzt die Konstruktionslinien aus, bleibt ein massiver Block wie ein Kasten oder ein Gebäude übrig, hinter dem die Horizontlinie verläuft. So erscheint vor unserem Auge ein plastisches, dreidimensional wirkendes Objekt im Raum.

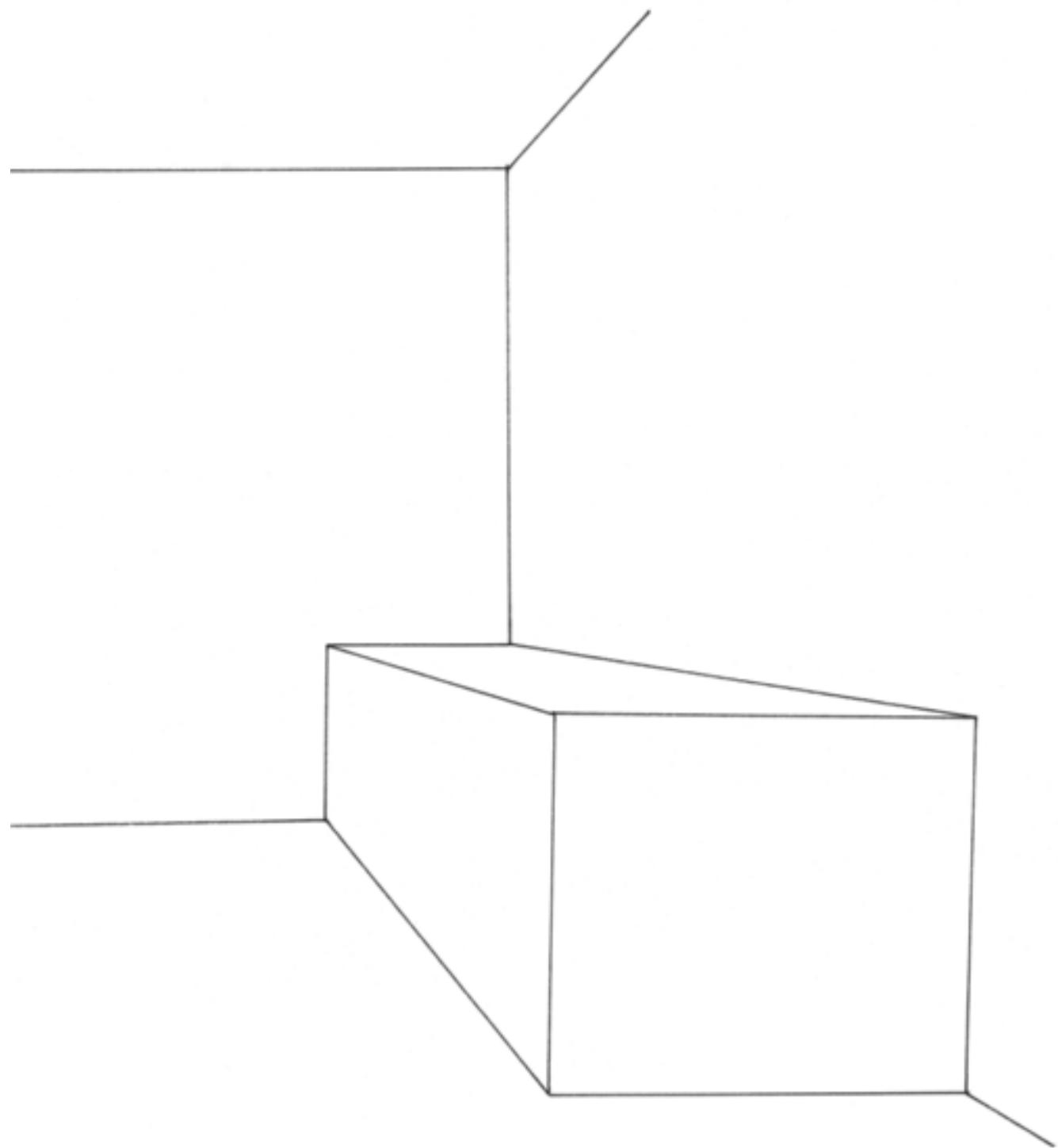
Übung 2

Die nächste Zeichnung vermittelt den Eindruck eines Innenraums, ähnlich einem Zimmer mit Schrank oder Arbeitstisch darin. All das geschieht allein mit Lineal, Bleistift, Radiergummi und geringem Aufwand.

Zeichnen Sie über das Blatt eine waagerechte Linie, die Ihre Augenhöhe (Horizont) darstellt (1). Legen Sie auf dieser links von der Mitte einen Fluchtpunkt fest (**F**). Zeichnen Sie von hier aus zwei Fluchten ein: eine obere (2) und eine untere (3). Am unteren Ende der unteren Fluchten konstruieren Sie ein Rechteck (4, 6, 8, 9), dessen Ober- und Unterkante müssen parallel zum Horizont verlaufen. Verbinden Sie nun die zwei oberen Eckpunkte des Quadrates mit dem Fluchtpunkt (5). Diese neuen Fluchten sind hier mit 5 und 7 gekennzeichnet.



Im nächsten Schritt zeichnen Sie eine Senkrechte (13) und eine Waagerechte (12) zwischen den Fluchten ein, um hinten die seitliche und obere Schrankkante anzudeuten. Damit die Raumillusion perfekt wird, zeichnen Sie nun eine waagerechte Linie (14) dort ein, wo Fußboden und Wand zusammentreffen, eine Senkrechte (11) für die Ecke des Zimmers und eine weitere Waagerechte (10): Sie beginnt dort, wo die Zimmerecke die obere Fluchtnlinie trifft, hier beginnt die Decke.



Zu guter Letzt radieren Sie die Konstruktionslinien aus: Es ergibt sich der Eindruck eines Zimmers, in dem ein großer Kasten steht.

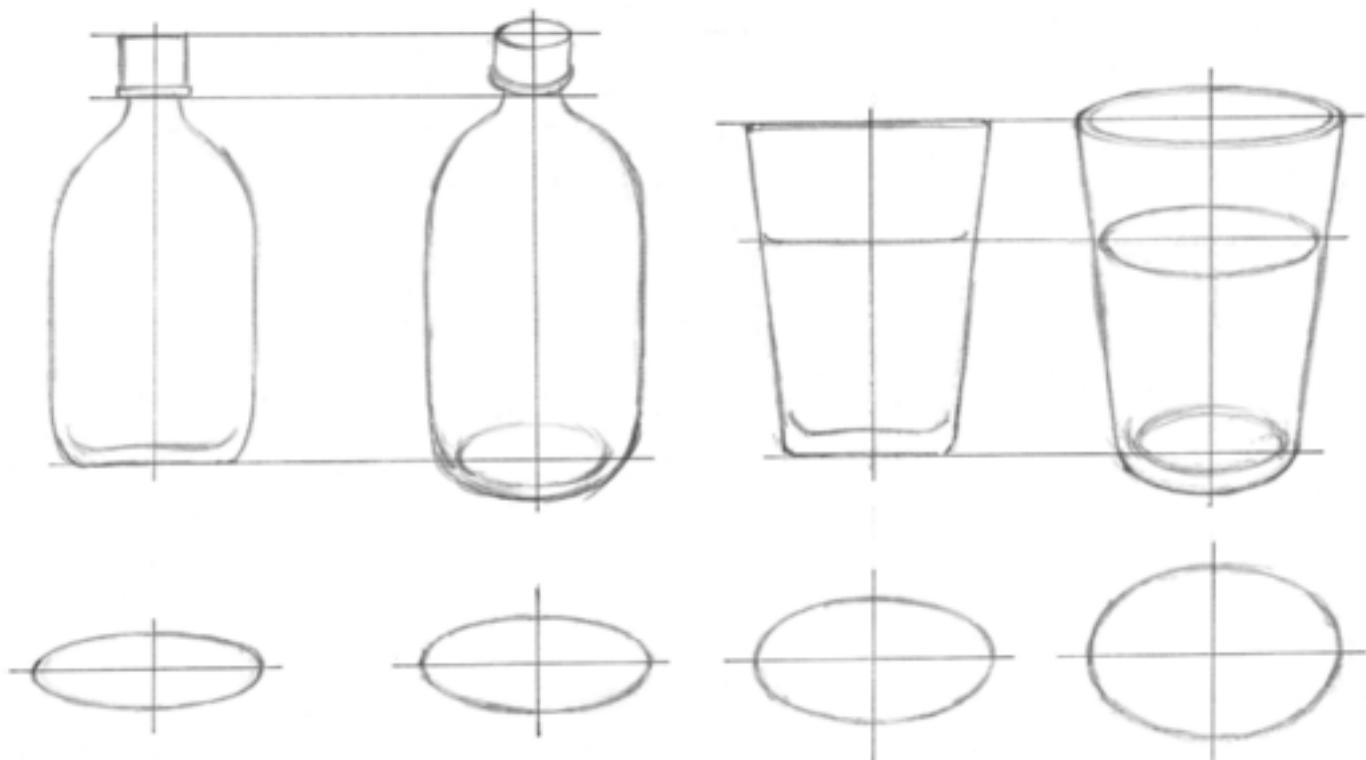
■ OBJEKTE ZEICHNEN UND SCHATTIEREN

Die Übungen der nächsten Seiten sollen Ihnen Spaß machen, also halten Sie den Bleistift nicht verkrampft und lassen Sie Ihre Schultern locker hängen. Sitzen Sie nicht zu dicht über Ihrer Arbeit. Zeichnen Sie das, was Sie interessiert, und machen Sie sich wegen Fehlern keinerlei Sorgen – korrigieren Sie sie einfach, sobald Sie sie sehen. Stellen Sie einfache Haushalts-

gegenstände vor sich auf den Tisch. Ihre Dinge brauchen nicht exakt so auszusehen wie meine, aber anhand von diesen können Sie meine Zeichnungen leichter nachvollziehen.

Betrachten Sie zuerst jedes Objekt sorgfältig, machen Sie sich mit der Form vertraut. Für den Anfang habe ich Dinge aus Glas gewählt: Beim Hindurchsehen wird die Form verständlicher.

Übung I



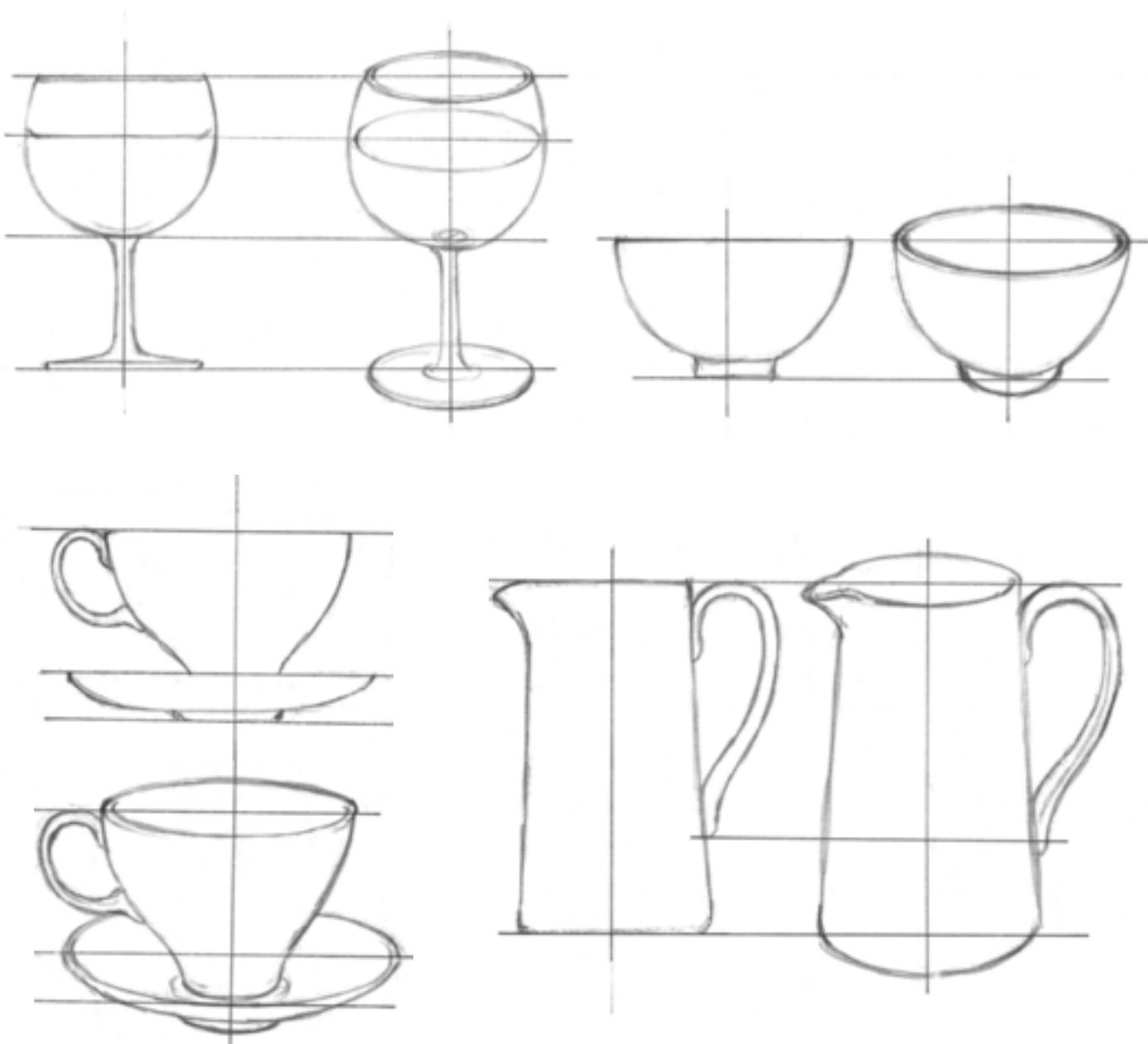
Mein erstes Objekt ist eine Flasche in direkter Seitenansicht. Weil sie symmetrisch war, zeichnete ich zuerst eine Mittelachse und dann den Umriss sowie den Schraubverschluss: beide Seiten exakt symmetrisch.

Aus einem höheren Blickwinkel konnte ich die Flaschenrundung deutlicher sehen. Um sie zu zeigen, musste ich Ellipsen zeichnen, die sich bilden, wenn man Kreise aus schräger Ansicht betrachtet. Auch diese Flaschenform konstruierte ich wieder symmetrisch.

Die Ellipsen unter den Gefäßen zeigen sich mehr oder weniger abgeflacht, je nachdem, aus welchem Blickwinkel man auf ein rundes Objekt schaut. Obwohl sie

entlang der senkrechten Achse höher werden, je tiefer die Rundung unter unserer Augenhöhe liegt, bleibt die waagerechte Achse gleich lang. Lassen Sie sich nur nicht abschrecken, diese schwierigen Formen zu zeichnen; selbst Profikünstlern fällt das nicht leicht. Mit etwas Übung wird auch Ihnen das immer besser gelingen.

Nun ist ein wassergefülltes Trinkglas an der Reihe; wegen seiner geraden Wand ist es leichter zu zeichnen als die Flasche. Zeichnen Sie den Umriss zuerst aus direkter Seitenansicht und danach aus einem etwas höheren Blickwinkel. Hier sieht man drei Ellipsen: für den oberen Glasrand, die Wasseroberfläche und den Boden.

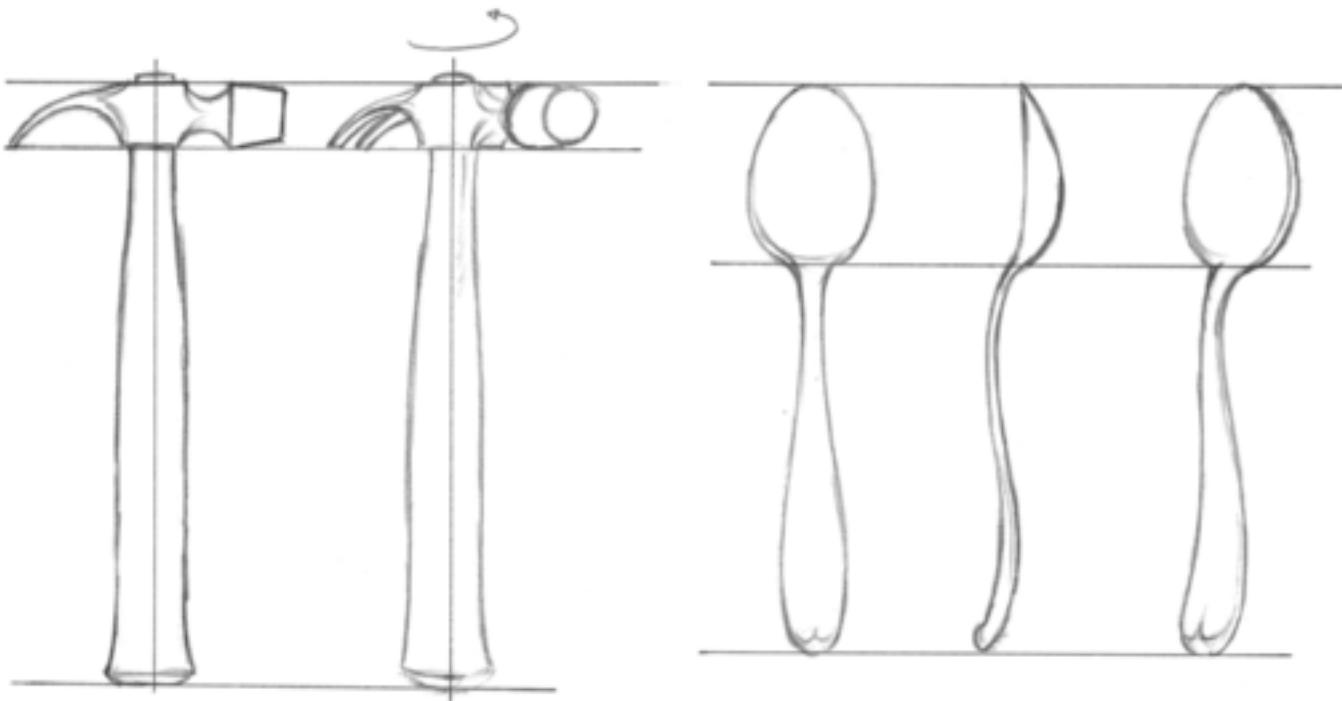


Das dritte Objekt, ein Weinglas mit Flüssigkeit, ist schon schwieriger. Man sieht drei unterschiedlich breite Ellipsen, aber auch hier sind beide Seiten des Gegenstandes symmetrisch aufgebaut. Gehen Sie sorgfältig vor und erkunden Sie die exakte Form.

Kommen wir nun zu undurchsichtigen Dingen und beginnen wir mit einer Schale. Die Seitenansicht ist wirklich sehr einfach. Zeichnen Sie die Rundung so akkurat wie möglich, dann lassen Sie Ihren Blick mehr von oben kommen. Nun können Sie nicht mehr durch die Gefäßwände schauen, deshalb brauchen Sie von der unteren Ellipse nur die Vorderkante zu zeichnen.

Tasse und Untertasse sind komplexer, aber mit stetiger Sorgfalt und Aufmerksamkeit wird Ihnen die Form gelingen. Der Blick von oben ist etwas schwieriger. Weil man nicht durchs Porzellan schauen kann, fällt es vermutlich schwerer, die unteren Ellipsen gleich auf Anhieb richtig zu zeichnen.

Der Krug dürfte Ihnen nun mühelos gelingen. Er folgt absichtlich zum Schluss, damit sich die Mühe, die bei den schwierigeren Dingen aufzubringen war, für Sie an dieser einfachen Form auszahlt. Wieder zeichnen Sie zuerst die direkte Seitenansicht, dann stellen Sie den Krug aus einem natürlicheren Blickwinkel leicht von oben dar.

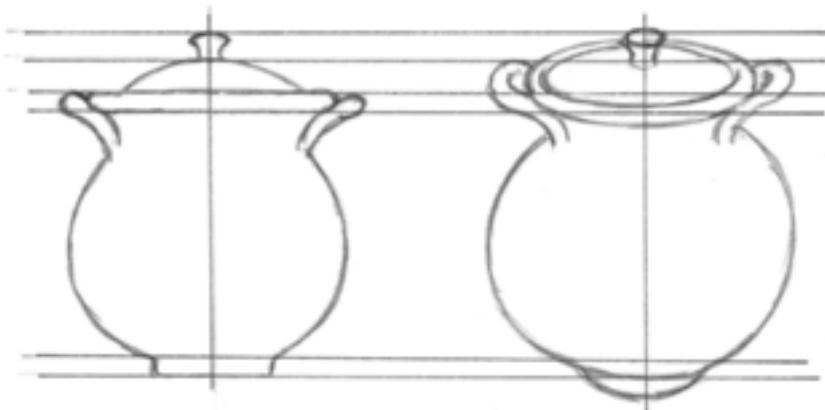
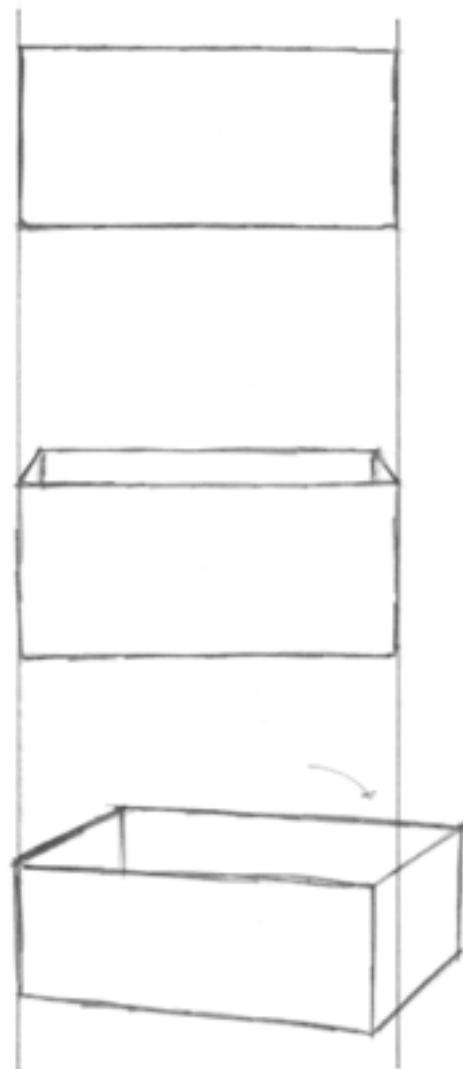


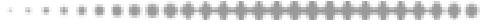
Übung 2

Nun sind Sie vorbereitet für eine Serie von Gegenständen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Den Hammer exakt von der Seite zu zeichnen ist ziemlich einfach, doch dreht man ihn etwas, wird es schon kniffliger.

Auf zwei Arten kann man den Löffel zeichnen – direkt von vorn oder von der Seite –, bevor man sich an eine natürlichere Schrägangsicht wagt.

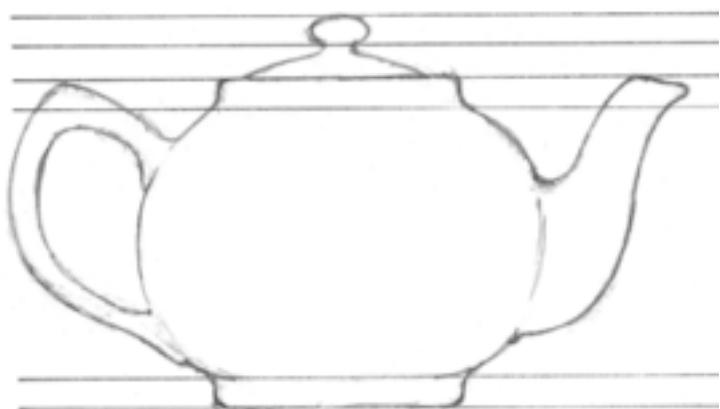
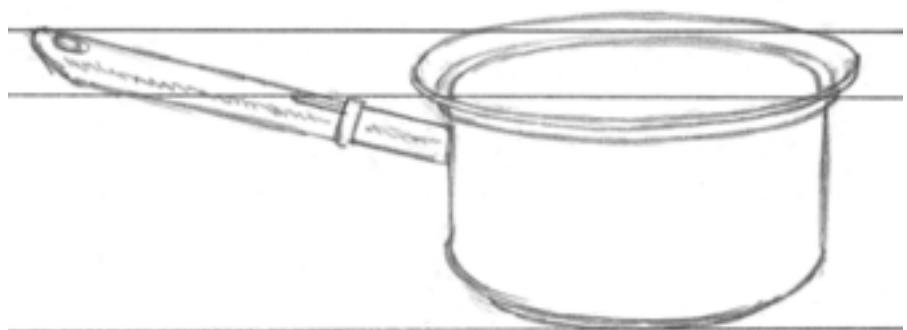
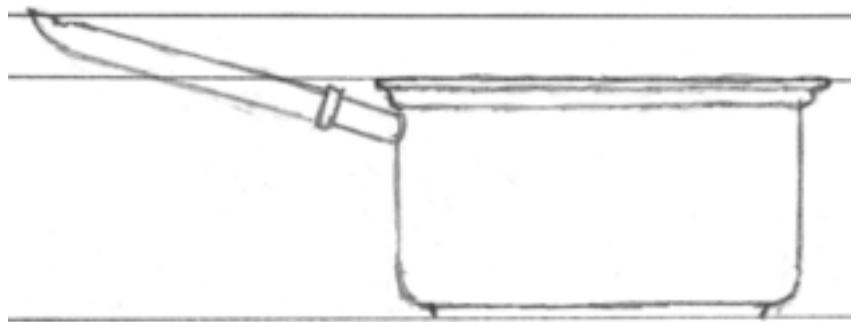
Der Topf ist nicht zu schwierig, wenn Sie die vorigen Dinge geübt haben. Die Kiste gelingt Ihnen bestimmt ganz gut – doch geben Sie acht bei der dritten Version, einer etwas komplexeren Ansicht: Hier kann die Perspektive leicht missglücken.

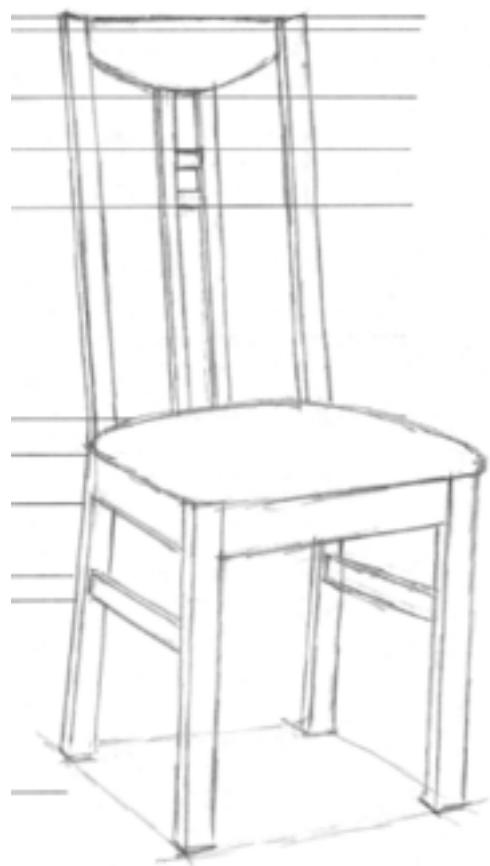
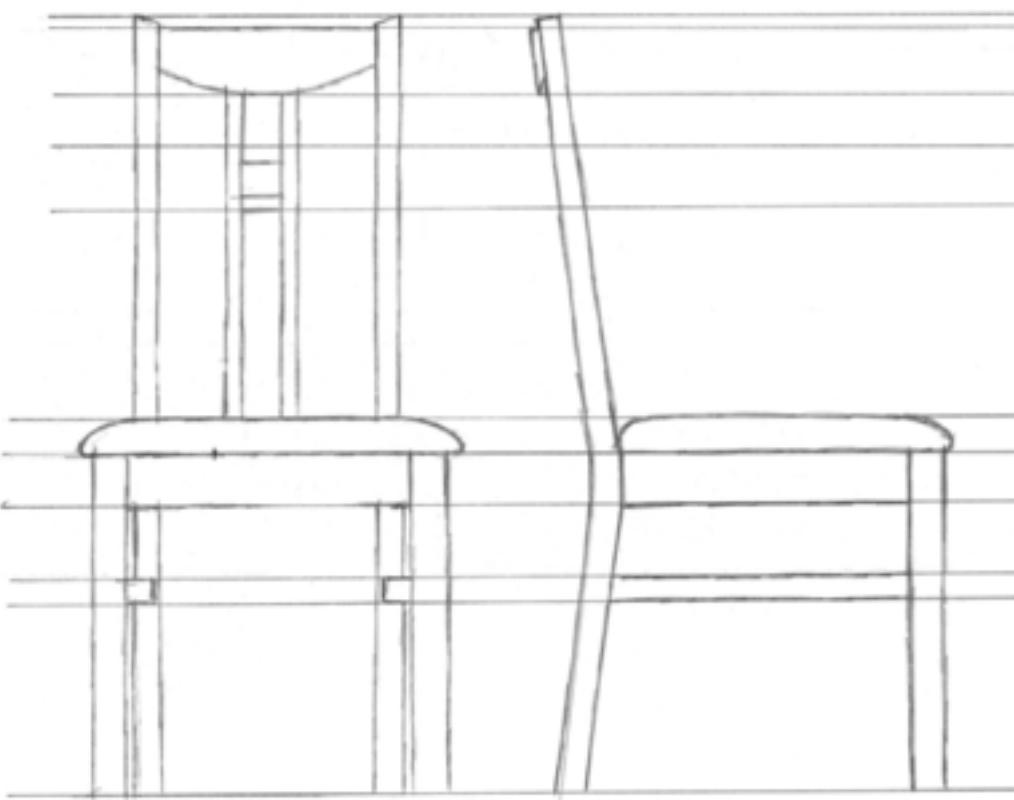




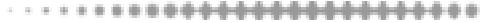
Die Kasserolle und die Teekanne sind unterschiedlich schwierig, aber inzwischen dürften Sie daran gewöhnt sein, die Probleme solcher Darstellungen zu lösen.

Die Abfolge der hier vorgeschlagenen Objekte soll Ihnen zunächst einmal Übung im Zeichnen verschaffen; wobei Sie regelmäßig Dinge zeichnen sollten, so oft es Ihre Zeit erlaubt.





Der Stuhl ist komplexer, als es auf den ersten Blick scheint. Folgen Sie wieder dem gleichen Prinzip, indem Sie ihn zuerst exakt von vorn sowie von der Seite zeichnen und danach erst aus einer anderen Perspektive. Haben Sie die Konstruktion verstanden, gelingt es besser, den Stuhl zu Papier zu bringen.



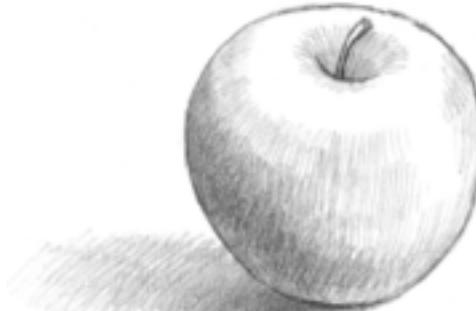
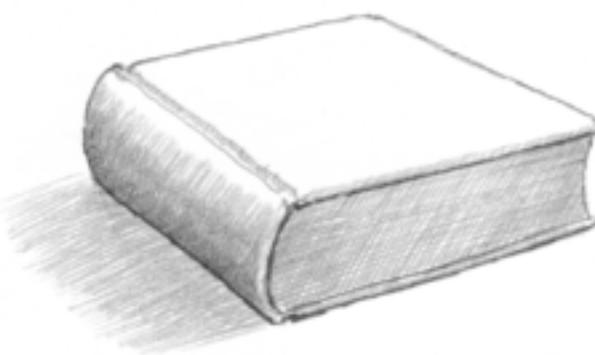
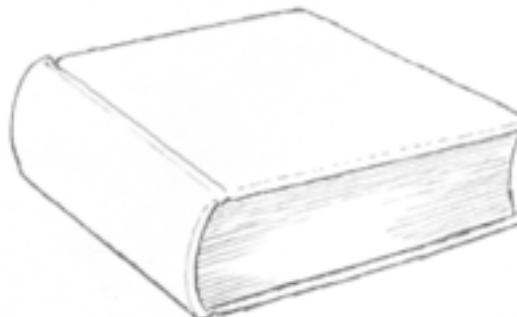
Übung 3

Diese Objekte besitzen schlichtere Umrisse. Um sie dennoch dreidimensional und richtig plastisch wirken zu lassen, gilt es, gezielt Schattierungen einzusetzen.

Fertigen Sie zuerst möglichst exakte Strichzeichnungen von den Dingen an. Beim Buch reicht es, danach mit einer Schattierung die Rundung des Buchrückens zu zeigen und mit feinen Linien die dicht gepackten Buchseiten zu betonen. Ein kleiner Schlagschatten verankert das Buch am Untergrund.

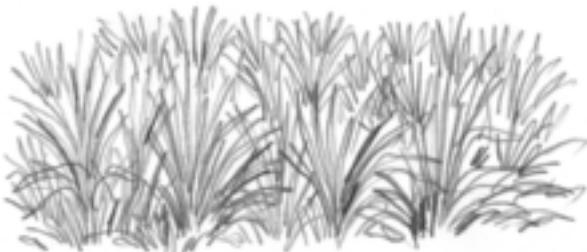
Der Topf muss innen intensiv abgedunkelt werden, damit er tatsächlich hohl wirkt. Dann setzen Sie auf die Außenfläche rund um die Zylinderform abgestufte Schattierungen und vervollständigen die Zeichnung mit dem kleinen Schlagschatten auf dem Untergrund.

Der Apfel muss zwischen Ober- und Unterseite mit senkrechten Strichen schattiert werden: vorwiegend auf der linken Seite, weil das Licht hier von rechts kommt. Fügen Sie einen Schlagschatten hinzu sowie eine Abdunklung dort, wo der Stiel aus der Stielgrube ragt.



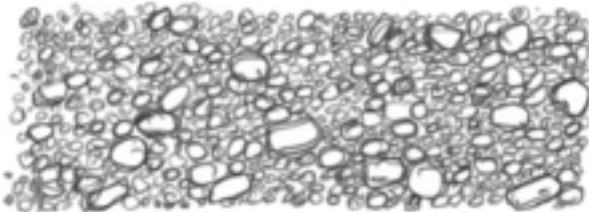
■ TEXTUREN UND MATERIALITÄT

Diese Übungen dienen dazu, beim naturalistischen Zeichnen ein Gespür für verschiedene Texturen und deren Übertragung auf Papier zu



Gras

Die erste Texturzeichnung vermittelt den Eindruck einer Fläche mit grasartigen Büscheln, jedoch mit einem traditionellen Schema, das dem Gras ähnelt, aber nicht direkt nach der Natur gezeichnet ist. Wenn Sie diese stilisierte Version gezeichnet haben, könnten Sie sich eine Wiese in freier Natur ansehen und dann versuchen, diese abzuzeichnen.



Ufer

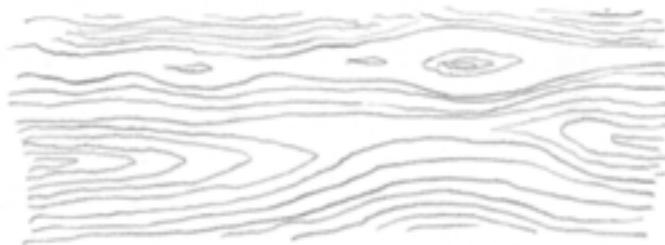
Diese Zeichnung erinnert an ein Ufer, das mit verschiedenen großen Kieseln übersät ist. Haben Sie solch eine traditionelle Version ausprobiert, versuchen Sie, eine echte Kiesel- oder Steinansammlung zu zeichnen.



Fell

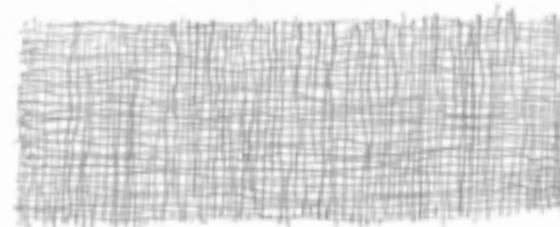
Die dritte Zeichnung erinnert an langen Teppichflor oder an das Rückenfell einer Katze. Die kurzen, wellig angeordneten Linien weisen in verschiedene Richtungen, folgen aber auch einem gewissen Muster.

entwickeln. Achten Sie wie auch bei den ersten Übungen von Seite 12–13 darauf, die Zeichnungen einheitlich und gut anzulegen.



Holz

Nun versuchen Sie sich an einem Holzbrett mit seinen Astansätzen und Wellenlinien. Vielleicht liefern die Dielen in Ihrem Haus ein gutes Beispiel für diese Art von Holzmaserung.



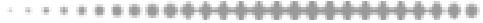
Gewebe

Dieses sorgsam gezeichnete Netz könnte von einem Jutesack oder einem anderen, locker gewebten Stoff stammen. Achten Sie darauf, dass die Linien nicht zu kräftig ausfallen, sonst geht der Textileffekt verloren.



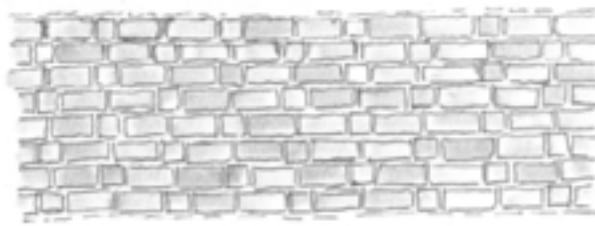
Felsen

Hier könnte es sich um die Oberfläche eines körnigen, rissigen Felsens handeln. Wieder gilt: Haben Sie dieses Beispiel gezeichnet, prüfen Sie am realen Objekt, wie stilisiert dieses Muster im Vergleich ist.



Wolken

Diese rauchige Textur entstand mit weichem Bleistift, die dunkelsten Partien wurden mit einem Papierwischer bearbeitet. Radiert man danach noch etwas von den dunklen Stellen weg, wird der Wolkeneffekt verstärkt.



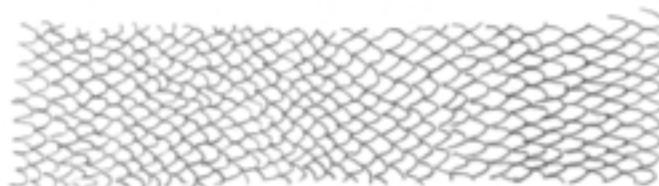
Ziegelmauer

Der Mauereffekt ist einfach zu erzeugen, erfordert aber etwas Sorgfalt. Der Trick besteht darin, die Waagerechten möglichst eben zu halten, die Ziegelkanten aber recht unruhig zu zeichnen. So wirken die Ziegel alt und gebraucht. Wischen Sie einigen Ziegeln eine leichte Tönung hinein, die aber besser unterschiedlich als zu gleichartig ausfallen sollte.



Blätter

Für den Eindruck des dicken,heckenartigen Laubes brauchen Sie nur viele kleine Blättchen zu zeichnen, die aneinanderstoßen und sich überlappen. Der Effekt fällt noch überzeugender aus, wenn die Blätter in unterschiedliche Richtungen weisen.



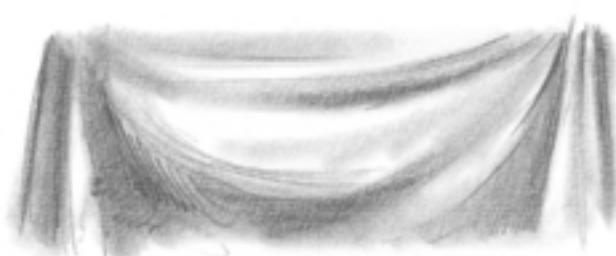
Schlängenhaut

Schuppige Schlangen- oder Fischhaut zeichnen Sie mit vielen sich überlappenden Schuppenformen. Arbeiten Sie aber nicht zu präzise, sonst verliert sich der Eindruck beweglicher echter Schuppen. Hier braucht man Geduld, die Technik jedoch ist einfach.



Wasser

Für eine leicht wellige Wassertextur legt man die Bleistiftspuren waagerecht und miteinander verbunden aufs Papier. Durch Verwischen werden einige Partien gräulicher, wobei andere Stellen ganz weiß bleiben müssen, um wie reflektierendes Licht zu wirken.



Stoff

Für diese Drapierung zeichnen Sie nach unten schwungende, an Stoff erinnernde Bögen. Die Kanten der Schattierungen gestalten Sie mit einem Papierwischer etwas weicher. Die einzigen scharfen Linien sitzen an der Seite, dort, wo der Stoff gerafft ist.