

Schröder

Visuelle Ausdrucksformen

Studienheft Nr. 217
1. Auflage 05/2023

Verfasser und Zeichner

Dr. phil. Niels Schröder

Diplom-Designer (Universität der Künste zu Berlin), Illustrator I.O.

Leseprobe

© by DIPLOMA Private Hochschulgesellschaft mbH

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form ohne schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

DIPLOMA Hochschule

University of Applied Sciences

Am Hegeberg 2

37242 Bad Sooden-Allendorf

Tel. +49 (0) 56 52 58 77 70, Fax +49 (0) 56 52 58 77 729

Hinweise zur Arbeit mit diesem Studienheft

Der **Inhalt** dieses Studienheftes unterscheidet sich von einem Lehrbuch, da er **speziell für das Selbststudium aufgearbeitet** ist.

In der Regel beginnt die Bearbeitung mit einer Information über den Inhalt des Lehrstoffes. Diese Auskunft gibt Ihnen das **Inhaltsverzeichnis**.

Beim Erschließen neuer Inhalte finden Sie meist Begriffe, die Ihnen bisher unbekannt sind. Die **wichtigsten Fachbegriffe** werden Ihnen übersichtlich in einem dem Inhaltsverzeichnis nachgestellten **Glossar** erläutert.

Den einzelnen Kapiteln sind **Lernziele** vorangestellt. Sie dienen als Orientierungshilfe und ermöglichen Ihnen die Überprüfung Ihrer Lernerfolge. Setzen Sie sich **aktiv** mit dem Text auseinander, indem Sie sich Wichtiges mit farbigen Stiften kennzeichnen. Betrachten Sie dieses Studienheft nicht als "schönes Buch", das nicht verändert werden darf. Es ist ein **Arbeitsheft, mit und in dem Sie arbeiten** sollen.

Zur **besseren Orientierung** haben wir Merksätze bzw. besonders wichtige Aussagen durch Fettdruck und/oder Einzug hervorgehoben.

Lassen Sie sich nicht beunruhigen, wenn Sie Sachverhalte finden, die zunächst noch unverständlich für Sie sind. Diese Probleme sind bei der ersten Begegnung mit neuem Stoff ganz normal.

Nach jedem größeren Lernabschnitt haben wir Übungsaufgaben eingearbeitet, die mit „**SK = Selbstkontrolle**“ gekennzeichnet sind. Sie sollen der Vertiefung und Festigung der Lerninhalte dienen. Versuchen Sie, die ersten Aufgaben zu lösen und die Fragen zu beantworten. Dabei werden Sie teilweise feststellen, dass das dazu erforderliche Wissen nach dem ersten Durcharbeiten des Lehrstoffes noch nicht vorhanden ist. Gehen Sie diesen Inhalten noch einmal nach, d. h. durchsuchen Sie die Seiten gezielt nach den erforderlichen Informationen.

Bereits während der Bearbeitung einer Frage sollten Sie die eigene Antwort schriftlich festhalten. Erst nach der vollständigen Beantwortung **vergleichen Sie Ihre Lösung mit dem** am Ende des Studienheftes **angegebenen Lösungsangebot**.

Stellen Sie dabei fest, dass Ihre eigene Antwort unvollständig oder falsch ist, müssen Sie sich nochmals um die Aufgabe bemühen. Versuchen Sie, jedes behandelte Thema vollständig zu verstehen. **Es bringt nichts, Wissenslücken durch Umblättern zu übergehen**. In vielen Studienfächern baut der spätere Stoff auf vorhergehendem auf. Kleine Lücken in den Grundlagen verursachen deshalb große Lücken in den Anwendungen.

Zudem enthält jedes Studienheft **Literaturhinweise**. Sie sollten diese Hinweise als ergänzende und vertiefende Literatur bei Bedarf zur Auseinandersetzung mit der jeweiligen Thematik betrachten. Finden Sie auch nach intensivem Durcharbeiten keine zufriedenstellenden Antworten auf Ihre Fragen, **geben Sie nicht auf. Wenden Sie sich** in diesen Fällen schriftlich oder telefonisch **an uns**. Wir stehen Ihnen mit Ratschlägen und fachlicher Anleitung gern zur Seite.

Wenn Sie **ohne Zeitdruck** studieren, sind Ihre Erfolge größer. Lassen Sie sich also nicht unter Zeitdruck setzen. **Pausen** sind wichtig für Ihren Lernfortschritt. Kein Mensch ist in der Lage, stundenlang ohne Pause konzentriert zu arbeiten. Machen Sie also Pausen: Es kann eine kurze Pause mit einer Tasse Kaffee sein, eventuell aber auch ein Spaziergang an der frischen Luft, sodass Sie wieder etwas Abstand zu den Studienthemen gewinnen können.

Abschließend noch ein formaler Hinweis: Sofern in diesem Studienheft bei Professionsbezeichnungen und/oder Adressierungen aus Gründen der besseren Lesbarkeit ausschließlich die männliche Form Verwendung findet (z. B. „Rezipienten“), sind dennoch alle sozialen Geschlechter, wenn kontextuell nicht anders gekennzeichnet, gemeint.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Bearbeitung dieses Studienheftes.

Ihre

DIPLOMA
Private Hochschulgesellschaft mbH

Leseprobe

Vorwort

Leonardo da Vinci (1452–1519) formuliert in seinem „Codex Atlanticus“ – der berühmten, gebundenen Sammlung seiner Zeichnungen und Skizzen – „Das Auge ist das Fenster der Seele“.¹ An anderer Stelle schreibt er, dass die Zeichenkunst „außerordentliche Eigenschaften besitze, die aber eben nicht nur darin lägen, dass sie den Werken der Natur nachginge, sondern *unendlich viel mehr hervorbringen könne*, als die Natur selbst gemacht hat“.² Damit betont der berühmte Künstler den „Charakter des Besonderen“, der einer Zeichnung von Natur aus anhaftet und der gleichsam durch den schöpferischen Akt der Zeichnens selbst entsteht. Um dieses „Mehr“, das jeder Zeichnung von sich aus zu eigen ist, soll es hier gehen. Und wir übertragen diesen Aspekt des Besonderen auch auf alle anderen Bildformen, mittels derer sich die Menschen ausdrücken und miteinander austauschen: den sogenannten „visuellen Ausdrucksformen“.

Das Bild war das allererste Ausdrucksmittel des Menschen. Vor rund 32 000 Jahren schufen Menschen die ersten Höhlenmalereien – während die erste Schrift viel später, vor rund 4000 vor Christus entstand. Menschen haben sich eigentlich schon immer in Bildern ausgedrückt. Aber sie denken mehrheitlich auch in Bildern. Der amerikanische Psychologe Roger N. Shepard beschreibt, dass sich bei ihm die Lösungen für komplizierte Forschungsprobleme nicht in Worten offenbaren, sondern in Form *bildhafter Eingebungen*:

Dass während dieser plötzlichen Erleuchtungen meine Ideen zuallererst eine räumlich-bildliche Gestalt annahmen, in der – soweit ich es beobachten konnte – jegliche sprachliche Komponente fehlte, entspricht durchaus der von mir bevorzugten Weise zu denken. Seit meiner Kindheit habe ich meine glücklichsten Stunden damit verbracht, zu zeichnen, herumzubasteln oder einfach mit irgendwelchen bildlichen Vorstellungen zu spielen.

Alle Menschen haben „Bilder im Kopf“ – in Form von Erinnerungen, Träumen oder Fantasien. Zudem übt sich jeder Mensch schon aufgrund seiner individuellen Handschrift in einer bestimmten Art des *visuellen Ausdrucks*: In der individuellen Linienführung der Schreibschrift, im eigenen Strich, im sogenannten „Duktus“ liegt bereits seine persönliche Ausdrucksform. Die „Grafologie“ ist die Lehre von der Handschrift als Ausdruck des Charakters. Auch wenn diese letztlich nicht wissenschaftlich zu belegen ist, so scheint der Strich – die geführte Linie – doch stets auch eine bestimmte Geschichte über die Person selbst zu erzählen. Wenn schon die Handschrift in der Lage ist, die Fantasie dergestalt zu aktivieren – wie erst wird eine freie Zeichnung, eine Illustration, ein Plakat, ein Foto oder ein Comic dazu imstande sein?

In einem geschaffenen Bildwerk bildet sich nicht nur die Außenwelt ab, sondern immer zugleich auch die *Persönlichkeit der Künstlerin bzw. des Künstlers*. Und in diesem Umstand liegt auch bereits die erste Ebene einer Erzählung. Die „visuelle Kommunikation“ gilt im Marketing als Oberbegriff für alle mit dem Auge (visus = lat. das Sehen) wahrgenommenen, visuell kommunizierten Informationen. Dazu zählen klassischerweise Plakate, heutzutage auch Logos, Icons, Instagram-Videos, die grafische Darstellung einer Statistik, das Graphic Recording (das Livezeichnen zum Dokumentieren einer Veranstaltung in einer Art Bild-Protokoll) und viele weitere Bildmedien. Das Feld der visuellen Ausdrucksformen wächst ständig, es ist daher nahezu unbegrenzt. Im Folgenden soll zumindest ein gewisser Überblick verschafft, vor allem aber auch Anregungen für die Kreativität geliefert werden, um Euren kreativen „Radius“ zu vergrößern. Hoffentlich könnt Ihr die Lektüre dieses Studienheftes gewinnbringend für Eure eigenen visuellen Ausdrucksmöglichkeiten verwenden.

Viel Spaß beim Lesen, Dr. Niels Schröder

¹ Leonardo da Vinci, Codex Atlanticus, 119 v. a.

² Leonardo da Vinci, Trattato della pittura, 33.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Inhaltsverzeichnis	6
1 Glossar	7
2 Visuelle Ausdrucksformen – Grafik und Illustration	12
3 Entscheidungen: Der eigene Weg	14
3.1 Zeichnen und Illustrieren	15
3.2 Der eigene Weg	18
3.3 Der eigene Stil	19
4 Illustrationstechniken	23
4.1 Analoge Techniken	23
4.2 Digitale Techniken	26
5 Visuelle Ausdrucksformen – mit Bildern erzählen	28
5.1 Comic und Graphic Novel	28
5.2 Erzählen in Bildern	34
5.3 Die Kreativität anregen	40
6 Übungen	42
7 Nachwort	45
8 Literaturempfehlungen	46

1 Glossar

abstrahieren

(lateinisch = „abziehen“) = auf Detailgenauigkeit verzichten. Abstraktion: Darstellung, oft mit entfernter Anlehnung an die Naturerscheinung, aber auch bis zum völlig abstrakten Eindruck gehend. Abstrakter Eindruck im Sinne der abstrakten Kunst ist jener ohne Bezug zur optisch erfahrbaren Wirklichkeit (= gegenstandslos).

allegorisch

(griechisch = „das Anderssagen“) = Verbildlichung eines Abstraktums = sinnbildlich.

Assoziation

(lateinisch) = associare = „vereinigen“, „verbinden“, „verknüpfen“. Unter einer Assoziation versteht man die bewusste oder unbewusste Verknüpfung von Gedanken und Eindrücken, die dann etwas Neues ergeben. Beim assoziativen Denken verknüpft man neu entstandene Gedanken, Eindrücke und wahrgenommene Bilder mit bereits bekannten Ansichten und Sichtweisen. Sodann verknüpft man diese miteinander (nicht immer bewusst), wodurch sich neue Gedanken und Ansichten manifestieren. Es entstehen neue Einsichten und neues Wissen.

Ästhetik

Die Wissenschaft vom Schönen, die Schönheit der Dinge. Lehre von der Gesetzmäßigkeit und Harmonie in Natur und Kunst.

Authentizität

Griechisch für „echt“, „glaubwürdig“ – die Eigenschaft einer Darstellung, den oder die Betrachter*in von ihrer Realitätsnähe überzeugen zu können.

Bildfolgen

Aneinanderreihungen von mehreren voneinander abgegrenzten Einzelbildern. Die Anordnung der Einzelbilder bringt die Erzählung in eine lineare Abfolge von Szenen. Beispiele für diese Erzählform sind Comics, Storyboard und Graphic Novels.

Comic

Eine in Sequenzen angelegte Bildgeschichte mit filmischem Ablauf. Ihre Entstehungszeit wird unterschiedlich gedeutet. In Europa schuf der Schweizer Professor Rodolphe Töpffer erste Bildgeschichten mit Sprechblasen, die schon von Goethe lobend zur Kenntnis genommen wurden. Oft wird „The Yellow Kid“ von Richard F. Outcault als erster Zeitungscomic betrachtet (1895), da hier erstmals Sprechblasen verwendet werden.

Dummy

Englisch für „Attrappe“, „Schaufensterpuppe“ – Produktionsmuster. Ein Musterbuch, das die Komposition von Bild und Text veranschaulicht.

Entwerfen

Zielgerichtete geistige und schöpferische Leistung, als Vorbereitung einer später daraus zu entwickelnden Leistung oder eines Ergebnisses. Der Entwurf kann aber auch – wenn er nicht visualisiert wird – eine rein gedankliche Leistung bleiben. Ansonsten lässt er sich darstellen in Form von Zeichnungen, Grafiken, Modellen oder auch nur mittels Text.

2 Visuelle Ausdrucksformen – Grafik und Illustration

Der Begriff **Grafik** wird in Deutschland seit dem 18. Jahrhundert im Allgemeinen von dem der Malerei abgegrenzt. Zur grafischen Kunst zählt seitdem die Druckkunst (Holzschnitte, Kupferstiche, Lithografien, Linolschnitte u. a.), die Zeichnung und die Illustration. Heutzutage unterscheidet man in Deutschland zudem zwischen der *künstlerischen Originalgrafik* (etwa die oben aufgeführten Drucktechniken) und der *Werbegrafik* (auch als Gebrauchsgrafik bezeichnet), im Englischen auch als *commercial art* bezeichnet. Zur Commercial Art zählt auch das *Corporate Design* (= visuelles Erscheinungsbild eines Unternehmens).

Grafikdesign ist die grafische Gestaltung von materiellen und virtuellen zweidimensionalen Flächen mittels Bild, Typografie, Material und Farbe. Grafikdesign ist ein Medium, Sprache und Gedanken visuell so darzustellen, dass Inhalte transportiert und theoretische Inhalte sichtbar, lesbar und vermittelbar gemacht werden. Die Planung und grafische Gestaltung, die Realisation von Benutzeroberflächen und Orientierungssystemen, Plakaten, Infografiken, Büchern, E-Books, Verpackungen, Websites, Zeitungen (Online- und Print-) zählen zu den Aufgaben des Grafikdesigns. Der Begriff „visuelle Kommunikation“ ist mehr oder weniger bedeutungsähnlich (weitere bedeutungsähnliche Bezeichnungen sind beispielsweise „Grafische Formgebung, Gebrauchsgrafik, Werbegrafik oder Visuelle Gestaltung, Kommunikationsdesign“). Übersetzt bedeutet Grafikdesign eigentlich Grafische Gestaltung.

Grafische Gestaltung (Grafikdesign oder auch Kommunikationsdesign) bedeutet, Inhalte visuell zu vermitteln. Um dieses Ziel zu erreichen, setzt der oder die Grafikdesigner*in Typografie, Fotografie, Illustration, Farbe und Material ein und verbindet diese zu einer einheitlichen Gestaltung.

Schwerpunkte des Grafikdesigns sind die kommerzielle Werbung und die öffentliche Kommunikation. Der oder die Grafikdesigner*in (auch Kommunikationsdesigner*in genannt) unterscheidet sich von dem oder der Industrie-, Mode-, Foto- oder Webdesigner*in. Mögliche Spezialisierungen im Bereich der grafischen Gestaltung sind Typografie, Illustration, Fotografie, Werbung, Branding, Corporate Design, Corporate Identity, Messe- und Ausstellungsdesign und Film.

Für all diese Tätigkeitsfelder ist es sinnvoll, sich intensiv mit den visuellen Ausdrucksmöglichkeiten auseinanderzusetzen. Diese wiederum sind so umfangreich beschaffen, dass wir hier eine Art Auswahl treffen müssen, zugleich aber versuchen, wesentliche Aspekte darzustellen, die für Ihre Kreativität und Orientierung hilfreich sind.

Vernetzte Stand- und Bewegtbilder sind selbstverständlicher Bestandteil des Alltags geworden. Die sozialen Medien leben von ihnen, sind übervoll mit Bildern jeglicher Art. Und die sozialen Medien erzeugen ständig anwachsende Nachfrage nach „neuen Bildarten“. Ein „globaler Bildermarkt“ ist entstanden, man denke an die sogenannte „Stockfotografie“ (es gibt auch „Stock-Illustrationen“) und eigene Medien nehmen sich dem Phänomen des riesigen Marktes visueller Ausdrucksformen an, Fachzeitschriften wie „Social Media and the Visual“ oder „Visual Communication“.

Bilder spielen in der alltäglichen Kommunikation eine (im Vergleich zu früheren Zeiten) fast unbegrenzte Rolle. Ausgelöst wurde dieser Bilderboom durch das Internet. Und das braucht ständig neue Bilder. Allein Instagram hat weltweit eine Milliarde Nutzer. Die „visuellen Ausdrucksformen“ sind die präsentesten Ausdrucksformen unserer Zeit.

Man denke an bildzentrierte soziale Medien wie Snapchat, Pinterest, Instagram oder auch WhatsApp, das den Austausch von Fotos und Filmen revolutioniert hat. Aber auch Facebook lebt vor allem von Bildern und Filmbeiträgen; ein Trend, den LinkedIn und XING mittlerweile ebenfalls integriert haben.



3 Entscheidungen: Der eigene Weg

LERNZIELE:

- Sie erhalten eine Übersicht über die visuellen Ausdrucksformen.
- Sie vertiefen Ihr Verständnis für die künstlerischen Techniken.
- Sie sehen Bezüge zwischen der Theorie und den künstlerischen Ausdrucksformen.

Der *künstlerische Ausdruck* ist ein Begriff der Theorie der Kunst und er bezieht sich auf die Qualität der Wirkung eines Kunstwerkes, das mit künstlerischen (formalen) Mitteln geschaffen wurde. Ein formales Mittel wäre in der Malerei etwa die Technik „Öl auf Leinwand“. Bei der Wirkung geht es nicht um diesen formalen Aspekt, sondern um den „Gehalt“ des Werkes, der durch die Qualität des künstlerischen Ausdrucks erzeugt wird. Der amerikanische Kunstwissenschaftler Abraham Kaplan formuliert: „Der Sinn wird durch Ausdruck Substanz; er gibt dem Ausdruck Gehalt und realen Grund“. ³ *Ausdrucksmittel* wiederum sind künstlerische Mittel, – in der Malerei und Zeichnung etwa Linie, Perspektive, Licht und Schatten, Punkt, Körper und Raum. In der Malerei werden diese Mittel noch durch die Farbigkeit und die entsprechende Darstellungsweise ergänzt. Diese beiden Ebenen sind eng miteinander verflochten, denn auch die Ausdrucksmittel prägen die Aussage eines Bildes. Diese Erläuterung soll nur veranschaulichen, wie „dicht“ diese Dinge beieinander liegen; manchmal fließen sie ineinander und bedingen sich gegenseitig. Es ist anzunehmen, dass bereits seit den Anfängen der Menschheit auch *visuelle Zeichen* genutzt werden – etwa Richtungsweiser, Wegmarkierungen, Symbole der Stammeszugehörigkeit. Visuelle Zeichen stellen bereits frühzeitig ein Mittel der Kommunikation dar. Es sind visuelle Mitteilungen zwischen den Menschen. Sie entwickeln sich parallel zur menschlichen Kultur, werden im Verlauf der Geschichte immer ausgefeilter und differenzierter bis hin zur Entwicklung ganzer Zeichensysteme.

„Jedes einzige Kommunikationsmittel spielt eine bedeutende Rolle bei der Verteilung von Wissen in Zeit und Raum.“⁴

Ein *Zeichen* ist eine mit den Sinnen wahrgenommene Form. Es gibt viele Arten von Zeichen, die mit den verschiedenen *Sinnesorganen* wahrgenommen werden. Das Auge nimmt Licht wahr, das Ohr Töne, die Haut Berührungen, die Nase Gerüche und die Zunge schmeckt die Nahrung. Doch welche Arten von Zeichen gibt es? Hier sind nur beispielhaft einige aufgezählt:

Ikonzeichen: Der Begriff „Icon“ kommt aus dem griechischen (eikon = Bild). Ikonzeichen stehen in einem Abbildverhältnis zum Objekt, z. B. Piktogramme, einige Schriftsysteme (Chinesisch war ursprünglich eine Bildsprache und somit ikonisch), Fotos oder andere Bildarten.

³ Abraham Kaplan: Referential Meaning in the Arts. In: Journal of Aesthetics and Art Criticism 12, 1953, S. 457–474.

⁴ Harold A. Innis, „The Bias of Communication“, 18.4.1949.



Bild: Bilder sind visuelle Darstellungen. Sie können in Form von Zeichnungen, Gemälden oder Fotos und in anderen Formen vorliegen.

Piktogramm: Piktogramme sind allgemeinverständliche formelhafte Bildsymbole. Der Begriff setzt sich aus dem lateinischen „pictus“ (= Bild) und dem griechischen „gramm“ (= Geschriebenes) zusammen und bedeutet so viel wie „Bildschrift“. Piktogramme sollen von Menschen überall auf der Welt verstanden werden. Piktogramme müssen die Informationen vor allem gut verständlich vermitteln.

Icon: Der Begriff Icon steht für ein bildhaftes Symbol in einer grafischen Benutzeroberfläche von elektronischen Geräten wie Computer, Handys oder PDAs.

3.1 Zeichnen und Illustrieren

Vorab: Wie zeichnet man? Was steuert den Zeichenstift? Es gibt unendliche Wege, eine Zeichnung anzufertigen. Hört man in sich hinein, so ließe sich aus dem Gefühl heraus die Hand lenken (Wut, Traurigkeit, Heiterkeit, ...). Das Gefühl würde sich unmittelbar im Zeichenstrich ausdrücken. Die **Intuition** würde somit die Hand führen. Aber wenn man ein bestimmtes Ziel vor Augen hat, etwa eine naturalistische, genaue Zeichnung eines Objektes, so beginnt man sich Gedanken zu machen. Stimmen die Proportionen? Wie schaffe ich es, dass die Größen und Abstände stimmen, die Perspektive, die Räumlichkeit? Hier müssen wir unser **kognitives Denken** aktivieren. Der Mensch entscheidet „aus dem Bauch heraus“ (eine Art automatisches Denken, das auf der inneren Stimme beruht) oder – wenn es ein abstraktes Problem zu lösen gibt – über das kognitive Denken. Letzteres sucht er zu vermeiden, da es Energie kostet, denn das Gehirn verbraucht dafür vermehrt Glukose. Das Zeichnen hängt also davon ab, was wir wollen. Und in einem zweiten Schritt davon, welche Vorgehensweise, welche Form der gedanklichen Arbeit wir dafür zum Einsatz bringen.

Das weiße Blatt (aber auch das noch leere Dokument im Zeichenprogramm) fordert viele kleine Entscheidungen, bis die Zeichnung, die Illustration fertig ist. Wichtig ist, dass die Zeichner*innen und Bildermacher*innen erkennen, dass ihr Tun eine Abfolge von Entscheidungen ist, von denen die Qualität des Bildes unmittelbar bestimmt wird. Ein erster Rat ist daher, nicht in Anbetracht dieser Anforderungen zu erstarren, sondern vielmehr anzufangen. Denn nur durch das Zeichnen selbst ist ein Prozess zu ermöglichen, anhand dessen man lernen kann. Der beherzte Anfang ist die Voraussetzung für die Steigerung der eigenen Qualität, selbst wenn von 10 Zeichnungen dann 9 für nicht so gelungen erachtet werden. Wichtig ist, der eigenen inneren Stimme zu vertrauen: Was finde *ich* gut? Und dann, in einem zweiten Schritt, mit der Hilfe kognitiven Denkens die Arbeiten zu analysieren und zu hinterfragen.

Vergesst bitte möglichst nicht: Die Qualität Eures Tuns liegt in Euch – in Eurer Persönlichkeit begründet! Kommuniziert mit Euch selbst. Fragt Euch, ob es gut ist, was Ihr gerade gemacht habt und wenn nicht, habt den Mut und die Disziplin, es noch einmal anzugehen. Bei Auftragsarbeiten ist dies aufgrund des Zeitfaktors (Abgabefristen, Deadlines) nicht immer möglich. Aber für Arbeiten mit „mehr Luft“ lohnt sich dieser Weg.

Skizzen

Die Skizze (italienisch schizzo) ist ein zeichnerischer Entwurf. Rasch hingeworfen bietet sie einen ersten Überblick. In der bildenden Kunst dient sie als Vorzeichnung (so auch in Form eines Scribbles im Kommunikationsdesign oder im Filmbereich). Sie ist in der Regel nicht detailliert oder ausgearbeitet. Aber sie hat einen besonderen Reiz. Skizzen sind oft besonders ausdrucksstark. Das liegt an der Unmittelbarkeit, an der Sorglosigkeit, mit der man sie „hinwirft“. Daher sind Skizzenbücher so gute „Augenblicksprotokolle“; sie fangen den Moment ein, halten den Augenblick fest. Man könnte auch sagen: Bei der Skizze liegt die Qualität in der Spontantität begründet.



Tipp: Zum Arbeiten im Skizzenbuch eignen sich Füller, Fineliner (bei glattem Papier), weiche Bleistifte, Tintenroller, Filzstifte und Marker besonders gut. Sepia-Tusche wirkt besonders edel und künstlerisch (experimentiert einmal damit: mit Pinsel, Stahl- oder Rohrfeder). Was Ideen-Skizzen angeht: Wenn Ihr immer einen kleinen Block und einen Bleistift dabei habt, könnt Ihr überall und jederzeit Eure Ideen visualisieren und festhalten. Wenn man einmal damit anfängt, lässt es einen nicht mehr los.

Zeichnungen

Skizzen sind die Grundlage jeder detaillierten Zeichnung. Man fasst das Motiv zunächst mit lockeren Strichen, fängt es ein, entwickelt ein Gefühl für die Räumlichkeit. Ob Ihr lieber einen harten Bleistift (H) oder einen weichen (B) verwendet, ist ausschließlich Eurer persönlichen Vorliebe zu überlassen. Weiche Stifte geben einen satten, lebendigen Strich, harte Bleistifte sind feiner, eignen sich für Details, sind z. B. gut geeignet, wenn man sie für Vorzeichnungen für Aquarelle verwendet.

Der oder die Anfänger*in zeichnet meist zunächst die Kontur, den Umriss einer Figur. Das beruht auf unserer Schreiberfahrung, wo wir ja auch Linien ziehen, aber andererseits auch auf unserer angeborenen Fähigkeit, Dinge an ihrer *Silhouette* zu erkennen. Diese Fähigkeit resultiert aus frühester Vorzeit, wo Steinzeitmenschen, die sich etwa auf der Pirsch befanden, im Augenwinkel die Umriss eines Säbelzähntigers oder eines Wolfes blitzschnell zu erfassen vermochten. Das Erkennen von Umrissen war überlebensnotwendig. Doch dieser Instinkt führt uns beim Zeichnen schnell in die Irre. Wir verlieren dadurch nämlich die Körperlichkeit aus dem Auge. Der Umriss ist gewissermaßen der Rand der Form, – so wie es etwa die Horizontlinie ist, die wir am Meer oder in einer Landschaft erkennen. Versucht einmal, die Form selbst zu erfassen, etwa die unterschiedlichen Tonwerte zu erfassen und mittels stärkerem oder schwächerem Bleistiftdruck diese auszuarbeiten. Wenn man mit dem Bleistift die Form „aufbaut“, so ergibt sich fast automatisch deren Räumlichkeit und Dreidimensionalität. Natürlich lassen sich auch sehr schöne, reine Konturzeichnungen anlegen (etwa bei Skizzen von Gebäuden oder auch Menschen). Alle Wege können zu sehr schönen Ergebnissen führen. Es ist nur ein Vorschlag, einmal in diese Richtung hinzuzusperimentieren.

Um sich im Zeichnen zu trainieren, eignet sich die Schnellskizze hervorragend. Mit schnellen Strichen hält man das Motiv fest und arbeitet gewissermaßen betont eilig. Diesen ersten „Wurf“ (= Entwurf) arbeitet man nun erst in einem zweiten Schritt aus.

Beim sogenannten leichten Strich skizziert man gleich zu Anfang alle Tonwerte und Schattenpartien mit. Die Hell-Dunkel-Werte werden aber nur ganz leicht eingezeichnet. Man konzentriert sich also gewissermaßen auf die Lichtverhältnisse, aber deutet nur an. Später weiß man aber,

wo Dunkel und Hell angelegt sind, – und nun arbeitet man die Hell-Dunkel-Werte aus, indem man die Zeichnung vollständig entwickelt.

Tipp: Versuchen Sie einmal, ein Portrait von sich im Spiegel anzufertigen, mittels der beiden oben angegebenen Vorgehensweisen (Schnellskizze und leichter Strich). Wie unterschiedlich wirken die beiden Zeichnungen?



Licht und Schatten: Die Beleuchtung bestimmt, was wir sehen und wie wir es wahrnehmen. Alle optischen Eindrücke hängen von der Intensität der Lichtquelle ab, auch vom Einfallswinkel des Lichts. Je genauer Ihr die Schatten zeichnet, desto klarer definiert Ihr die Kontur. Wenn Ihr die dunkelsten und die hellsten Partien in Eurer Zeichnung bestimmt, so zeichnet ihr gleichermaßen die Tonwerte. Beim Zeichnen kann man sich auf die dunkelsten Töne konzentrieren und somit die Schatten definieren; es geht aber auch umgekehrt und man versucht, die hellsten Töne festzulegen. Beides wird ganz unterschiedliche Effekte haben. Probiert dies einmal aus (es ist eine gute Übung für Euer Skizzenbuch).

Bewegung darstellen ist in zeichnerischer Hinsicht eine ganz schöne Herausforderung. Aber es macht Spaß. Früher gingen Zeichenklassen dafür gern ins Theater oder in den Zirkus. Aber es geht auch, wenn man sich mit dem Skizzenbuch in ein Café setzt und die vorbeilaufenden Passanten zeichnerisch „einfängt“. Zeichnet man Bewegungen, muss man rasch geeignete Informationen auswählen. Das fördert die Beobachtungsgabe, – es schult auch das optische Gedächtnis. Dass man nicht nur mit Bleistiften, sondern auch mit Kugelschreibern, Buntstiften und allen möglichen anderen Zeichenmedien zeichnen kann, versteht sich von selbst – wir gehen an späterer Stelle noch etwas auf diese Möglichkeiten ein.

Die erzählerische Kraft einer Zeichnung liegt darin, dass der oder die Zeichner*in entscheidet, was er oder sie darstellt und was nicht. Auch in der Weglassung liegt eine Aussage. Die Zeichnung selbst verdichtet sich an jenen Stellen, die dem oder der Zeichner*in wichtig sind. Dadurch wird die Aussage geschärft. Eine optische Gewichtung tritt ein, die für sich genommen erzählerisch wirkt.

Die Illustration

„Illustrieren“ (lateinisch) bedeutet „erleuchten, erklären“ und lange Zeit war die Buchillustration das Paradebeispiel für dieses Genre. Texte wurden durch beigefügte Bilder inhaltlich erweitert oder ergänzt. In den mittelalterlichen Klöstern wurde vor der Erfindung des Buchdruckes in großem Umfang eine kulturell einzigartige Buchmalerei ausgerichtet, diese „Illuminationen“ sollten vor allem die Inhalte der Bibel „erleuchten“. Später hatten die Buchillustrationen oft auch einen unterhaltsamen Charakter. Doch die Illustration kann weit mehr als nur den Text zu ergänzen oder besonders hervorzuheben. Sie vermag – es wurde oben bereits formuliert – für sich genommen eine eigene Geschichte zu erzählen. Der geniale Tiefenpsychologe C. G. Jung formulierte einst, „die Psyche denke in Bildern“. Und tatsächlich sind rund 90 % der an das Gehirn übermittelten Informationen visuell. Das menschliche Gehirn verarbeitet Bilder rund 60 000-mal schneller als einen Text. Dies bedeutet, dass Bilder einen enormen Einfluss auf unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit haben. Im optimalen Fall ergänzen Text und Illustration sich also dergestalt, dass es keine Überschneidungen, keine Doppelungen gibt, sondern eben eine andere Welt ausgedrückt und vermittelt wird.

Gattungen der Illustration: Zur Illustration zählen traditionell die *Buchillustration*, aber auch die *wissenschaftliche Illustration*, die *Editorial Illustration* (für den Zeitungs- und Magazinbereich), die *Sachillustration* (z. B. *Infografiken*, die *technische Dokumentation*, *Piktogramme* u. a.), die *digitale Illustration*, die *interaktive Illustration*, die *digitale Animation*, die *Grafische Erzählung* (Graphic Novel, Comic) und die Illustration für den *Spielebereich* (Games). Aber auch hier sind weitere Gebiete möglicherweise nicht angesprochen worden (das Feld ist heutzutage schier unbegrenzt). Festzuhalten ist jedoch, dass die Illustration längst selbst zur erzählerischen Form geworden ist. Ob wir die **Graphic Novel** hier als Gattung der Illustration benennen oder ob sie nicht vielmehr ein ganz eigenes Genre ist (wofür vieles spricht, da ja auch Texte einfließen), mag zu diesem Zeitpunkt unbeachtlich bleiben. Angedeutet werden soll lediglich, dass dieser Bereich ungeheuer vielschichtig ist.

Die Abgrenzung zwischen der Illustration und der Zeichnung ist eigentlich obsolet, – denn die künstlerischen Vorgänge sind ähnlich. Auch die Naturzeichnung trägt illustrative Aspekte in sich, auch eine Illustration ist häufig gezeichnet. Nur gibt es hier natürlich unendlich viele weitere Techniken, wie etwa die Collage, die Drucktechniken, malerische Arbeitsweisen, oder etwa den ganzen Bereich der digitalen Illustration. Und seit einiger Zeit auch die viel beschworene künstliche Intelligenz, die mittlerweile schon Illustrationen für Agenturen anfertigt. Wichtiger aber als die Darstellung genauer künstlerischer Techniken ist *der Weg dorthin*.

3.2 DER EIGENE WEG



Der einfachste Weg, die eigene „Richtung“ für das eigene künstlerische und kreative Tun zu definieren, ist das *Machen*. Die visuellen Ausdruckstechniken hängen unmittelbar davon ab, wie intensiv man (sie) trainiert. Durch das Zeichnen und Skizzieren selbst gelangt man in einen eigenartigen Bewusstseinszustand, bei dem die Gedanken von sich aus tätig werden, – ganz so, als „beruhige“ einen das augenblickliche Tun (das Zeichnen), sodass das

Gehirn entspannt arbeiten kann. Arbeitet man in Serie, so wird sich der mögliche Weg, den man einschlagen kann, wie von selbst auftun. Das mag seltsam klingen, aber im Grunde ließe sich diese Aussage auch durch das alte Sprichwort „sich regen bringt Segen“ formulieren. Im künstlerischen Bereich ist dies essenziell. Wir sollten uns angewöhnen, visuell zu denken, indem wir den zeichnerischen Fluss aktivieren. Oder anders ausgedrückt: „Visuelle Ideen generiert man über visuelles Denken“.⁵ Druck, also auch eine Art Leistungsdruck hinsichtlich der Kreativität, wirkt hier kontraproduktiv und hemmend. Es ist wie bei der Liebe: Anspannung und analytisches Denken vertreibt diese Form der Energie und so ist es auch mit der Kreativität. Verlasst Euch auf die Intuition. Scribbelt und skizziert, sammelt visuelle Ideen. Erst in einem zweiten Schritt könnt Ihr die Ergebnisse dann auswerten und ordnen. Natürlich braucht es dann auch das kognitive Denken, etwa wenn man die Frage beantworten möchte, welches konkrete Projekt man mit welchen Verlagen, Agenturen oder Organisationen angehen will. Aber die Ideenfindung sollte noch nicht von diesen Überlegungen dominiert werden. Zu viel Pragmatismus, zu viel Zweck-Nutzen-Relation hemmt hier den Zufluss der wertvollsten Anregungen und Inspirationen. Nutzt beide Formen des Denkens, das intuitive und das kognitive, aber vor allem auch die reiche Quelle

⁵ Vgl. Felix Scheinberger, „Illustration“, S. 50.

des freien Zeichnens und der eigenen Fantasie. Denn dort liegt auch Euer Alleinstellungsmerkmal, das Besondere, das nur Euch zu eigen ist.

3.3 DER EIGENE STIL

Der eigene Stil scheint so etwas zu sein wie die authentische, unverkennbare, persönliche künstlerische Handschrift des Zeichners oder Illustrators bzw. der Zeichnerin oder Illustratorin. Aber was ist genau darunter zu verstehen? Natürlich sind die meisten berühmten Künstler*innen klar aufgrund der von ihnen definierten eigenen Bildsprache zu erkennen. Doch hat sich deren Stil sukzessive, also Schritt für Schritt selbst entwickelt oder war er irgendwie „geplant“? Schon diese Fragestellung löst ein Schmunzeln aus, wobei es dieses Phänomen durchaus gibt. Nicht wenige Künstler*innen haben sich genau überlegt, wie sie etwas Neues, ganz ihnen Zugeordnetes entwickeln können, gewissermaßen unter Zuhilfenahme des oben erwähnten kognitiven Denkens. Es wäre also durchaus möglich, sehr rational eine Art Bildsprache zu konstruieren und konzeptionell an die Sache heranzugehen. Doch hier geht es um jenen Stil, der durch das zeichnerische Tun, die künstlerische Tätigkeit des Illustrierens erreicht werden soll. Wir blicken also eher auf die „unverkennbare künstlerische Handschrift“. Und hier lässt sich feststellen, dass der Stil in gewisser Weise „in uns selbst“ angelegt ist. Dieser Stil lässt sich also nicht finden, indem man ihn „sucht“, sondern da er in uns selbst angelegt ist, als Teil unseres Persönlichkeitskerns, müssen wir ihn in gewisser Weise „rauslassen“. Und dies bedeutet, dass wir zeichnen müssen, um ihn erblicken zu können.



Und hier sind wir nun wieder bei der Aussage, die oben schon getroffen worden ist, – wenn auch in einem anderen Kontext. Oben wurde zudem bereits ausgeführt, dass der oder die Bildermacher*in bei der Schöpfung seines bzw. ihres Bildes Entscheidungsprozesse absolviert. Ein Bild wird „entwickelt“. Im Rahmen der hierfür notwendigerweise auszuführenden Entscheidungskette bildet sich auch, Schritt für Schritt, die eigene Handschrift, der eigene Stil. Insofern liegt der eigene Stil also einerseits in unserer Persönlichkeit begründet, zum anderen in der Kombination unserer daraus resultierenden individuellen Handschrift im Einklang mit den erwähnten Entscheidungsschritten. Aber es lässt sich der Einfachheit auch so ausdrücken: Je länger und intensiver wir arbeiten, desto klarer kristallisiert sich dieser eigene Stil heraus. Damit diese intensive Beschäftigung aber auch durchgehalten werden kann, ist eines unbedingt erforderlich: dass es uns Spaß macht. Dies ist bei dieser Tätigkeit aber meist gegeben, es ist ja die Grundlage der Motivation für die künstlerische Tätigkeit schlechthin.

Die inhaltliche Beschäftigung mit einem Thema unterstützt aber die Entwicklung des eigenen Stils. Denn durch das inhaltliche Arbeiten erreichen wir, dass wir uns selbst den notwendigen Input geben. Anregungen motivieren Inhalte, die wir aufarbeiten; diese bereichern uns nicht nur intellektuell, sondern sie erweitern zugleich auch unsere Ausdrucksmöglichkeiten, sodass sie geistige Durchdringungskräfte fördern, uns in unserer allgemeinen Entwicklung voranbringen. Es ist also sinnvoll, sich ein **Thema** zu suchen.

Eine weitere Quelle für die Entwicklung des eigenen Weges, des eigenen Stils ist die Freude am **Experiment**. Innovation hängt von der Frage ab, ob man Grenzen überschreitet. Ob diese neuen Felder etwa neue Zeichenmedien sind, beispielsweise Rötelkreiden oder der Einsatz einer Rohrfeder, Drucktechniken oder digitale Zeichenmedien, oder ob das Experiment eher darin liegt, sich eines neuen Themas, eines neuen Inhaltes anzunehmen, bleibt jedem selbst überlassen. Wichtig ist aber der Aspekt des Neuen, der Mut zu experimentieren.

Ob man lieber mit herkömmlichen, klassischen Zeichenmedien arbeitet oder ob man nicht vielmehr alles – auch die Skizzen und Entwürfe – digital ausführt, muss jeder für sich allein entscheiden. Doch in derselben Weise, wie das Lesen eines gedruckten Buches das Gehirn völlig anders anspricht als eine Darstellung im Netz, so wie die Schreibschrift einen künstlerisch-persönlichen Ausdruck in sich birgt, so ist es auch bei diesen Medien. Auch wenn das digitale Arbeiten unabdingbar ist und natürlich völlig andere, beeindruckende Möglichkeiten bietet, so haben eben auch die klassischen Techniken ihre klaren Vorteile. Es ist eben etwas anderes und meiner Auffassung nach nicht zu ersetzen und jeder, der einmal auf einer Städtereise ein kleines Skizzenbuch bei sich geführt und die vielen Eindrücke zeichnerisch festgehalten hat, weiß wohl, was gemeint ist.

Tipp: Wem große Zeichenblöcke zu „platzintensiv“ sind oder wer sich einem großen Skizzenbuch noch nicht anvertrauen möchte, der nehme ein kleines Heft, das gut in die Innentasche passt. Es gibt in Künstlerbedarfsgeschäften auch kleine Skizzenhefte mit dickem, gutem Zeichenpapier. Versucht doch erst mal, dieses kleine Heft zu „füllen“, – das lohnt sich eigentlich immer und könnte einen guten Anfang darstellen!

Ideen

Die Idee hinter dem Bild ist bei der Illustration von besonderer Bedeutung. Während die Skizze und die Zeichnung, die ihre Umgebung einzufangen suchen, Stimmungsbilder und Augenblicksprodukte sind, die für sich genommen auf großartige Weise Geschichten erzählen, so ist die Illustration, die sich einem bestimmten Thema widmet, prozessual anders einzuordnen. Es gibt zwar auch „freie Illustrationen“, die gewissermaßen aus dem Bauch heraus entstehen und somit



eher künstlerisches Ausdrucksmittel sind und natürlich sind hier die Grenzen zur freien Kunst absolut fließend. Aber gehen wir einmal von einer angewandten Illustration aus, die einen bestimmten Sachverhalt, eine Idee oder Situation veranschaulichen soll. Hier braucht es zunächst eine Idee, von der ausgehend die Illustration angelegt werden kann. Die Gestaltung, der Stil, die Ästhetik, der ganze Inhalt, das Bildkonzept hängen nun also ab von der Grundidee. Eine gute Idee hinter einer Illustration vermag es sogar, auch eine eher bescheiden ausgeführte Arbeit aufzuwerten, da die Idee das Werk gewissermaßen „trägt“. Wir sehen diesen Effekt regelmäßig beim Cartoon. Ein **Cartoon** ist eine witzige, spontane Zeichnung (früher bezeichnete man eine solche auch als „Witzzeichnung“), bei der die Idee (der Witz) das tragende Element ist. Eine gute Cartoon-Idee kann auch krakelig und wackelig umgesetzt sein,

von einem oder einer bekennenden „Nicht-Zeichner*in“. Solange der Witz „funktioniert“, ist dies völlig gleichgültig. Es kann dann sogar ein besonderer, die Aussage noch steigernder Wert in einer scheinbar „ungekonnten“ Ausführung liegen. Umgekehrt gibt es auch aufwendig und

grandios gehaltene Zeichnungen, deren Ideen nicht tragen. Ja, man kann sagen, dass es grandiose Zeichner*innen gibt, die nicht illustrieren können. Es fehlt eben an der Idee, mitunter auch an der Fähigkeit, Geschichten visuell zu erzählen. Das macht aber nichts; auch solche Zeichner*innen können den Bereich finden, indem sie ihr Alleinstellungsmerkmal einbringen können. Es gibt beispielsweise in einigen Museen Zeichner*innen, die Objekte (etwa ausgestopfte Tiere in Naturkundemuseen) zeichnerisch grandios abbilden und weitere Objekte visuell „archivieren“. Doch zurück zur Illustration. Die Idee ist die „Seele“ der Illustration.

Ideen stellen die Beziehung zwischen Betrachter*in und Bild her.

Die Illustration ist eine Form der *visuellen Auseinandersetzung mit einem Thema*. Insofern ist es eine gute Herangehensweise, um eine Idee zu generieren, wenn man sich inhaltlich zuerst intensiv mit dem Thema beschäftigt.

Die **Recherche** steht am Anfang des kreativen Findungsprozesses. Je früher dazu Skizzen angelegt werden (ob nun analog oder digital), desto besser. Der Prozess muss ins Rollen kommen. In vielen Fällen steht die Recherche ganz am Anfang dieser Auseinandersetzung, weil man einen „Fundus“ anlegt, einen Pool von inhaltlichen Aspekten, Ideen, Anregungen. Man stellt nun diese Materialien zusammen, sammelt alle Ansätze und Umsetzungen, derer man habhaft werden kann und bringt sie in eine Ordnung. Am Rechner legt man dafür einen Ordner an, verschafft sich eine Übersicht. Denn im Grunde lässt sich nur illustrieren, was man inhaltlich selbst verstanden hat. Denn wenn illustrieren übersetzt „erläutern“, „erhellen“ oder gar „erleuchten“ bedeutet, so muss der Schöpfer der Illustration diese Erleuchtung vorerst selbst innerlich vollzogen haben. Bereits in der Auseinandersetzung mit dem Thema erahnt man den Weg, erste Ansätze „kommen auf einen zu“. Und auch hier gilt: Auf dem Weg lassen sich bereits erste „Daumenskizzen“ anlegen, d. h., neben Stichpunkten und geschriebenen Aufzeichnungen sollte man auch bereits visuell mitdenken, die Dinge visuell ausdrücken, in welcher Form auch immer.

Brainstorming: Das Brainstorming bedeutete in seiner ursprünglichen Form, dass eine kreative Gruppe – etwa die Mitarbeiter*innen einer Agentur – sich zusammensetzt und jeder zu einem Projekt „seinen Senf“ dazugibt, also alle Gedanken und Ideen, die sich ihm auftun. Die anderen können nun diese Ideen aufgreifen und ergänzen, ausbauen oder auch in Abrede stellen. Es handelt sich also um einen Prozess des Sammelns, aber auch des Herauskrystallisierens. Wichtig ist, dass sich niemand gehemmt fühlt. Denn das Brainstorming lebt von freien Assoziationen, von unmittelbaren Bildern, die ein Thema bei den Menschen ganz individuell auszulösen vermag. Zunächst sollten alle Ideen positiv willkommen geheißen werden. Denn eine negative Atmosphäre, etwa durch vorschnelle Kritik, blockiert den kreativen Strom, der auf Toleranz und Annahme ausgerichtet ist. In einer weiteren Phase werden die Ergebnisse dieses Prozesses nun sortiert und ausformuliert. Auch allein lässt sich der Vorgang des Brainstormings einsetzen. Nur ist man dabei der einzige Ideengeber. Aber mithilfe der **Mindmaps** lässt sich ein kreativer Prozess anregen, der in eine ähnliche Richtung geht. Beim sogenannten **Brainwriting** erstellt man Assoziationsketten rein schriftlich, in Wortketten. Beim Mindmapping kann man diese Denkprozesse nun in einer Art „Karte“ aufzeichnen und visualisieren. Diese Methode nutzt die Erkenntnis, dass wir nicht linear denken. Vielmehr ist es so, dass Gedanken spontan in unseren Köpfen auftauchen. Assoziationen entstehen und werden weitergesponnen. Diese Vorgänge sind nicht logisch. Vielmehr verlaufen sie losgelöst voneinander. Der Vorgang ist eher mit einer „Wolkenbildung“ zu vergleichen.

Neben dem Brainstorming oder der Recherche kann es auch sehr hilfreich sein, wenn man alle Anregungen und Motive sammelt und zusammenstellt. So ein *visuelles Archiv*, bestehend aus

digitalen Bildern und Fotos, alten Comics und Magazinen, Lexika, Sachbüchern oder auch Bilderbüchern kann man immer dann durchsehen, wenn man eine Idee braucht. Vielleicht bleibt man irgendwo hängen und kommt auf eine Idee.

Gespräche sind ebenso ein gutes Mittel. Erzählt Euren Bekannten von Eurer Thematik. Vielleicht bringen sie Euch weiter oder lenken Euer Augenmerk auf einen ganz anderen Zusammenhang. Die Visuellen Ausdrucksmittel produzieren ja letztlich Medien der Kommunikation und daher kann es sinnvoll sein, in umgekehrter Richtung zu kommunizieren, gewissermaßen zu Beginn des eingeschlagenen kreativen Weges.

Leseprobe

4 Illustrationstechniken

4.1 ANALOGE TECHNIKEN

Dieser Überblick soll nur aufzeigen, welche Möglichkeiten es gibt. Wer sich für die Vertiefung einer Technik interessiert, sollte auf jeden Fall bei YouTube recherchieren – es gibt dort viele Künstler*innen, die ihre Techniken vorstellen. Zudem gibt es aber auch zahlreiche Onlinekurse für ganz unterschiedliche Bereiche der Illustrationstechniken, die man unterstützend belegen kann (sie sind z. T. preiswert und sehr gut). Der wesentliche Lerneffekt entsteht, wenn man die unterschiedlichen Zeichenmittel ausprobiert und sich damit beschäftigt. Dies gilt natürlich auch für die zahlreichen Zeichenapps.



Bleistift

Es gibt weiche Bleistifte (B) und harte Bleistifte (H). HB liegt in der Mitte – und diese Stärke eignet sich neben B oder 2B besonders gut für Rohskizzen. Comics werden traditionell mit weichen Bleistiften vorgezeichnet. In einem zweiten Schritt werden sie mit der Feder oder einem Fineliner schwarz konturiert; ein Verfahren, das auch bei den japanischen Mangas sehr verbreitet war, z. T. immer noch ist. Vorzeichnungen mit Bleistift werden häufig auch für digital ausgeführte Arbeiten verwendet. Denn sie

erhalten den spontanen persönlichen Zeichenstrich.

Zu den Stärken:

H = hard / B = black / HB = hard black

Buntstifte

Es gibt viele Illustratorinnen und Illustratoren, vor allem auch im Bilderbuchbereich, die sehr gern mit Buntstiften arbeiten. Für Skizzenbücher bieten sie sich an. Wie mit dem Bleistift lassen sich durch Schraffuren und Überlagerungen Tiefen erzeugen.

Tipp: Sammelt die kurzen Buntstiftstummel, entsorgt sie nicht, – sondern verwendet sie speziell für das Skizzenbuch, das Ihr unterwegs führt (sie sind leichter zu transportieren und eignen sich perfekt für das schnelle Kolorieren).

Pastell

Pastellkreiden sind sehr farbintensiv. Die Arbeit mit Pastellkreiden erfordert einige Übung, doch die Ergebnisse können sehr eindrucksvoll sein. Es sind besonders zarte, weiche Farben.

Kohle, Kreide und Röteln

Durch den dickeren Strich der Kohle lassen sich ganz andere Effekte erzeugen als mit dem feineren Bleistift. Rötelnzeichnungen wirken durch ihre rötliche Farbe besonders stimmungsvoll und irgendwie „edel“. Kohle ist besonders expressiv.

Tinte und Tusche

Der Unterschied zwischen Tinte und Tusche liegt darin, dass sich Tinte nach dem Trocknen wieder mit Wasser anlösen lässt. Tusche dagegen ist wasserfest. Dennoch sind die Begriffe nicht klar abgegrenzt. Es gibt also durchaus Tusche, die wasserlöslich ist (hier wurde dann der falsche Begriff gewählt). Braune Tinten bezeichnet man als Sepia. Sie sind weicher in ihren Kontrasten



und bieten einen ganz besonderen Reiz. Verwendet man für eine Zeichnung mit Tinte eine Feder, so spricht man von einer Federzeichnung. Der Name beruht darauf, dass die ersten Schreibfedern und Zeichenfedern Vogelfedern waren, die man auf besondere Weise zuschnitt. Im 18. Jahrhundert wurde die Stahlfeder entwickelt, die auch heute noch üblich ist. Zeichenfedern gibt es in allen erdenklichen Größen und Formen, speziell für das Zeichnen oder die Kalligrafie. Viele japanische Manga-Zeichner*innen nutzen nach wie vor eine Stahlfeder zum Zeichnen, wobei die Zeichnung über einer akribischen Bleistiftzeichnung angelegt wird, dessen Linien danach wegradiert werden. Viele Illustratoren arbeiten zudem mit dem Füller. Rapidographen sind eine Art Weiterentwicklung der Stahlfeder. Es sind

ursprünglich technische Zeichenstifte. Sie sind in der Pflege allerdings etwas aufwendig. Kugelschreiber sind demgegenüber sehr pflegeleicht – und als Zeichengerät sehr gut geeignet. Vor allem für Skizzenbücher sind sie gut einsetzbar. Durch ihre runden Köpfe können Kugelschreiber wunderbar fein über das Papier gleiten. Es lassen sich damit Schraffuren und Details erschaffen. Fineliner sind mittlerweile sehr etabliert. Eigentlich zählen sie zu den Filzstiften und jede*r Illustrator*in wird vermutlich eine Auswahl in verschiedenen Stärken an seinem bzw. ihrem Arbeitsplatz vorrätig haben. Dies gilt vermutlich auch für die Pinselstifte, die gerade im Comic-Bereich gern eingesetzt werden. Sie stammen aus Japan, wo der Pinsel eine lange Tradition in der Kalligrafie hat und sind eine Art moderne und praktische Weiterentwicklung. Es gibt sie in verschiedenen Farben und Stärken und auch sie eignen sich sehr gut zum Mitnehmen – für Skizzenbücher.

Filzstifte und Marker

Filzstifte sind, seit es sie gibt, besonders bei Kindern sehr beliebt. Für Layouttechnik und Scribbles sind sie hervorragend geeignet. Es gibt mittlerweile eine enorme Auswahl an Farben, mit denen sich eindrucksvolle Farbübergänge und spannende Ergebnisse erzielen lassen.

Kugelschreiber

Mit Kugelschreibern lassen sich akribische, schöne Illustrationen anfertigen. Der Strich ist variabel, je nach der Stärke des Druckes auf ihn. Es lassen sich sehr feine Abstufungen erzeugen.



Aquarell

Die Aquarelltechnik ist eigentlich ziemlich anspruchsvoll, will man sie umfassend ergründen. Aber dies sollte zunächst gar nicht das Ziel sein. Der Zugang zum Arbeiten mit Aquarellfarben ist nämlich recht einfach, auch mit wenig Know-how lassen sich schon sehr schöne erste Illustrationen erschaffen. Man kann diese Farben auch zunächst zeichnerisch einsetzen, etwa mit einem feinen Pinsel eine Konturzeichnung anlegen, die man dann sparsam koloriert. Für Skizzenbücher (mit Aquarellpapier) sind die kleinen Kästen gut zum Mitnehmen geeignet. Bei den lasierenden Techniken kommt es auf das Weglassen an (alle hellen und weißen Töne bleiben unbemalt). Nur die dunklen Flächen sollen auch mit Farbe gefüllt werden. Im Skizzenbuch wirkt es gut, wenn man innerhalb einer Zeichnung nur die Spitzen, kleine Details koloriert. Das Auge denkt sich den Rest. Bei größeren Bildern sollte man zügig arbeiten. Man beginnt mit den hellen Flächen und arbeitet sich zu den dunkleren vor. Besonders gut eignen sich Aquarellfarben auch für die Kolorierung von Personen, die man vorher mit schnellen Strichzeichnungen angelegt hat.

Gouache und Tempera

Gouache und Tempera sind sich etwas ähnlich. Beide sind wasserlöslich. Mit beiden kann man deckend arbeiten; mit der Gouache lässt sich aber zudem auch die Lasurtechnik anwenden.

Öl- und Acrylfarbe

Ölfarbe ist sehr vielseitig einsetzbar. Sie hat eine hohe Deckkraft und es lässt sich auf allen möglichen Malgründen mit ihr arbeiten (von der Leinwand über Holz- oder Metallplatten). In der Illustration verwendet man eher flache Untergründe als die klassische Leinwand. Es lassen sich auf Pappe oder Holzplatten gute Effekte erzielen. Allerdings trocknet Ölfarbe sehr langsam, was den Einsatz für Illustratorinnen und Illustratoren für Bereiche, in denen es schnell gehen muss, eher ungeeignet macht.

Collage

Die Collage (vom französischen „coller“ = kleben) ist bei vielen Illustratorinnen und Illustratoren sehr beliebt. Aus verschiedenen Fundstücken (Papieren, Fotos, Textilien u. a.) wird das Bild zusammengestellt. Collagen lassen sich auch sehr gut mit digitalen Programmen anfertigen (Photoshop, Procreate u. a.).

Druckbleistifte

Diese Stifte wurden ursprünglich für technische Zeichnungen entwickelt. Sie besitzen genormte Strichbreiten und sind beliebt bei Comiczeichnerinnen und Comiczeichnern, vor allem für Skizzen und Vorzeichnungen, aber die Hamburgerin Isabel Kreitz nutzt sie auch für die finalen Versionen ihrer Graphic Novels.

Graphitstifte

Mit dicken Graphitstiften lassen sich breite, rasche Schraffuren anlegen. Sie wirken künstlerisch und expressiv. Die dünnen Graphitstifte, mit einer Lackierung versehen, eignen sich besser für detailliertere Zeichnungen.

Tipp: Wenn man Bleistiftzeichnungen mit Aquarellfarbe übermalt, wird die Bleistiftzeichnung fixiert und verwischt nicht mehr. Probiert es aus, es hat einen guten Effekt!

Bei all diesen Zeichenutensilien lässt sich Gemeinsames zu deren Verwendung festhalten: Das Wichtigste ist eine genaue **Beobachtung**. Wer nicht genau hinschaut, kann nur das festhalten, was *auf den ersten Blick* zu sehen ist. Doch das bietet später nicht genügend Informationen, um eine wirklich überzeugende Zeichnung anzufertigen. Allein aus dem Gedächtnis wiederum lassen sich zwar ausdrucksvolle Stimmungsbilder zeichnen, – aber nicht überprüfen, ob das Sujet

auch gut getroffen wurde. Und Skizzen liefern besseres **Referenzmaterial** als die Erinnerung. Übt Euch im Beobachten, damit Ihr aus der Fülle der optischen Informationen diejenigen auswählen könnt, die für Euer Bild wichtig sind.

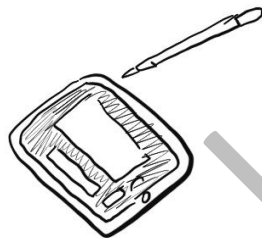
Mit einer Zeichnung könnt Ihr aber auch sichtbar machen, was nur in Eurem Kopf existiert. So wichtig das Naturstudium ist, so wichtig ist auch die Visualisierung Eurer Ideen. Auch dafür ist das Skizzenbuch eigentlich das beste Medium. Oder Ihr legt zwei an: eines für das „Urban Sketching“, die Skizzen unterwegs und für das Sammeln von Eindrücken – und ein weiteres für die inneren Bilder, die Fantasien und Ideen.

Tipp: Übt Euch einmal im Blindzeichnen. Macht die Augen zu und zeichnet etwa zur Musik. Versucht ein Profil zu zeichnen oder Figuren. Wenn Ihr die Augen wieder aufmacht, sind die Zeichnungen vermutlich irgendwie versetzt oder verschoben. Aber der Strich hat eine andere Qualität als sonst. Vielleicht ist es das suchende Element, das In-sich-hinein-Hören, das dies bewirkt.

4.2 DIGITALE TECHNIKEN

Es gibt vektorbasierte Grafikprogramme (z. B. Illustrator) und pixelbasierte Grafikprogramme (z. B. Photoshop) und mittlerweile eine große Anzahl von Apps, mit denen man im Grunde genauso gute Ergebnisse erzielen kann.

Das Angebot an Zeichenapps verändert sich rasch: *Procreate* ist zurzeit sehr beliebt, – gerade auch bei den Studierenden. Es beinhaltet alle wichtigen Tools zum Zeichnen. Es gibt für diese App zahlreiche und hilfreiche



Tutorials und neben der Möglichkeit, Illustrationen anzufertigen, lassen sich mit ihr auch Animationen anlegen (diese lassen sich exportieren, man kann sie dann auf anderen Geräten weiterverarbeiten). Sketchbook wäre eine ähnliche App, die gleich gut ist. Es gibt für Photoshop eine ergänzende App, *Photoshop Sketch* – und deren Kompatibilität mit Photoshop oder Illustrator ist natürlich ein großer Vorteil, wenn man diese Programme ohnehin schon verwendet. *Adobe Illustrator Draw* bietet diese Möglichkeit für das Programm Illustrator. Der Vorteil: Arbeiten, etwa vom iPad, lassen

sich im Illustrator weiterverarbeiten. Für die Erstellung zweidimensionaler Vektorgrafiken eignet sich auch die App *Inkscape*. Es ist eine Open-Source-Software, daher kostenlos und eignet sich gut zum Erstellen von Logos, Illustrationen, auch technischen Darstellungen. Painter ist ein Malprogramm – es eignet sich sehr gut für realistische Anmutungen traditioneller Maltechniken, etwa Öl oder Aquarell. Mit 3D-Programmen lassen sich Formen aufbauen. Ähnlich wie bei den analogen Techniken gibt es Werkzeuge wie Grafiktablets (Wacom, Cintiq, Inkling) und sehr beliebt ist auch der iPad, auf dem sich ebenso direkt mit einem Stift (Apple Pencil) malen oder zeichnen lässt. Für sämtliche Apps gibt es Tutorials, die man buchen kann, zu bestimmten Themen oder Programmen.

Wem welche App, welches Programm zusagt, ist individuell ganz unterschiedlich: Schon bei Photoshop und Illustrator scheiden sich die Geister; manche nutzen beides völlig gleichberechtigt. Viele zeichnen zunächst analog – etwa mit Bleistift oder mit Tusche – scannen die Seiten dann ein und bearbeiten die Scans dann im Photoshop, nehmen also z. B. nur die Kolorierung in dem Programm vor oder sie nutzen Illustrator oder InDesign nur für das Lettering.

Auch auf die Gefahr hin, mich erneut zu wiederholen: Nutzt die Möglichkeiten des analogen Arbeitens und kombiniert es mit den Möglichkeiten der Programme. Meistens zahlt sich das irgendwie aus. Der Strich auf dem Papier hat einen besonderen Reiz. Aber natürlich ist die Sensibilität etwa des Apple Pencils ebenfalls faszinierend und man erlangt damit Effekte, die auf dem Papier sehr aufwendig herzustellen wären. Vielleicht ist es sinnvoll, folgenden Tipp zu geben: Variiert Eure Methoden, wechselt zwischen den Medien hin und her. Schaut, was die besten Ergebnisse erbringt und vor allem, was Euch persönlich am meisten Spaß und Freude bereitet.

Tipp: Um einen Einstieg ins Zeichnen zu finden – ob digital oder klassisch – ist es gut, sich selbst eine Aufgabe zu stellen, die man dann „durchzieht“. Ein Vorschlag: Nehmt ein Blankoheft zur Hand (oder einzelne Zeichenblätter) und führt für eine Woche ein „visuelles Tagebuch“. Macht wenigstens jeden Tag eine Skizze: was Euch passiert ist, mit wem Ihr verabredet gewesen seid, ob Ihr mit dem Bus gefahren seid oder schlicht nur, ob ihr Kaffee getrunken habt usw. Das können die oben erwähnten schnellen Skizzen sein oder auch minimalistische Icons mit Fineliner. Und diese visuelle Wochendokumentation wertet Ihr später für Euch aus. Im Urlaub hat man für so etwas natürlich mehr Zeit, aber es geht eigentlich immer, – wenn man sich die fünf Minuten nimmt. Eventuell zeichnet Ihr auch einfach in Euren Kalender, – soweit Ihr einen führt. Oder fertigt eine digitale Serie an, auf sieben Einzelseiten, wenn Euch das eher liegt.

Leseprobe

8 Literaturempfehlungen

Abdelhamaid, Sébastien; Cusseau, Clément: Japanime. Die größten Animes aller Zeiten, London 2021.

Bammes, Gottfried: Studien zur Gestalt des Menschen, Ravensburg 1990.

Belting, Hans: Kunstgeschichte. Eine Einführung, Berlin 1988.

Goleman, Daniel: Emotionale Intelligenz, München 1997.

Goleman, Daniel: Kreativität entdecken, München 1999.

Christiano, Giuseppe: Storyboard Design: Grundlagen, Übungen und Techniken: Ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren, Grünwald 2008.

Edwards, Betty: Garantiert Zeichnen Lernen, Reinbek bei Hamburg 2000.

Eisner, Will: Comics and Sequential Art, Tamarac 1985.

Fix, Natascha; Bockow, Jörg: Collage, Mainz 2021.

Fröhlich, Vincent: Der Cliffhanger und die serielle Narration: Analyse einer transmedialen Erzähltechnik, in: Edition Medienwissenschaft, Bielefeld 2016.

Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe, Ravensburg 1994.

Gombrich, Ernst H.: Kunst und Illusion. Zur Psychologie der bildlichen Darstellung, Köln 1967.

Haas, Bärbel: Bilderbuch-Illustration, Stuttgart 2010.

Hagemann, Detlev; Obermayr, Georg; Günther, Matthias: Agiles Publishing, Wolnzach 2013.

Hayashi, Hikaru: Manga aus der richtigen Perspektive, Hamburg 2020.

Heller, Steven: 100 Illustrators, Köln 2021.

Kühlhorn, Lotta: Designing Patterns, Berlin 2021.

Gesing, Fritz: Kreativ schreiben: Handwerk und Techniken des Erzählens, Köln 1994.

Goebel-Berggold, Dieter: Workshop Zeichnen, Wiesbaden 2004.

Goleman, Daniel: Kreativität entdecken, München 1999.

Gombrich, Ernst H.: Die Geschichte der Kunst, Stuttgart 1984.

Jung, Carl Gustav: Der Mensch und seine Symbole, Düsseldorf 1993.

DIPLOMA

Private staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences

DIPLOMA Hochschule

Studienservice

Herminenstraße 17f
31675 Bückeburg

Tel.: +49 (0)40 228 988 240
meinstudium@diploma.de
diploma.de



Leseprobe



Du möchtest mehr erfahren?

Unser aktuelles Studienangebot und weitere Informationen sowie unsere Angebote zur Studienberatung findest Du auf **www.diploma.de**