



HTW Chur



Hochschule für Technik und Wirtschaft
University of Applied Sciences

sketch&draw



Sketchbook

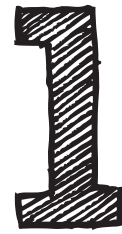
SKETCHBOOK



sketchdraw

Dieses Sketchbook gehört:

.....



Lass die Linien flattern



Arbeite mit Strichbündeln



Arbeite mit kreuzenden Linien



Arbeite mit offenen Linien



Akzentuiere den Strich

„sketch and draw“

Zeichendidaktik von
Tanja Hess
(tanja.hess@sketchanddraw.com)

Creative Commons
(CC BY-NC 2.0)

www.sketchanddraw.com

Hints zur

6

Assoziiere die Striche

7

Perspektiven

8

Abmessen

9

Setze fünf Dunkelheiten


10

Setze den Schatten


m Zeichnen







Ideen müssen visualisiert werden. Nur so können andere sie verstehen. Die Skizze ist das unmittelbarste Medium, um Ideen aufzuzeigen, da die Skizze neben einem Minimum an Zeit, einem Bleistift und Papier nichts weiter benötigt. Die Skizze reduziert das Komplexen auf das Wesentliche, fokussiert und lässt dem Betrachter Freiraum für eigene Vorstellungen.




Dieses Skizzenbuch fasst die wichtigsten Skizzierregeln zusammen und bietet Raum für eigene Zeichnungen, denn nur wer übt und seine Hand sowie die visuelle Aufmerksamkeit trainiert, wird gut.

In diesem Buch ist Platz für Ideenskizzen, Visualisierungen, Erinnerungen, Gedanken, Abläufe und Spinnereien ...

„Sketch and Draw“ ist eine Methode, Skizzieren zu lernen, die auf das Wesentlichste beschränkt ist. Die Didaktik beruht auf einigen wenigen zeichnerischen und visuellen Regeln, die die Grundlage für die Darstellung aller Gegebenheiten bilden.

Im Folgenden sind diese Regeln angeführt und werden mit Beispielen aufgezeigt.





Flutternde Linien ermöglichen es, sich selbst einzubringen.



1

Flutternde Linien sind die Ausgangslage jeder Zeichnung. Mit dieser Strichführung nähert man sich der Form. Zudem verfügt das Vorstellungsvermögen über die perfekteren Bilder der Dinge und die sind oft besser als eine fertige Zeichnung. Darum verzichtet man bei der Linie bewusst auf eine Genauigkeit in der Strichführung.

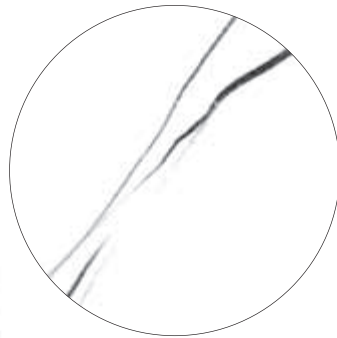


2

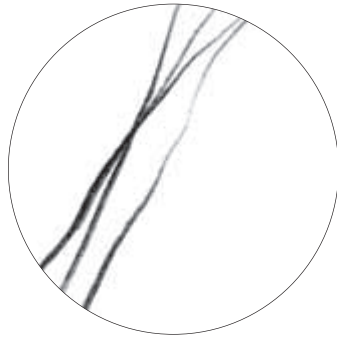


Strichbündel geben dem Betrachter eine weitere Möglichkeit, vor seinem inneren Auge das „richtige Bild“ entstehen zu lassen. Ebenso stellen die derart umspielenden Linien einen Bezug zur Umgebung her und das Objekt wird zusammen mit dem Raum wahrgenommen.

Mehrere Striche im Strichbündel haben einen wichtigen Informationswert für die Entstehung der Skizze. Sie grenzen das Objekt ein, ohne es nach aussen hin abzuschliessen, und erleichtern die Formfindung. Die äusseren Linien suchen nach weiteren Darstellungen und eröffnen damit visuelle Möglichkeiten.



Strichbündel ermöglichen Spontanität.

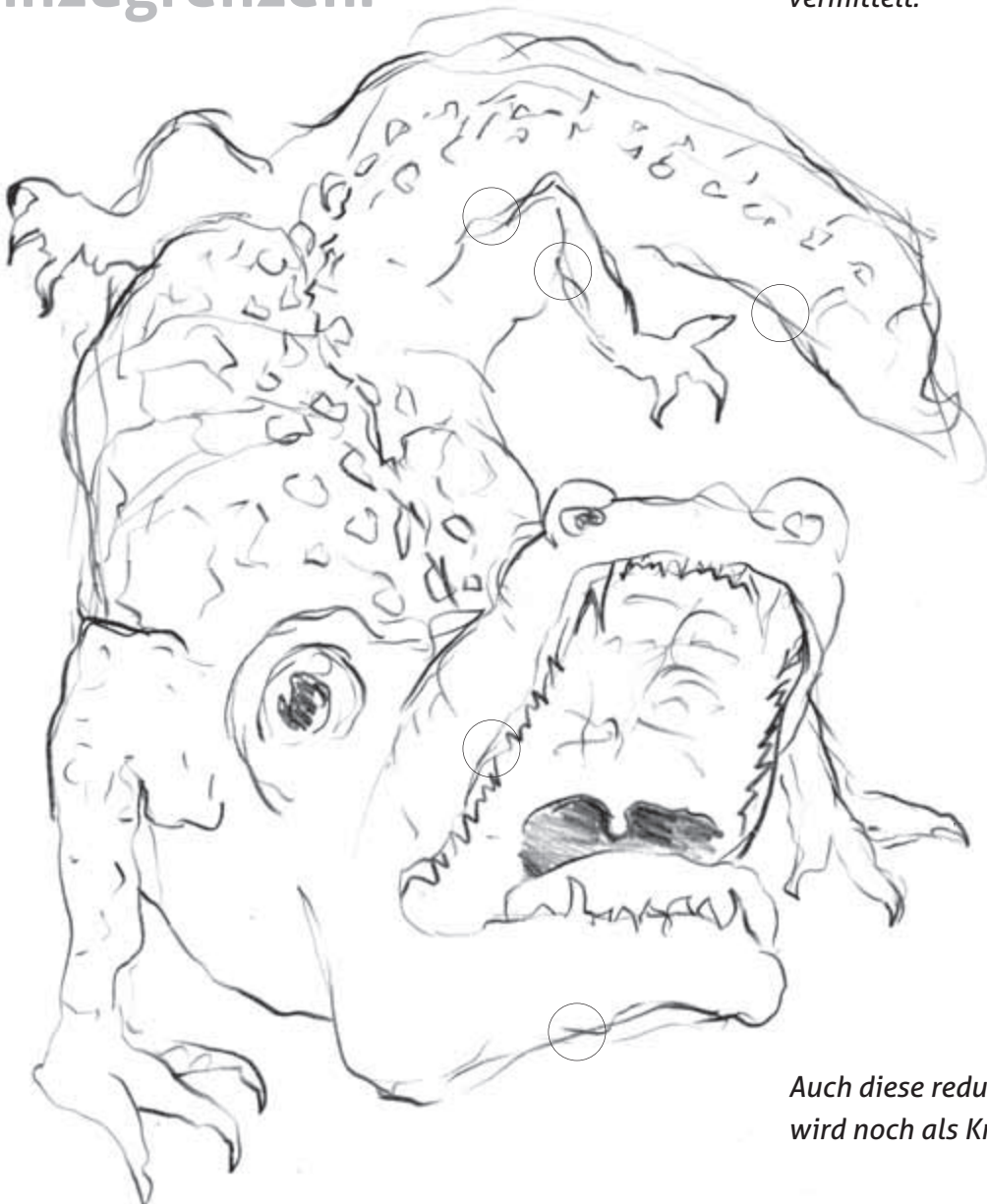


3

Kreuzende Linien verdichten die Form, weisen den Betrachter verbindlich auf die Form hin und verdichten diese. So wird die Form während des Entstehungsprozesses präzisiert.

Mit der Kreuzung wird ein fixer Anhaltspunkt gegeben, der das Auge lenkt. Auf diese Weise wird dem Betrachter aus zwei oder mehreren diskreten Informationen eine prägnante Information vermittelt.

Kreuzende Linien helfen, die richtige Linie visuell einzugrenzen.



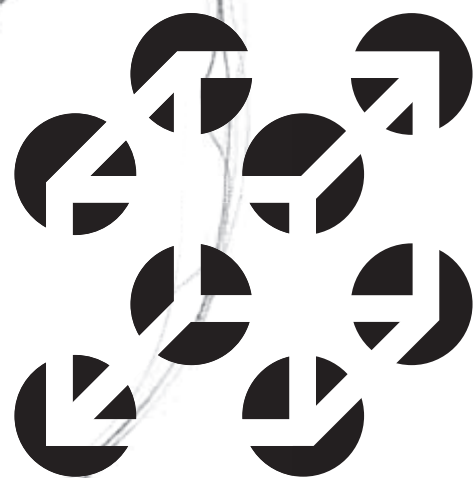
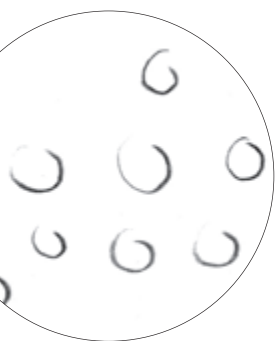
Auch diese reduzierte Form wird noch als Krokodil erkannt.

4

Durch offene Linien wird das Objekt nicht eingengt und nicht abschliessend formuliert. Gerade dieses „non finito“ hat seinen Reiz, da unsere Wahrnehmung wie ein permanenter Vergleich funktioniert. Unser Hirn legt im Laufe der Zeit zahlreiche Schemata an. Die Bildinformationen werden vom Betrachter ständig abgeglichen, dann standardisiert und neu memorisiert. So werden sie beim nächsten Mal schneller wahrgenommen.

Man braucht also nur die typischen visuellen Merkmale zu zeichnen, um Bekanntes wieder zu vermitteln. Dafür bieten sich offene Linien an.

Offene Linien lassen dem Objekt Raum zum Atmen.



Das Bild eines Würfels entsteht aus Auslassungen, denn indem das Auge sieht, konstruiert es auch immer.

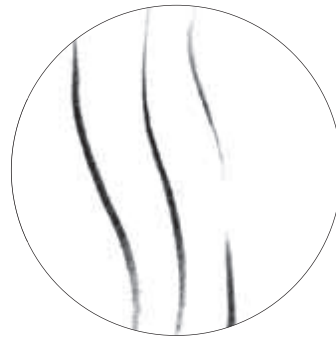


Die Person in der Zeichnung erscheint übertrieben lang. Hier unterstützt die Übertreibung den im Ansatz vorhandenen Eindruck und verstärkt damit den Charakter.

5

Das Auge des Betrachters kann man mit dem Druck des Bleistifts gezielt durch das Bild lenken. Der Strich wird dort stärker akzentuiert, wo man möchte, dass der Betrachter hinschaut.

Die Akzentuierung des Strichs entsteht durch die Modulierung von Strichdicke und Helligkeit, indem man mehr oder weniger Druck auf den Bleistift gibt. Durch diese Unterschiede wirkt die Zeichnung lebendig.

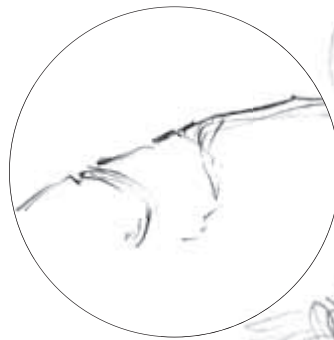


Akzentuierte Linien führen den Blick des Betrachters.

6

Mit Linien, die in die Flächen hineingeführt werden, verleiht man den Dingen Volumen und Körper. Besonders gut eignen sich hierfür Falten und andere Texturen, die man teilweise andeutet. Oder man schattiert einzelne Flächen vollständig.

Dinge aussen herum vollständig mit einer Linie zu umfassen, sollte vermieden werden. Das entspricht nicht unserer Wahrnehmung von Gegenständen.



**Assoziierte Linien
geben den Dingen
Volumen.**

Perspektiven



Klitzekleine Vorskizzen am Rand erleichtern die Übersicht.

7

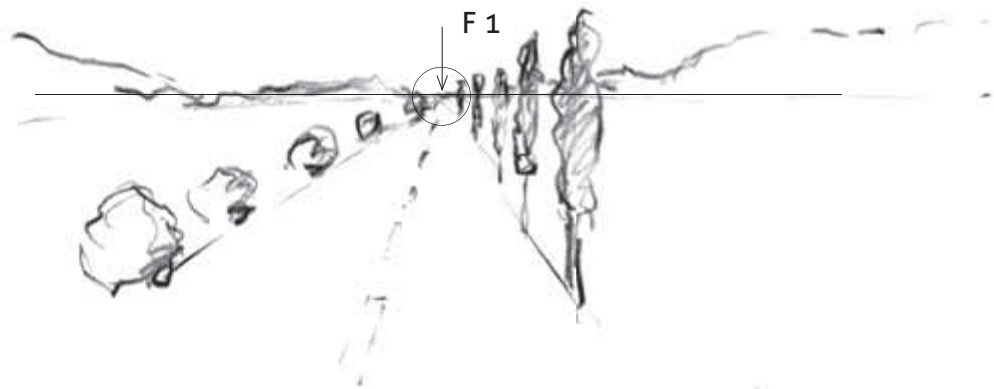
Der Horizont ist eine waagrechte Linie in der Unendlichkeit die exakt auf der Augenhöhe des Betrachters liegt. Hier liegen auch die Fluchtpunkte.

Horizontale Linien über der Augenhöhe sinken in der Ansicht zum Fluchtpunkt (F) hin.

Horizontale Linien unter der Augenhöhe steigen in der Ansicht zum Fluchtpunkt hin.

Senkrechte Linien bleiben senkrecht.

Horizontale Linien, wie sie in der Realität an Fenstern bei Gebäuden vorkommen, sind in der Abbildung also nicht horizontal, da sie durch die Perspektive verzogen werden.

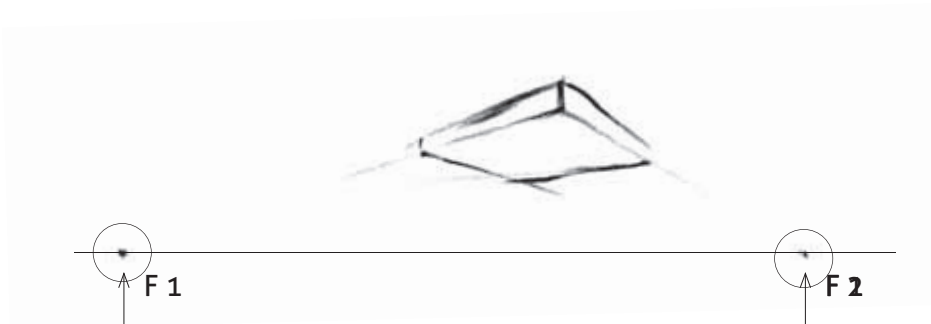


Ansichten mit nur einem Fluchtpunkt verwendet man für Objekte, die senkrecht vor dem Betrachter liegen.

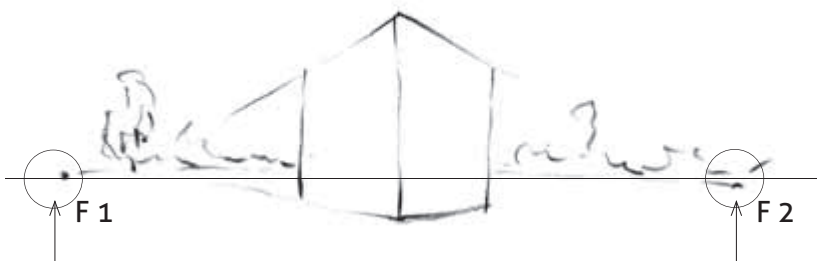
Ansichten mit zwei Fluchtpunkten verwendet man für Objekte, die „übereck“ stehen.

Verlängerte Linien über die Ecken hinaus betonen die Richtungen.

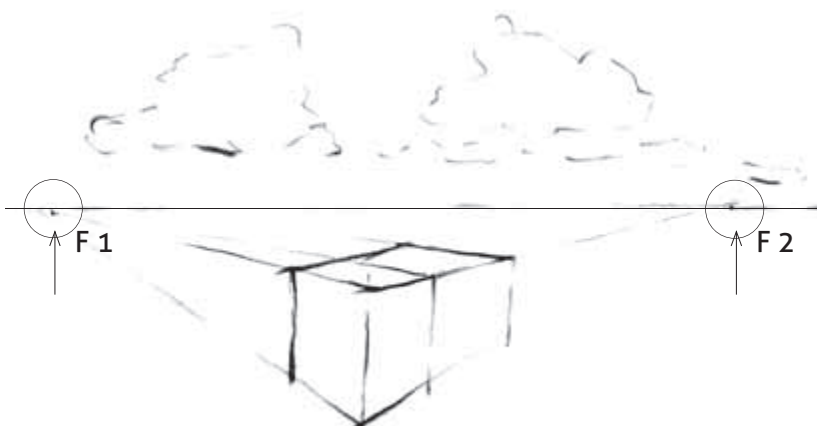
Der Ausdruck eines Bildes hängt mit dem Standpunkt des Betrachters zusammen. Die Perspektive entscheidet, in welcher Rolle der Betrachter im Bild miteinbezogen wird.



Die Froschperspektive zeigt die Dinge übermächtig und bedrohlich – jeden Moment könnten sie auf den Betrachter herunterfallen.



Bei der Ansicht über Eck in der Normalperspektive steht das Objekt mit einer Kante gegen den Betrachter, sodass zwei Seiten vom Betrachter weg in die Tiefe laufen.



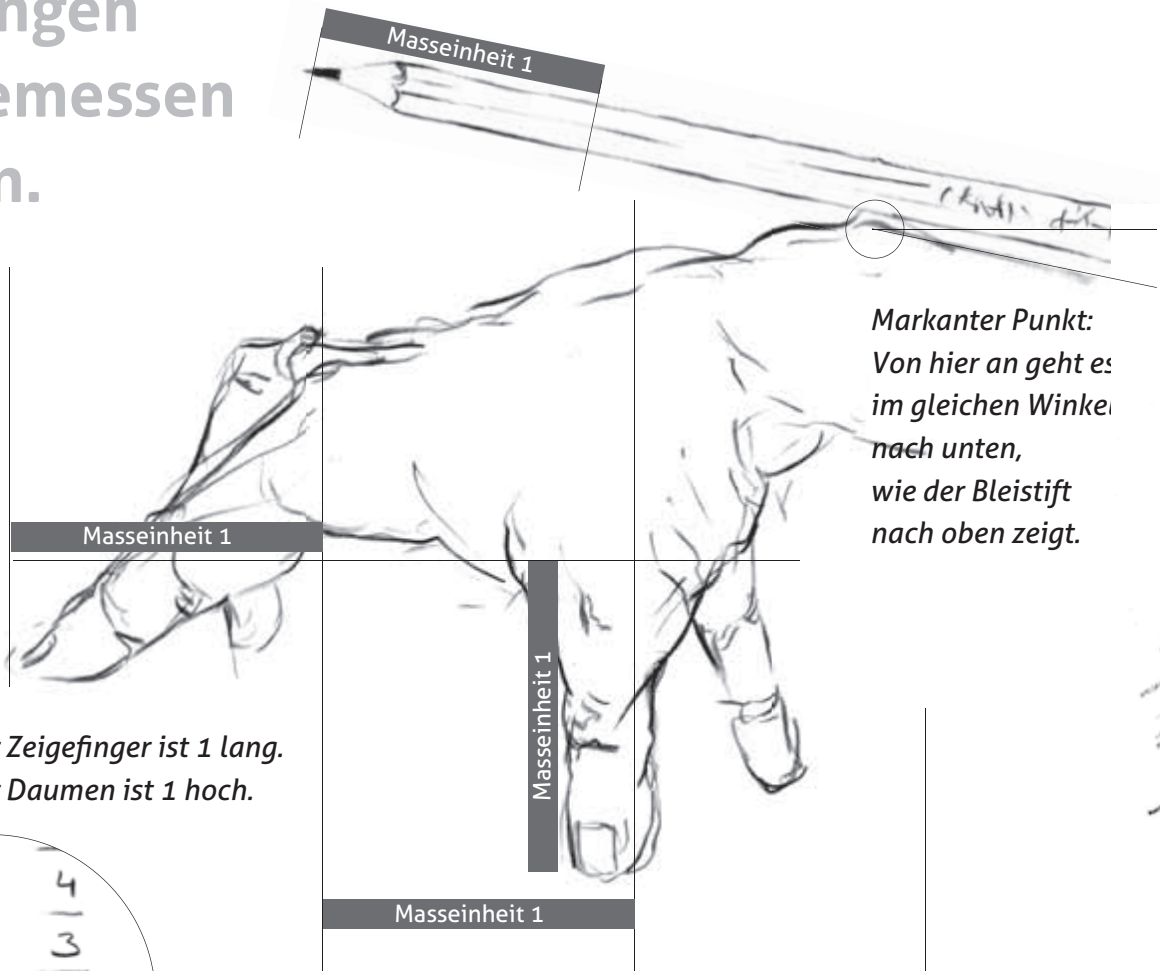
Die Vogelperspektive vermittelt den Eindruck, dass man die Sache im Griff hat. Allerdings kann auch leicht der Eindruck entstehen, dass man „von oben runter“ schaut.

8

Wenn die Proportionen stimmen sollen, dann müssen Richtungen und Längen nachgemessen werden.

Die schlimmsten Fehler beim Skizzieren passieren in den ersten zwei Minuten.

Darum ist es besser, sämtliche Richtungen und Längen abzumessen.



Markanter Punkt:
Von hier an geht es im gleichen Winkel nach unten, wie der Bleistift nach oben zeigt.

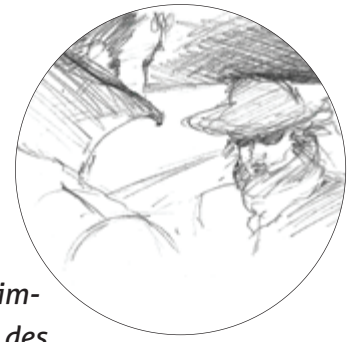
Der Zeigefinger ist 1 lang.
Der Daumen ist 1 hoch.



Zuerst wird ein markanter Punkt im Bild festgelegt. Ob eine Linie von diesem Punkt aus fällt oder steigt, prüft man am besten, indem man ein Auge zusammenkneift und dann den Bleistift über diese Linie hält. Anschliessend wird die Neigung des Bleistifts aufs Blatt übertragen.

Es können mit dem Bleistift auch die Proportionen abgemessen und in die Zeichnung übertragen werden. Dafür sucht man eine markante Länge und legt den Bleistift wie oben gezeigt über den Gegenstand. Diese gemessene Länge trägt man nun auf dem Bleistift ab. Anschliessend sucht man nach gleichen Längen oder auch einem Vielfachen dieser Längen und überträgt sie in die Zeichnung.

9

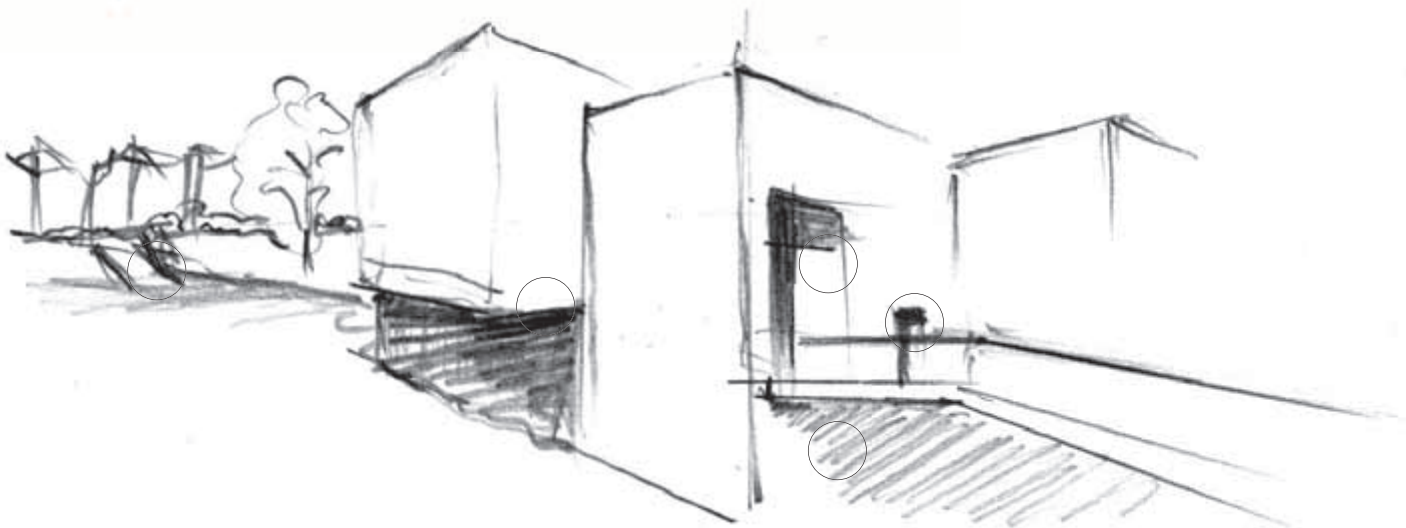
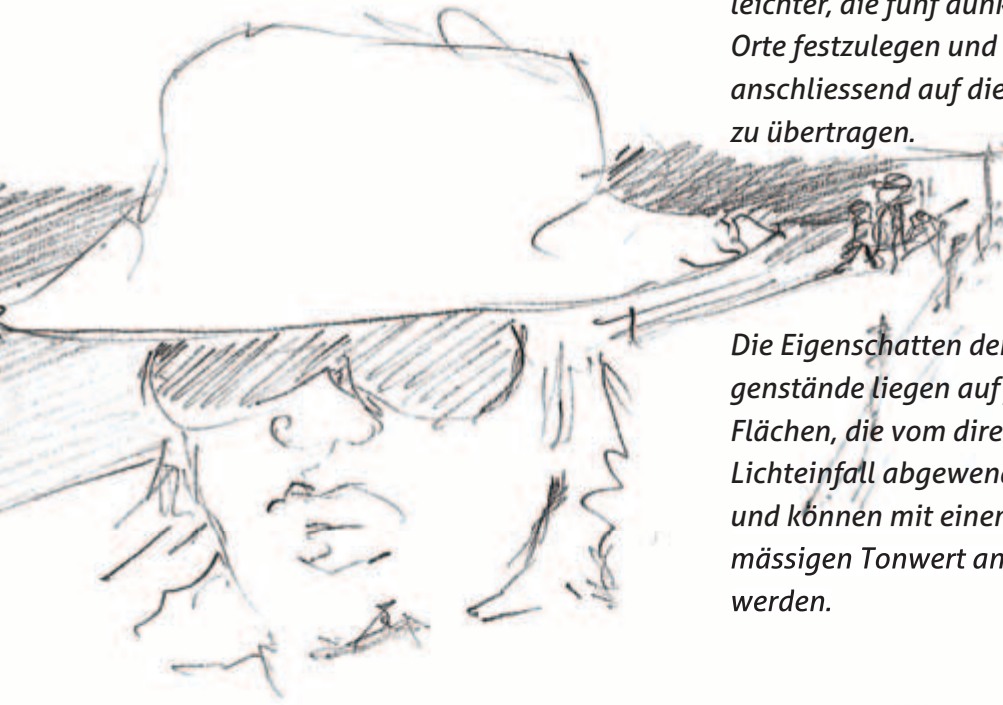


Licht und Schatten sorgen für Stimmung.

Das Licht sorgt für die Stimmung im Bild. Das Weiss des Papiers legt die grösstmögliche Helligkeit fest. Also muss man sich auf das Setzen der Dunkelheiten beschränken.

Wenn man durch die leicht zugekniffenen Augenwimpern den zu skizzierenden Gegenstand anschaut, dann verschwinden die Einzelheiten. Damit fällt es leichter, die fünf dunkelsten Orte festzulegen und diese anschliessend auf die Skizze zu übertragen.

Die Eigenschatten der Gegenstände liegen auf jenen Flächen, die vom direkten Lichteinfall abgewendet sind und können mit einem gleichmässigen Tonwert angetönt werden.



10

Der Schlagschatten lässt die Dinge real erscheinen.

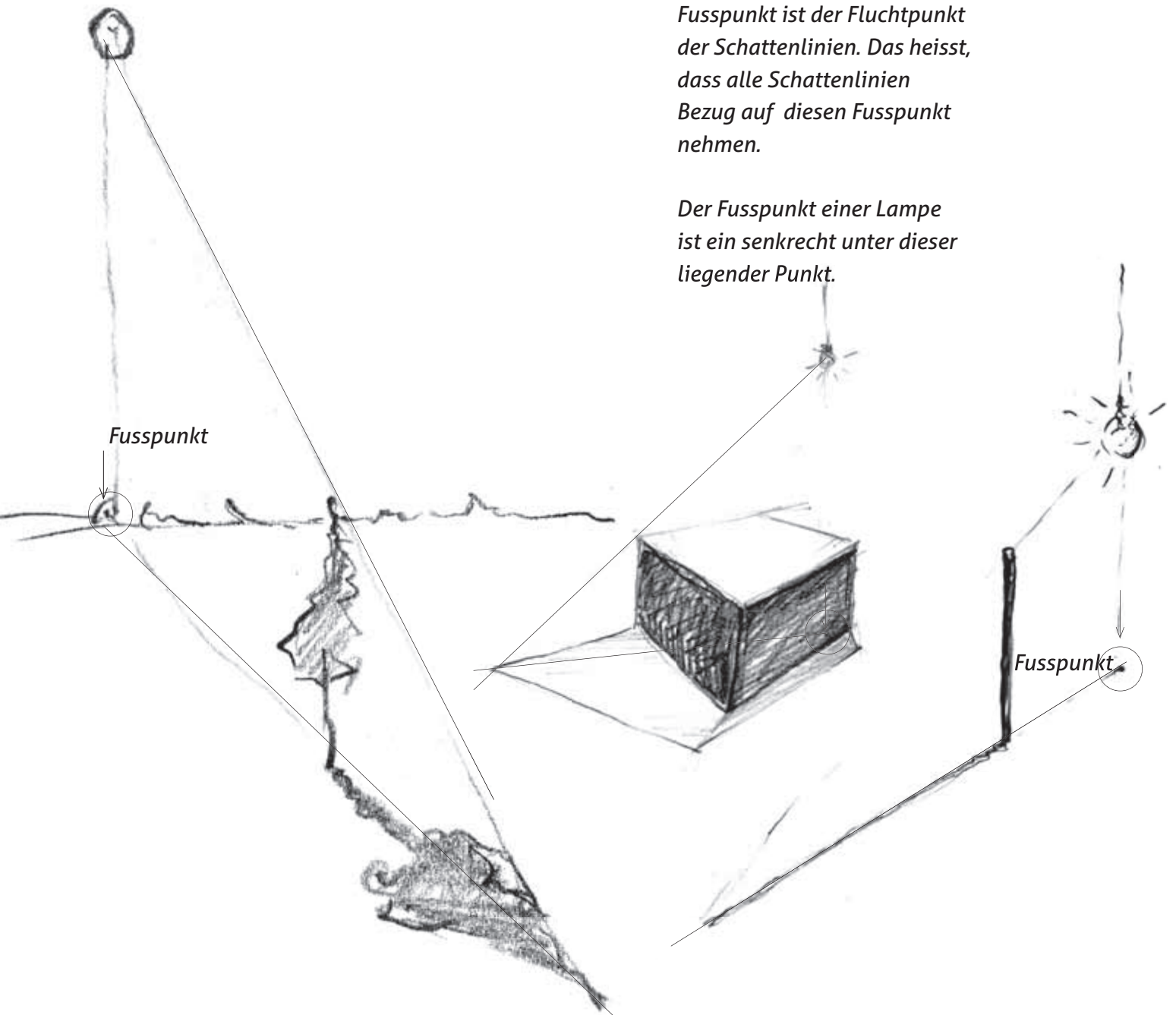
Ohne Schlagschatten wirkt alles geisterhaft, denn nur, was wirklich ist hat auch einen Schlagschatten.

Der Ort des Schlagschattens ist abhängig vom Sonnenstand oder vom Ort der Lichtquelle.

Der Fusspunkt der Sonne liegt immer auf dem Horizont.

Von der Sonne aus wird ein Lot auf die Bildebene gesenkt. dies ergibt den Fusspunkt. Der Fusspunkt ist der Fluchtpunkt der Schattenlinien. Das heisst, dass alle Schattenlinien Bezug auf diesen Fusspunkt nehmen.

Der Fusspunkt einer Lampe ist ein senkrecht unter dieser liegender Punkt.



sketchdraw