



eine Einführung in die **Technik des Skizzierens**
für die Einrichtungsgestaltung zusammengestellt von Thomas Oberli


Einleitung


Die Fähigkeit, eine Situation, eine Idee, einen Raum, ein Fragment rasch und räumlich darstellen zu können, ist eine wichtige Voraussetzung im Bereich des Planens und Verkaufens. Nicht nur „live“ mit dem Kunden, sondern auch zwecks Vermittlung einer Idee gegenüber Mitarbeiter/innen, Handwerkern usw. ist die freihändige Skizze nach wie vor ein sehr geeignetes Mittel. Die Basis für das Skizzieren bildet eindeutig ein ausgeprägtes Vorstellungsvermögen. Der Rest ist einer Frage der Beobachtungsgabe, der Technik und der Routine.

Aus Erfahrung fehlt es oft am grundlegenden Wissen bezüglich Werkzeug und Technik. Deshalb beginnt dieser Kurs bei den Grundlagen und schreitet dann zügig vorwärts bis hin zur freien Perspektive eines Raumes.

Grundlagen

Skizzieren kann man fast mit jedem „Werkzeug“ auf fast jeder Unterlage. Ob mit Bleistift auf Papier, mit Filzstift auf Transparentpapier oder mit dem Pinsel auf Pergament, das Prinzip ist immer ähnlich. Wir beginnen der Einfachheit halber mit Bleistift auf Papier. Nachstehend einige Stichworte dazu. Der Platz daneben ist für die Notizen gedacht.

 Bleistift, Mine

 Papier, Art, Format

 Körperhaltung

 Strichführung

 Korrekturen

 Vorzeichnen

 Ausziehen

 Ausarbeiten

 Beschriften

Methode

In diesem Kurs werden gemeinsam einige Basisübungen gemacht. Diese Blätter bilden einen „Lehrgang“. Eigene Notizen ergänzen den Kurs. Die Übungen können auch jederzeit selbständig wiederholt oder angepasst werden.

Ablauf / Hinweise

Übung 1	Linie „zusammensetzen“, Blattlage, Punkt anvisieren, parallele Linien; horizontal, vertikal, diagonal
Übung 2	Zielübung (Aura); Kreise, Spiralen, Kurven (Wellen/Schleifen)
Übung 3	Beschriftung, Quadrate, Diagonale, Fadenkreuz, Kreis im Quadrat mit Berührungspunkten
Übung 4	wie Übung 3, jedoch im Rechteck, liegend, aufrecht (goldener Schnitt), Ellipse
Übung 5	Würfel frontal (parallel), Deck- und Seitenfläche, Strichwahl, Schraffur für Schattierung
Übung 6	Zentraler Fluchtpunkt (El Alto), Begriffe, VORZEICHNEN, AUSZIEHEN, AUSARBEITEN, Glas-körper, Hilfslinien, Fluchtpunkt; Drei Würfel, frontal, mit gemeinsamem Fluchtpunkt, ausgezogen, schattiert
Übung 7	Einfügen von Kreisflächen in der Verkürzung, Quader, Zylinder, Pyramide, Kugel
Übung 8	Würfel „über Eck“ mit zusätzlichem Fluchtpunkt, Messwinkel, Bleistift, Bleistift als Messhilfe, Verkürzung
Übung 9	Modellieren von schräg gestellten Zylindern aus dem Quader, Verhalten der Ellipse
Übung 10	Freie Komposition aus „schräg“ gestellten geometrischen Körpern oder „Holzloki“ aus der Vorstellung
Übung 11	Die Innenraumperspektive mit einem oder mehreren Fluchtpunkten, Aufsicht, Ansicht, Untersicht, Fluchtpunkte auf Horizont, Fächer
Übung 12	Strukturen, Farbe in der Skizze, Aufgabe

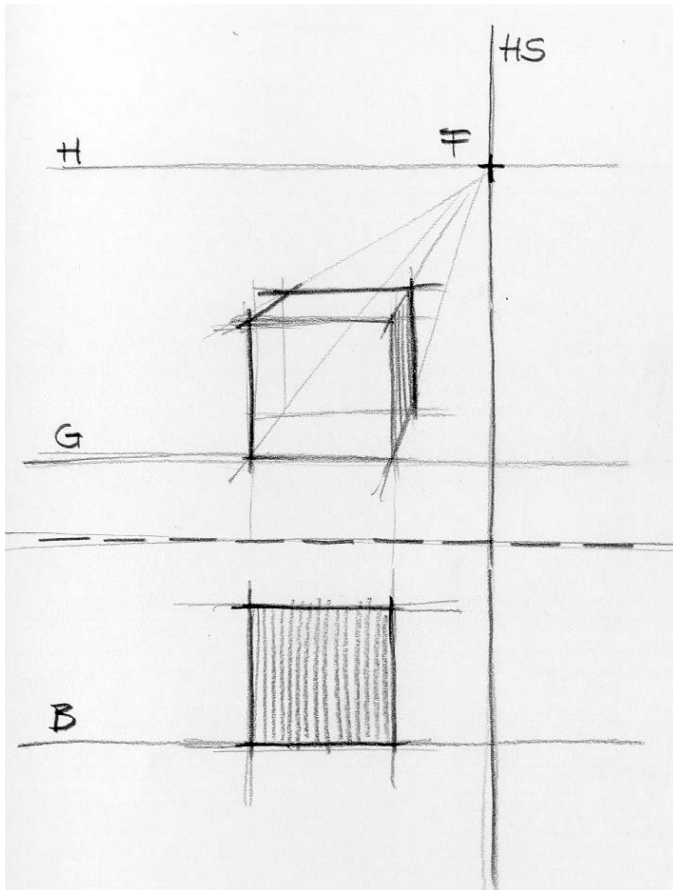
Die freie Perspektive

Rasch einen Raumeindruck vermitteln zu können ist oftmals sehr nützlich. Gefragt ist eine eher frontale oder eine schräggestellte Abbildung mit Tiefenwirkung. Auf den folgenden Abbildungen sind die wichtigsten Elemente festgehalten.

skiz

Perspektive mit einem zentralen Fluchtpunkt

(frontal)



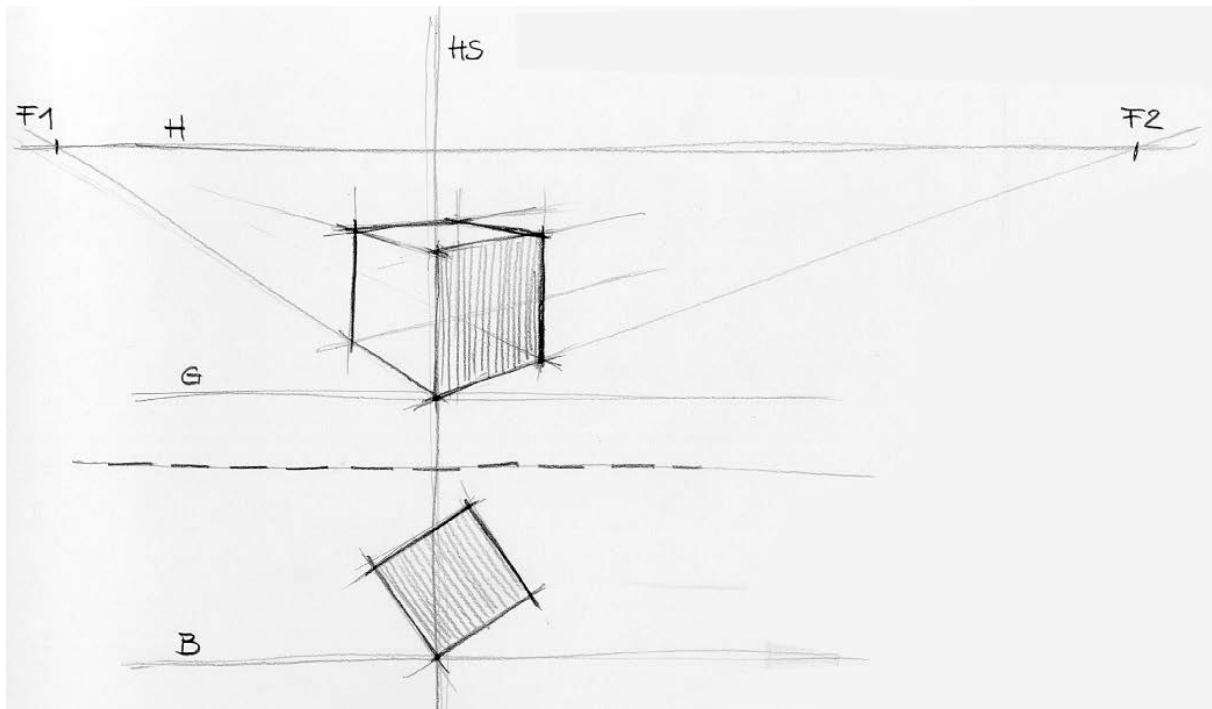
Legende:

HS	Hauptsehstrahl (Blickrichtung)
B	Bildebene (im Grundriss)
G	Grundlinie (in der Persp.)
H	Horizontlinie (Augenhöhe)
F	Fluchtpunkt

- Alle Linien, welche in Wirklichkeit parallel zum Hauptsehstrahl verlaufen (in die Tiefe), treffen sich in der Perspektive im Fluchtpunkt. Dieser Fluchtpunkt liegt auf dem Horizont, also auf Augenhöhe des Betrachters.
- Zuerst die Grundlinie, den Horizont und den Hauptsehstrahl definieren. (Fein vorzeichnen) Danach das gewünschte Objekt von der Bodenfläche her aufbauen. Tiefen genügend verkürzen.
- Um die Richtigkeit der Proportionen beurteilen zu können auch verdeckte (unsichtbare) Linien vorzeichnen.
- Nach dem Vorzeichnen folgt das Ausziehen: Strichstärken unterscheiden. Ecken markant überzeichnen. Hintergrund vom Vordergrund ablösen. Schattenflächen einfügen, wobei der Lichteinfall immer von links oben, leicht frontal angenommen wird ▶ Schatten rechts und unten.
- Beschriftung einplanen und die Arbeit bezeichnen.

Perspektive mit zwei (mehreren) Fluchtpunkt(en)

(Übereck)



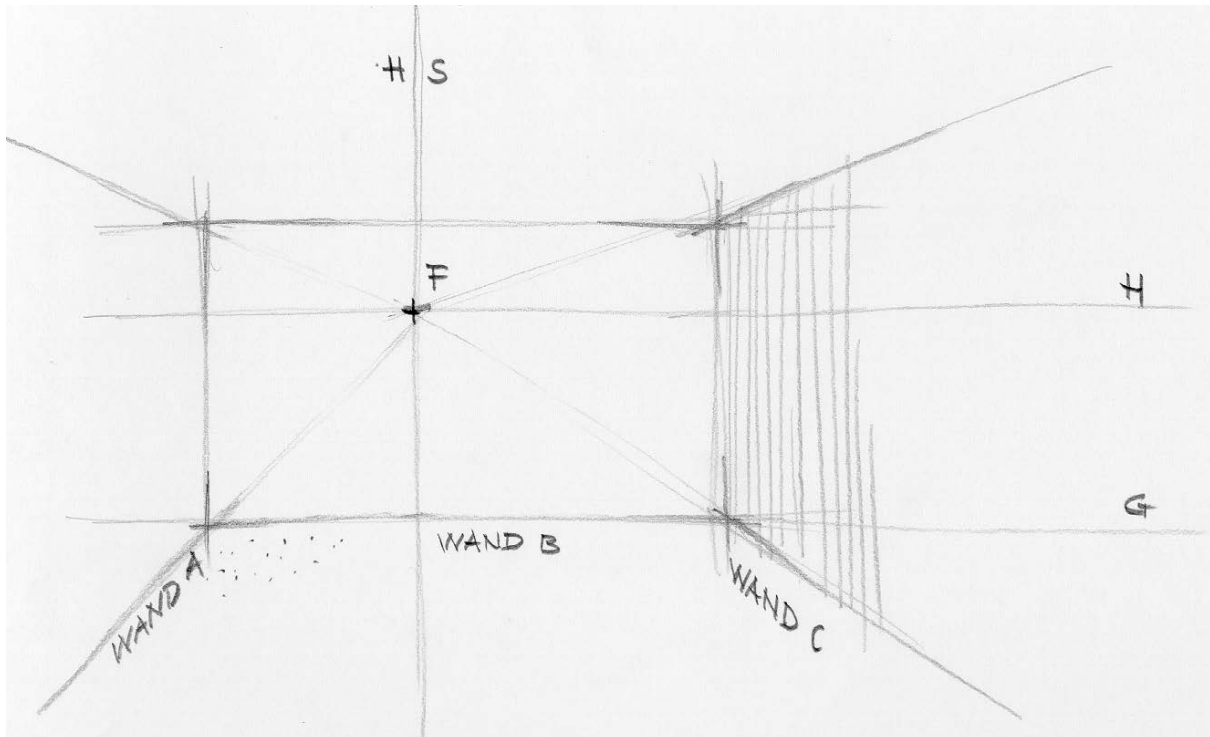
Legende:

HS	Hauptsehstrahl (Blickrichtung)
B	Bildebene (im Grundriss)
G	Grundlinie (in der Persp.)
H	Horizontlinie (Augenhöhe)
F1	Fluchtpunkt LINKS
F2	Fluchtpunkt RECHTS

- Alle Linien, welche in Wirklichkeit parallel zueinander verlaufen, treffen sich in der Perspektive im entsprechenden Fluchtpunkt. Dieser Fluchtpunkt liegt auf dem Horizont, also auf Augenhöhe des Betrachters. Durch die Schrägstellung entstehen mindestens zwei Fluchtpunkte
- Zuerst die Grundlinie, den Horizont und den Hauptsehstrahl definieren. (Fein vorzeichnen) Auf dem Horizont (eventuell nicht mehr auf dem Zeichenblatt) die Fluchtpunkte festlegen. Das Verhältnis vom Hauptsehstrahl zu den Fluchtpunkten kann mit $\frac{1}{3}$ zu $\frac{2}{3}$ angenommen werden. Dies entspricht einer Schrägstellung von ca. 30° zur Bildebene.
- ACHTUNG: Der Winkel der zu den Fluchtpunkten laufenden Linien kann vorne auf der Grundlinie niemals 90° betragen. Den Winkel daher flach genug wählen.
- Danach das gewünschte Objekt von der Bodenfläche her aufbauen. Tiefen genügend verkürzen.
- Um die Richtigkeit der Proportionen beurteilen zu können auch verdeckte (unsichtbare) Linien vorzeichnen.
- Nach dem Vorzeichnen folgt das Ausziehen: Strichstärken unterscheiden. Ecken markant überzeichnen. Hintergrund vom Vordergrund ablösen. Schattenflächen einfügen, wobei der Lichteinfall immer von links oben, leicht frontal angenommen wird ▶ Schatten rechts und unten.
- Beschriftung einplanen und die Arbeit bezeichnen.

Innenraum-Perspektive mit einem zentralen Fluchtpunkt

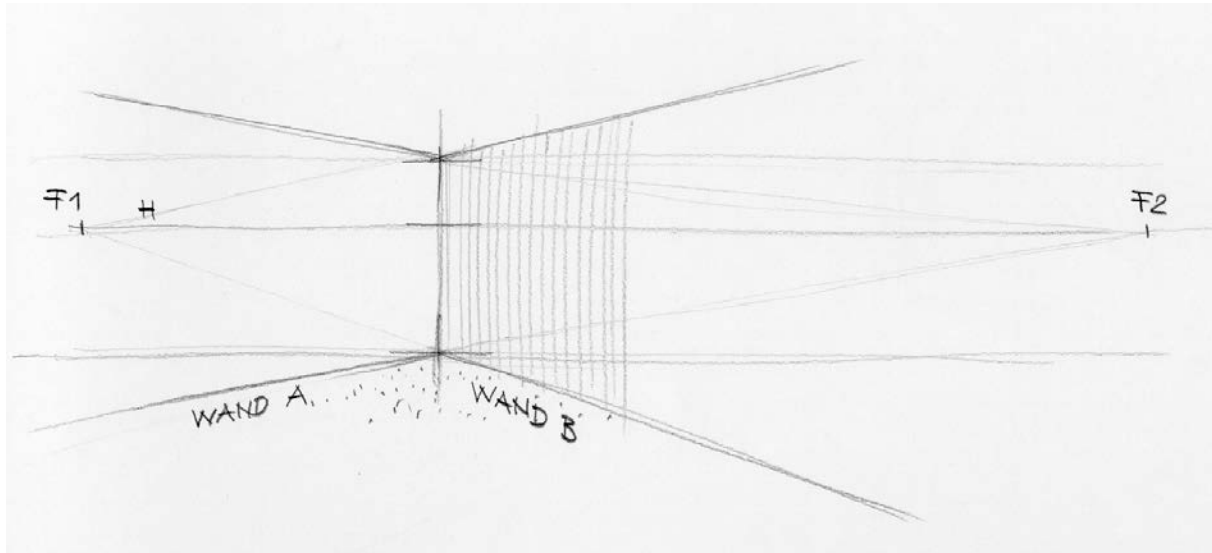
(frontal)



- Alle Linien, welche in Wirklichkeit parallel zum Hauptsehstrahl verlaufen (in die Tiefe), treffen sich in der Perspektive im Fluchtpunkt. Dieser Fluchtpunkt liegt auf dem Horizont, also auf Augenhöhe des Betrachters.
- Zuerst die Grundlinie, den Horizont und den Hauptsehstrahl definieren. (Fein vorzeichnen) Danach die Rückwand einfügen. Bei normaler Raumhöhe kommt der Horizont $\frac{2}{3}$ oberhalb der Bodenfläche zu liegen. Die seitlichen Kanten aus dem Fluchtpunkt nach vorne führen ► es entsteht die Bodenfläche, die Decke, sowie die Wände links (A) und rechts (C).
- Das Versetzen des Hauptsehstrahls verändert den Anteil der Ansicht bei Wand A oder C.
- Den Raum vorne nicht begrenzen ► keine Abschlusslinien zeichnen, um den Betrachter nicht aus dem Bild zu „drängen“.
- Zusätzliche Objekte in diesem Raum von der Bodenfläche her aufbauen. Tiefen genügend verkürzen.
- Um die Richtigkeit der Proportionen beurteilen zu können auch verdeckte (unsichtbare) Linien vorzeichnen.
- Nach dem Vorzeichnen folgt das Ausziehen: Strichstärken unterscheiden. Ecken markant überzeichnen. Hintergrund vom Vordergrund ablösen. Schattenflächen einfügen, wobei der Lichteinfall immer von links oben, leicht frontal angenommen wird ► Schatten rechts und unten.
- Beschriftung einplanen und die Arbeit bezeichnen.

Innenraum-Perspektive mit zwei (mehreren) Fluchtpunkt(en)

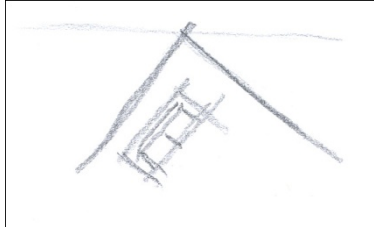
(über Eck)



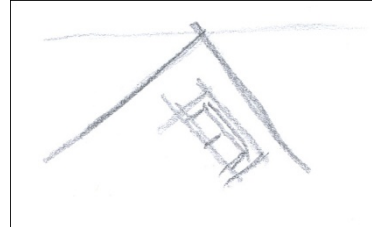
- Alle Linien, welche in Wirklichkeit parallel zueinander verlaufen, treffen sich in der Perspektive im entsprechenden Fluchtpunkt. Dieser Fluchtpunkt liegt auf dem Horizont, also auf Augenhöhe des Betrachters. Durch die Schrägstellung entstehen mindestens zwei Fluchtpunkte
- Zuerst die Grundlinie, den Horizont und die senkrechte Raumecke hinten festlegen. (Fein vorzeichnen) Auf dem Horizont (eventuell nicht mehr auf dem Zeichenblatt) die Fluchtpunkte festlegen. Das Verhältnis vom Hauptsehstrahl zu den Fluchtpunkten kann mit $\frac{1}{3}$ zu $\frac{2}{3}$ angenommen werden. Wobei der Abstand zum näher gelegenen Fluchtpunkt mindestens der doppelten Raumhöhe entspricht. Diese Proportion entsteht bei einer Schrägstellung von ca. 30° zur Bildebene.
- Aus den Fluchtpunkten (ev. nur angenommene Punkte, welche aber auf jeden Fall auf gleicher Höhe liegen) die Raumkanten nach vorne ziehen. Dadurch entsteht die Bodenfläche, die Decke, sowie die Wand links (A) und rechts (B).
- Das Versetzen des Hauptsehstrahls bzw. der Abstand der Fluchtpunkte links und rechts verändert den Anteil der Ansicht bei Wand A oder B.
- ACHTUNG: Der Winkel der zu den Fluchtpunkten laufenden Linien kann hinten in der Raumecke niemals 90° betragen. Den Winkel daher flach genug wählen.
- Danach die zusätzliche Objekte in dieser Raumecke von der Bodenfläche her aufbauen. Tiefen genügend verkürzen.
- Um die Richtigkeit der Proportionen beurteilen zu können auch verdeckte (unsichtbare) Linien vorzeichnen.
- Nach dem Vorzeichnen folgt das Ausziehen: Strichstärken unterscheiden. Ecken markant überzeichnen. Hintergrund vom Vordergrund ablösen. Schattenflächen einfügen, wobei der Lichteinfall immer von links oben, leicht frontal angenommen wird ▶ Schatten rechts und unten.
- Beschriftung einplanen und die Arbeit bezeichnen.

Aufbau freie Perspektive Über-Eck – Ein Rezept

1. Entscheiden, welche Wand länger, also bei welcher mehr (frontaler) zu sehen ist.

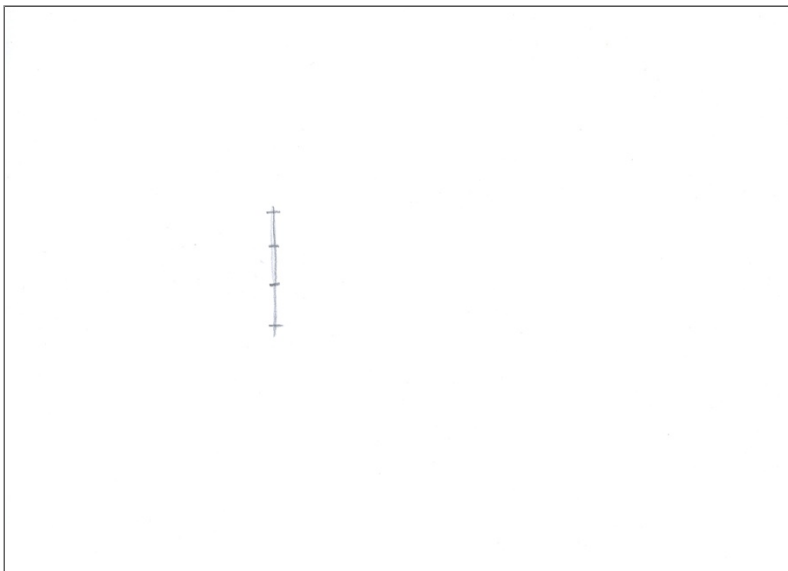


lange Wand rechts

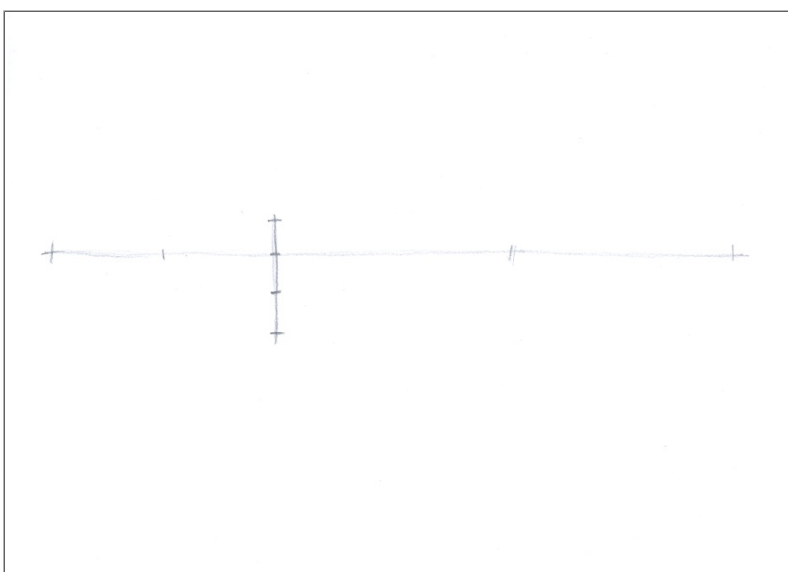


lange Wand links

2. Platzieren der Raumecke (senkrechte Linie) im linken bzw. rechten Drittel des Blattes.

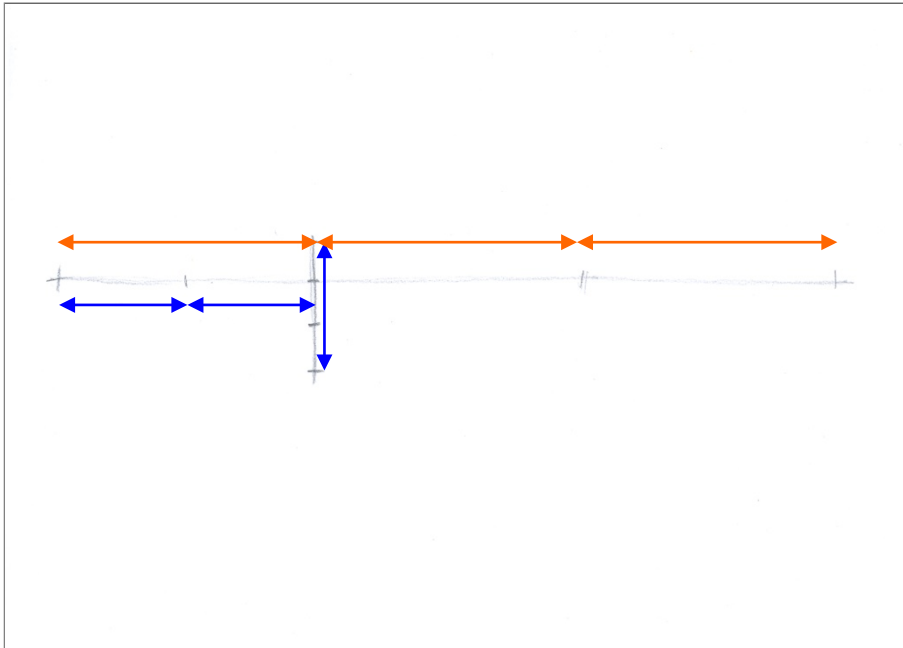


3. Diese Linie einteilen (dritteln). Im oberen Drittel entsteht der Horizont.

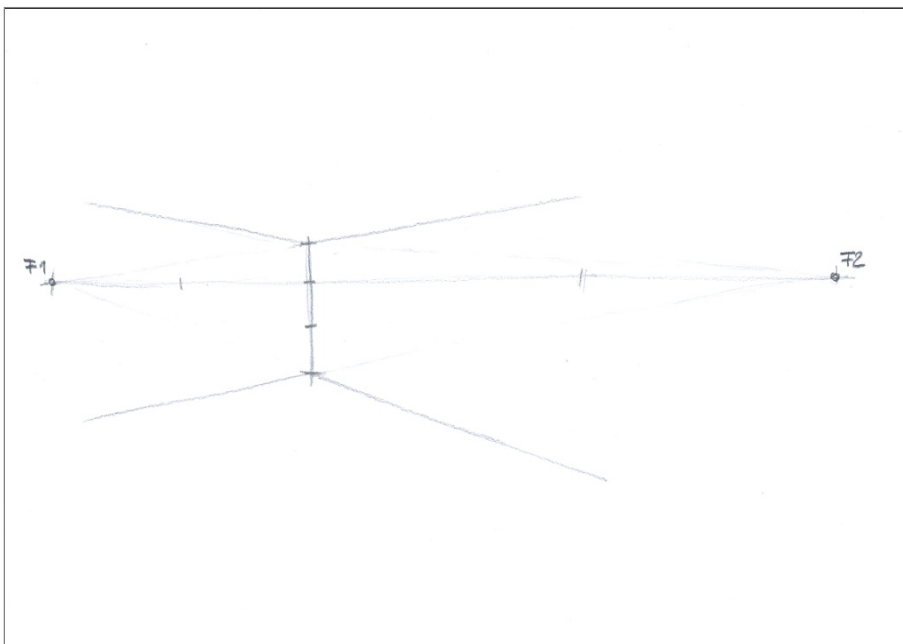


4. Die Horizontlinie über das ganze Blatt ziehen.

5. Im Abstand der doppelten **Raumhöhe** (mindestens) den näher gelegenen Fluchtpunkt platzieren.

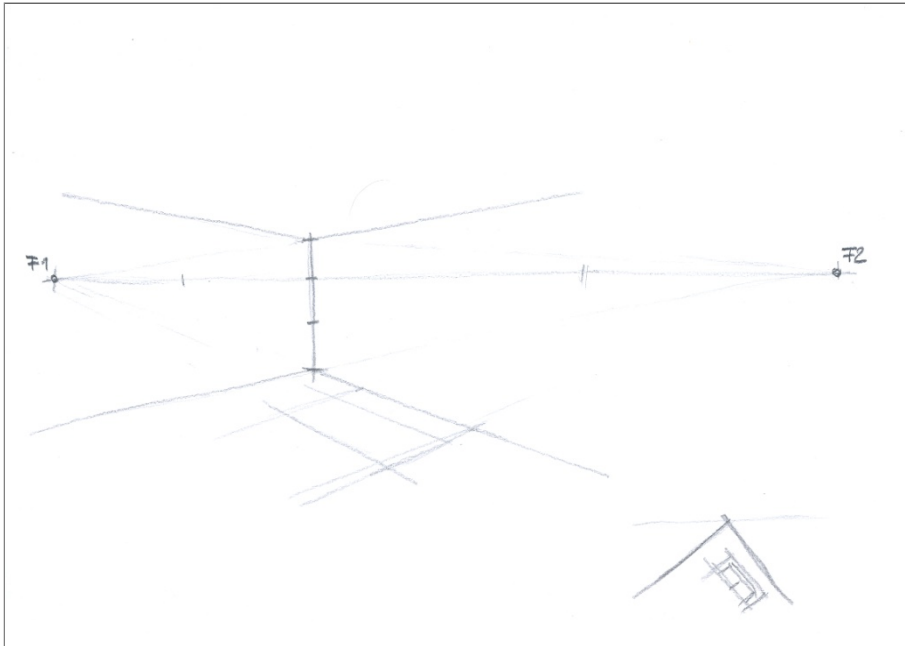


6. Im doppelten Abstand zum näher gelegenen den zweiten, **ferneren Fluchtpunkt** zeichnen.

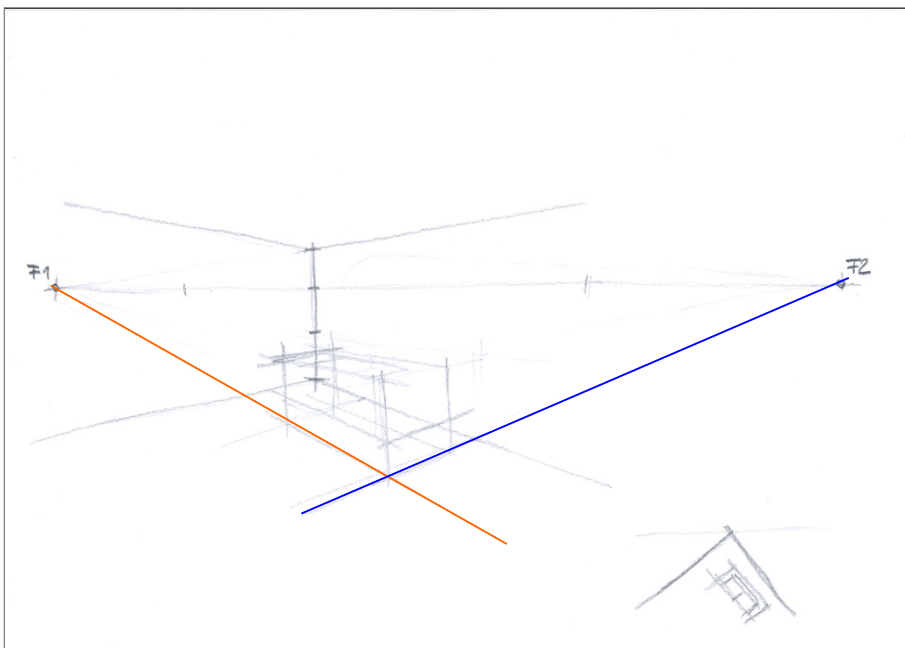


7. Aus diesen Fluchtpunkten jeweils über Kreuz eine Linie durch die Raumecke nach „vorne“ ziehen.

8. Gewünschte Möbel als Quader einfügen und danach detaillierter ausarbeiten.



9. Linien laufen entweder auf den F1 (links) oder F2 (rechts) oder sind senkrecht.



Achtung: Linien welche über dem Horizont liegen, laufen aufwärts (Untersicht)

Viel Spass und Erfolg!

Aufgabe 3

Initialen

Nachdem wir zu Beginn des Kurses vorwiegend Quader und Zylinder gezeichnet haben, geht es in der Folge darum, konkretere Formen „aufzuzeichnen“.

Alle bisher gelernten Elemente sollen dabei angewendet werden.

Auftrag:

- Skizziere aus der Vorstellung die Anfangsbuchstaben deines Namens. Stelle dir diese Buchstaben vor, als wären sie aus einer MDF-Platte herausgeschnitten.
- Platziere die Buchstaben über Eck, also leicht schräg gestellt.
- Baue die Körper aus klaren geometrischen Grundformen auf. Achte auf die verdeckten Linien. Zeichne fein vor und arbeite die Objekte zuletzt aus.
- Stelle die Buchstaben in einen Bezug zueinander.

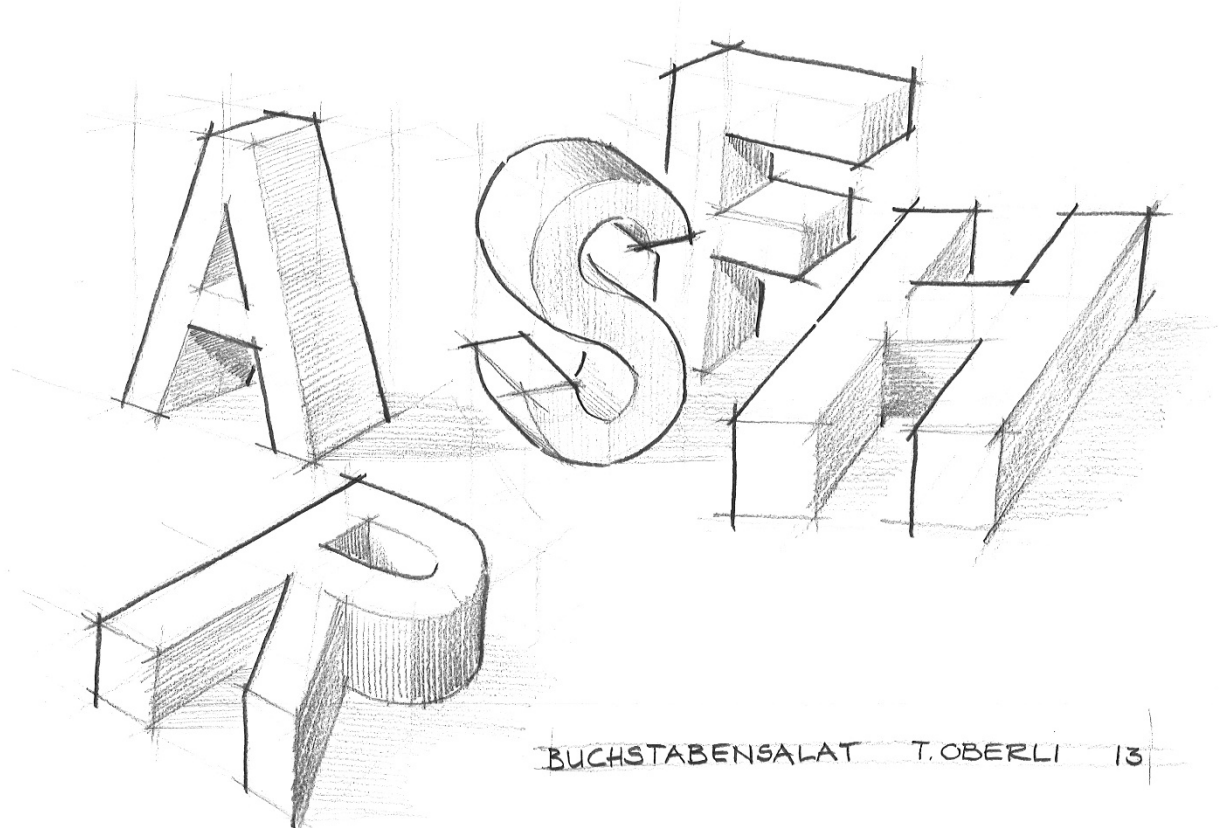


Abbildung oben: Beispiel von diversen Buchstaben.

Aufgabe 4

eigener Gegenstand

Nachdem wir zu Beginn des Kurses vorwiegend aus der Vorstellung gezeichnet haben, geht es in der Folge darum, Gegenstände „abzuzeichnen“.

Alle bisher gelernten Elemente sollen dabei angewendet werden.

Auftrag:

- Entscheide dich für einen geeigneten Gegenstand. Dieser soll eine gut ablesbare geometrische Form aufweisen, also weitgehend aus Quadern, Zylindern usw. aufgebaut sein.
- Gut geeignet sind z. B. Spitzmaschinen, Locher, Bleistiftständer, Hefter (Bostitch), Taschenmesser oder ähnliches.
- Ideal sind Objekte, welche deutliche Material- und Farbmerkmale aufweisen.
- Halte eventuell einen Reservegegenstand bereit.

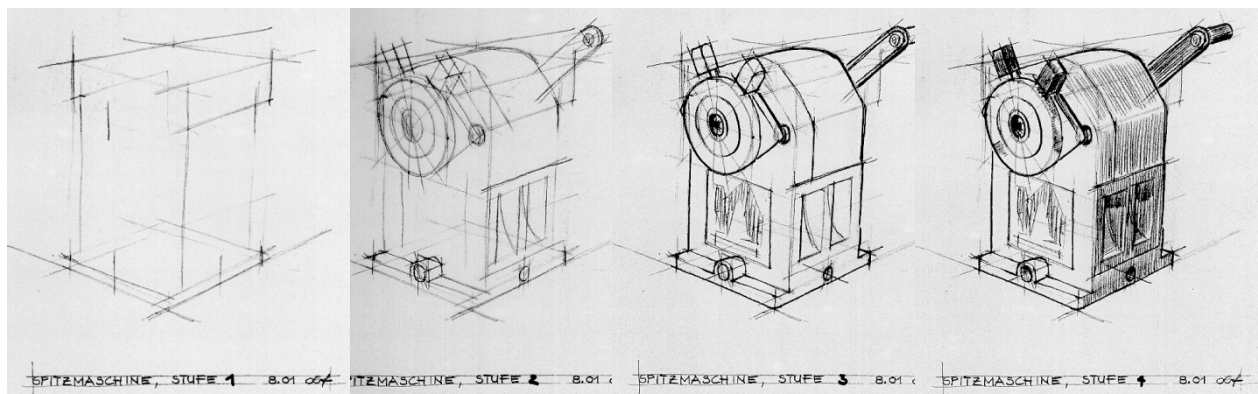
Vorgehen:

- Platziere den Gegenstand seitlich versetzt, genügend weit vom Zeichenblatt entfernt.
- Benütze als Hilfe das Blatt mit den Hilfslinien.
- Lege den Hauptsehstrahl, die Grundlinie und die beiden vorderen Fluchtlinien fest.

Achtung:

Wähle die beiden Fluchtlinien flach genug. Ist der Winkel zu spitz, erhältst du zu viel Aufsicht und der Gegenstand wirkt zu klein und verzerrt.

- Arbeite von aussen nach innen, von grob nach fein. Stelle dir zuerst eine „Kartonschachtel“ vor, in welcher der Gegenstand verstaut werden könnte. Zeichne diesen Quader auf. Schätze danach die Proportionen ab und füge die Einzelteile des Gegenstandes ein.
- Ergänze wo nötig Hilfskonstruktionen. Vor allem bei Rundungen lohnt es sich, ein Umfassungsquadrat zu erstellen.
- Ziehe die Linien entsprechend stark aus, füge Schatten, Reflexionen, Beschriftung ein.



Abbildungen oben: vierstufiger Aufbau einer Spitzmaschine

Beispiele:



▲ Kombination von Alt und Neu, Skizze einer Teilnehmerin (Biedermeiersekretär)



▲ Hochlehner Serie HE, von Hans Eichenberger (Entwurf 1979) Strässle AG