

PORTRÄT ZEICHNEN

ANDRÁS SZUNYOGHY

*h.f.*ullmann

Vorwort

Zeichnen bereitet große Freude: Man vertieft sich in die Arbeit und vergisst alles um sich herum. Ob die Vorlage ein Kohlkopf oder ein wohlgeformter menschlicher Körper ist – die Schaffensfreude ist das schönste aller Gefühle. In diesem Buch geht es um das Zeichnen des menschlichen Kopfes und des Gesichts, das sehr ausdrucksstark ist und deshalb einen besonders wichtigen Teil jeder Komposition mit menschlichen Figuren darstellt.

Das Zeichnen des Kopfes erfordert gründliche Vorstudien, sodass Sie alles anwenden können, was Sie gegebenenfalls bisher über das Zeichnen gelernt haben: die Messmethoden, die Regeln der Perspektive sowie alle Kniffe für die Abbildung einfacher Formen und Gegenstände und das Zeichnen von Draperien. Um die Studienzeichnung anzufertigen, müssen Sie alle alten und neuen Regeln kennen!

Was braucht man, um Köpfe und Hände zu zeichnen?

Die Antwort ist je nach Alter unterschiedlich. Für ein kleines Kind reichen schon ein Blatt Papier – oder auch eine Wand oder die glatte Oberfläche eines Möbelstücks! – und ein Instrument, das Spuren hinterlässt. Später, als kritischer Teenager, erkennt man, dass das Zeichnen des Kopfes eingehende Vorstudien erfordert. Neben der Kenntnis und der Anwendung der Regeln stellt die Erfassung und Wiedergabe der Charaktermerkmale eine große Herausforderung dar. Man muss sich alles ins Gedächtnis rufen, was man über die Perspektive und das Zeichnen von Draperien gelernt hat, und es richtig anwenden. Und die Anwendung der Regeln ist gar nicht so einfach! Man macht sich mit Schwung an die Arbeit, doch wenn man sich nur auf ein Detail, beispielsweise die Nase, konzentriert, muss man nach einer Weile nicht selten feststellen, dass die Proportionen des schönen Details, also der Nase, in Relation zum Rest des Gesichts nicht stimmen. Man hat sich in der Arbeit verloren – das passiert nicht nur Anfängern, sondern auch Profis. Die Zeichnung muss also korrigiert werden, und der Griff zum Radiergummi fällt nicht leicht. Oftmals kann man sich nur schwer entscheiden, ob man die Nase oder den Rest des Gesichts wegradieren soll. Manchmal bleibt die Nase, und die übrigen Teile des Kopfes ergeben sich dann. Zum Trost sei gesagt, dass man die Regeln mit der Zeit automatisch, beinahe ohne es zu merken, anwendet. Bis man dieses Niveau erreicht, muss man allerdings viel üben.

Was also braucht man zum Zeichnen des Kopfes?

Zuallererst: ein Modell. Es sollte ein Charakterkopf sein, der sich gut zeichnen lässt. So merkwürdig es auch klingen mag: Ein markantes oder altes, faltiges Gesicht ist leichter zu zeichnen als ein weiches und weniger auffälliges jüngeres. Natürlich kann man sich auch selbst Modell stehen – dann werden Modell und Künstler wenigstens gleichzeitig müde.

Zweitens: eine künstlerische Ader und Talent. Wenn man an sich glaubt, übersteht man auch weniger erfolgreiche Phasen. Der Glaube an das eigene Talent gibt dem Künstler Kraft und hilft ihm, seine Ideen zu verwirklichen.

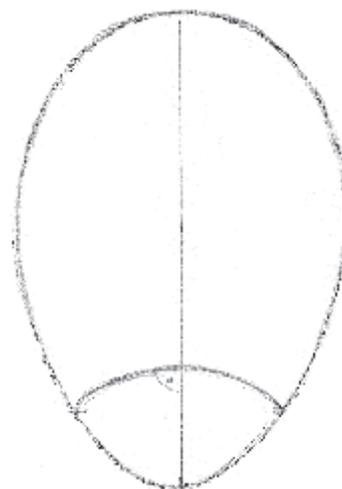
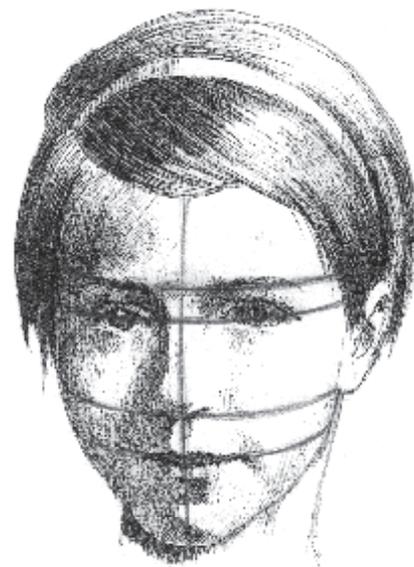
Drittens: eine Portion Geduld und Ausdauer – und natürlich eine gute Beobachtungsgabe. Letztere wird durch Üben immer präziser. Zum Zeichnen gehört auch das Erkennen der Tönungen, das sich durch Ausdauer verbessern lässt.

Viertens: gutes Handwerkszeug. Mit guten Stiften zeichnet es sich ganz anders als mit schlechten.

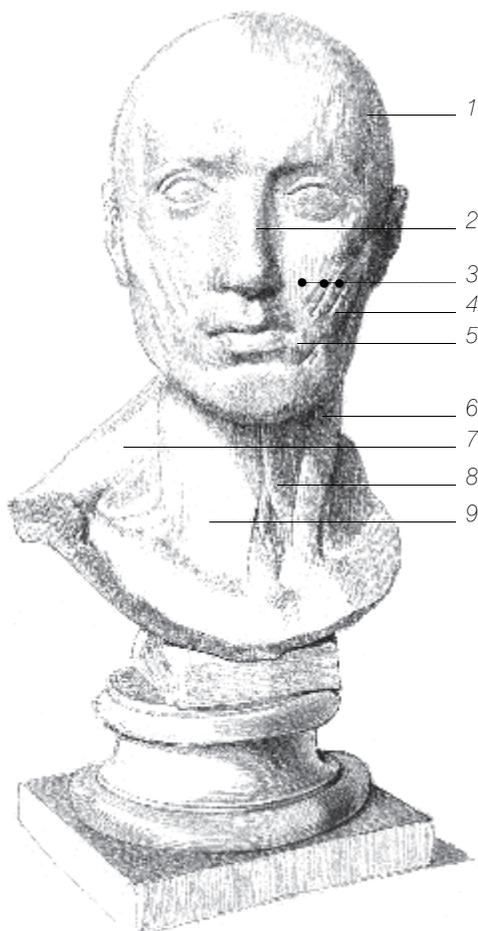
Und schließlich bereitet die fertige Zeichnung eine mit nichts zu vergleichende Freude. Man kann sich lange an seinem Werk ergötzen, und natürlich freut es einen auch, wenn andere es loben.

Die **Mundachse** verläuft parallel zu den übrigen Querachsen und senkrecht zur Hauptachse, die den Mund halbiert. Die Position der Mundachse muss innerhalb des Abschnitts zwischen der Nasenachse und der Kinnspitze eingezeichnet werden. Wird die Richtung der Mundachse falsch gewählt – was häufig vorkommt –, verläuft sie nicht parallel zur Nasenachse.

Die Wölbung der Mundachse am gedrehten Kopf ändert sich, ebenso wie die der bereits besprochenen Querachsen, nach den Regeln der Perspektive, das heißt: Die Teile des gedrehten Kopfes, die näher beim Betrachter liegen, erscheinen größer als die weiter entfernten.



Es gibt auch Hilfsmittel aus Kunststoff und aus Gips, anhand derer man sich mit den oberflächlichen Muskeln des Kopfes und des Halses vertraut machen kann. Das ist deshalb erforderlich, weil diese Muskeln den Charakter des Gesichts und den Gesichtsausdruck bestimmen.

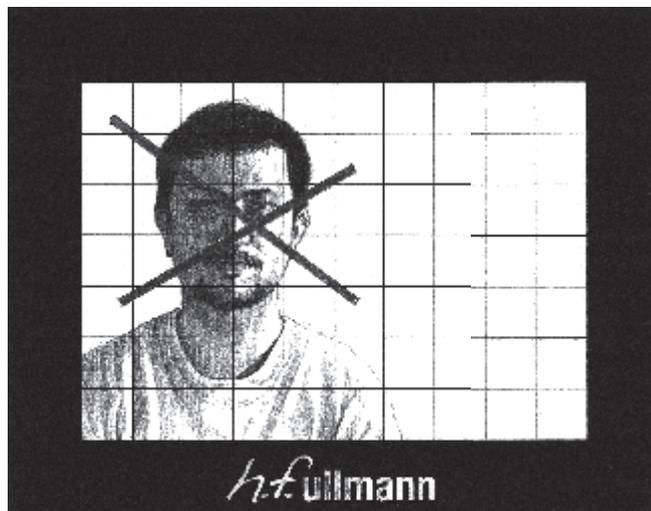
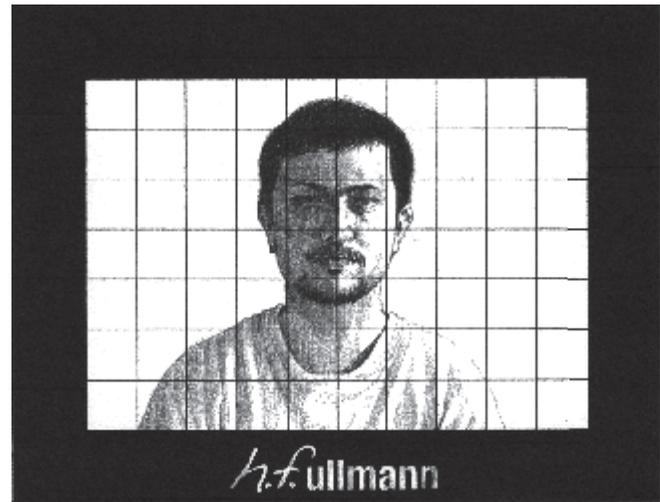


Von vorne

- 1 Schläfenmuskel
- 2 Nasenmuskel
- 3 Oberlippenheber
- 4 Jochbeinmuskel
- 5 Mundringmuskel
- 6 Großer Kopfwender
- 7 Kapuzenmuskel
- 8 Brustbein-Zungenbein-Muskel
- 9 Hautmuskel des Halses



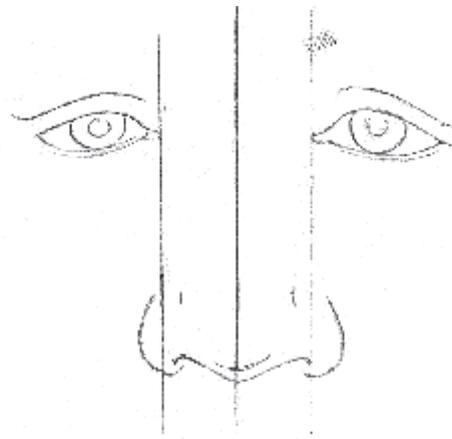
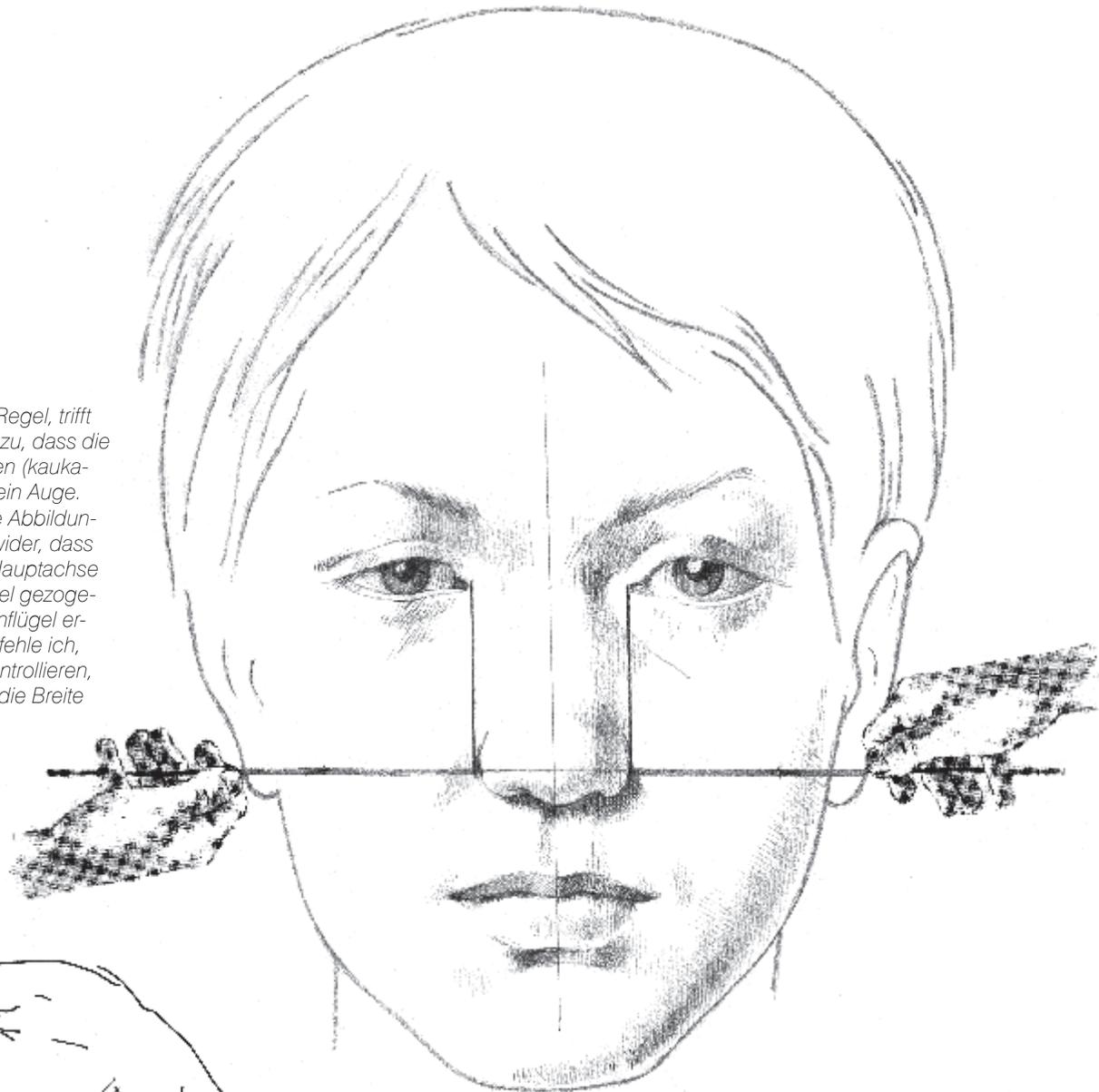
Für die Komposition der Zeichnung und die Platzierung des Modells auf dem Papier gibt es feste Regeln. Das Dürer-Raster erleichtert die Komposition. Wenn man seine Innenkanten mit den Rändern des Zeichenblattes gleichsetzt, kann man den Raum mit dem Modell, das gezeichnet werden soll, besser abgrenzen. Beim Porträtzeichnen liegt die Betonung natürlich auf dem Gesicht. Die ideale Größe des Kopfes beträgt 20 bis 24 cm – sofern das Zeichenblatt groß genug ist. Auch die Platzierung der Figur auf dem Papier ist keine leichte Aufgabe: Im Idealfall ist die Entfernung des Scheitels und der Ohren von den Rändern des Blattes jeweils gleich groß. Ein Abstand unter dem Kinn, der etwa vier- bis fünfmal so groß ist wie der über dem Kopf, ist gerade noch akzeptabel. Häufig ist bei Porträtzeichnungen auch der ganze Oberkörper zu sehen, und dann spielen bei der Komposition auch die Hände eine wichtige Rolle. Die Fehler der als schlechte Beispiele abgebildeten Kompositionen sind: Bei der einen ist der Kopf zu weit links platziert, sodass rechts ein großer ungenutzter Raum entsteht. Bei der anderen befindet sich der Kopf nicht in der Mitte. Ebenfalls nicht schön ist es, wenn das Gesicht unverhältnismäßig viel Platz einnimmt und der Scheitel



dadurch oben „anstößt“. Ein besonderes Problem bei Porträts stellt der waagerechte Bildausschnitt dar, denn es ist sehr störend, wenn neben dem Gesicht viel leerer Raum zu sehen ist. Das wirkt so, als würde dort nichts „passieren“, während man bei der Figur etwas vermisst, da man mehr von ihr sehen möchte. Einen solchen Bildausschnitt sollte man nur wählen, wenn durch die „Masse“ der Schultern ein Gleichgewicht erreicht werden kann.



Es ist keine allgemeingültige Regel, trifft jedoch in den meisten Fällen zu, dass die Nase bei Menschen europiden (kaukasischen) Typs so breit ist wie ein Auge. Schon da Vincis anatomische Abbildungen spiegeln die Erkenntnis wider, dass man durch zwei parallel zur Hauptachse durch die inneren Augenwinkel gezogene Linien die Breite der Nasenflügel erhält. Unabhängig davon empfehle ich, stets durch Messungen zu kontrollieren, wie oft die Breite der Nase in die Breite des Gesichts passt.



Bei anderen Ethnien – Afrikanern, Indern, Australiern usw. – trifft dies nicht zu: Man sieht deutlich, dass die Entfernung zwischen den Nasenflügeln größer ist als die Breite eines Auges.

András Szunyogyh nach den Werken von Leonardo da Vinci

Die Mimik, das Mienenspiel des Menschen, eignet sich ebenso wie die Sprache dazu, Gedanken und Gefühle auszudrücken. Jede Bewegung ist das Resultat koordinierter Muskelaktivität, auch die geringste Veränderung des Gesichtsausdrucks wird durch feine Bewegungen der Gesichtsmuskeln hervorgerufen. Die kleinen Hände auf einigen Zeichnungen (siehe Seite 142) zeigen, wo die Muskeln entspringen und ansetzen. Verkürzungen und Streckungen der Muskeln nehmen wir als Veränderungen des Gesichtsausdrucks (z. B. als Lächeln) wahr. Die Gesichtsausdrücke auf den folgenden Seiten habe ich ohne Anspruch auf Vollständigkeit zusammengestellt. Sie dienen lediglich dazu, die Bewegungen der betreffenden Muskeln zu veranschaulichen. Die Mimik ist eine Herausforderung für den Zeichner, denn er muss verstehen, was unter der Haut passiert, auch wenn in der Zeichnung nur die veränderte Hautoberfläche dargestellt wird.



Der Stirnmuskel entspringt am Augenbrauenbogen und setzt über dem Stirnbeinhöcker an. Er schließt die Augenlider, runzelt die Stirn und zieht die Augenbrauen nach oben.



Der Jochbeinmuskel zieht den Mundwinkel kräftig nach oben.

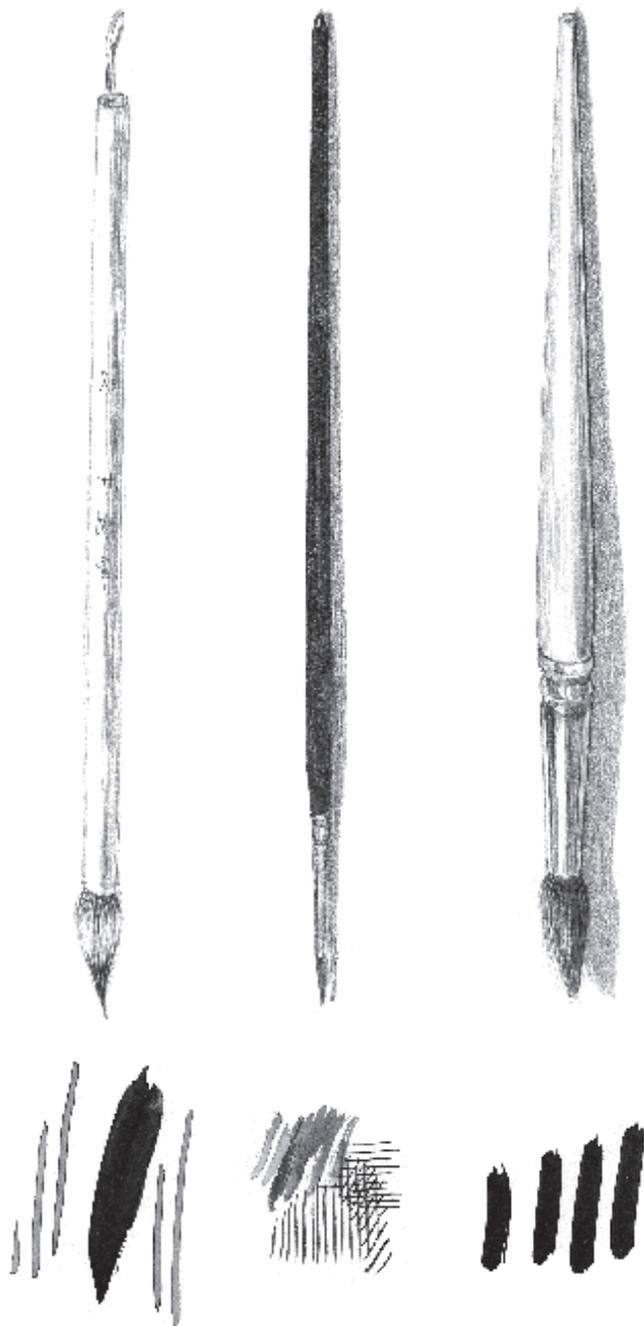
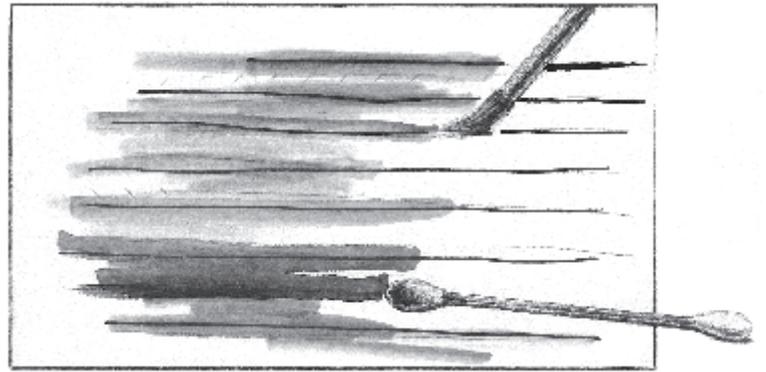


Dem Zusammenspiel dieser beiden Muskeln verdanken wir das Lächeln.



Der Lachmuskel entspringt an der Bindegewebshülle des Kaumus- kels und setzt am Mundwinkel an; er zieht den Mund zur Seite.

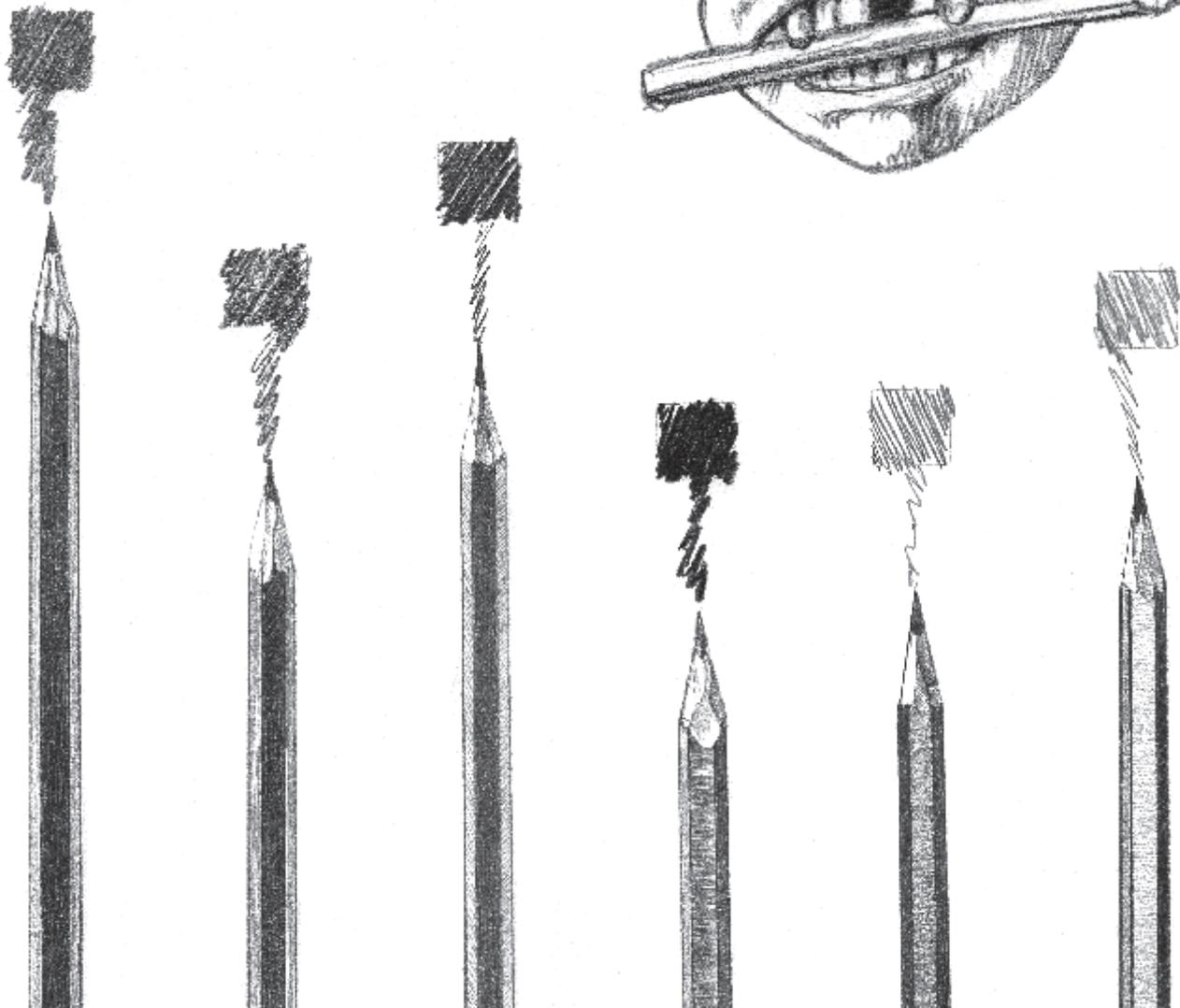
Für **Tuschelavierungen** verwendet man dünne und dicke Pinsel. Die Tönungen werden auf einem gesonderten Blatt Papier angemischt, das als Palette dient. Man beginnt die Arbeit mit den hellen Tönungen und nimmt sich dann die dunkleren vor, da Fehler bei den helleren noch korrigiert werden können. Die Technik der Tuschelavierung erfordert fundierte zeichnerische Kenntnisse. Ihre Schönheit erhält die Zeichnung durch die großen Flecke und die korrekten Linien. Zum Schluss kann man sie noch durch einzelne kräftige Konturen vervollständigen, die mit der Zeichenfeder gezogen werden.

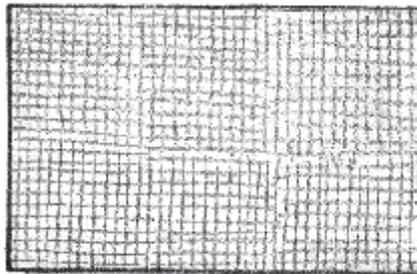
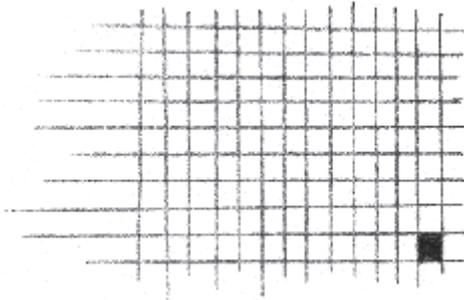
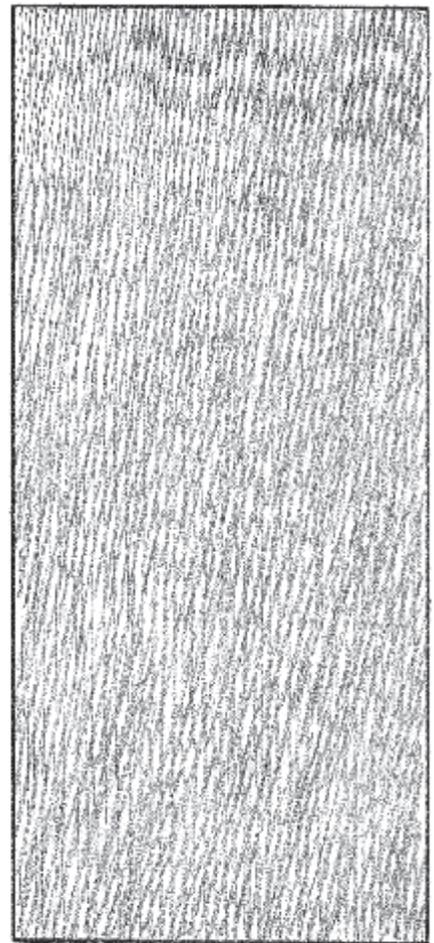
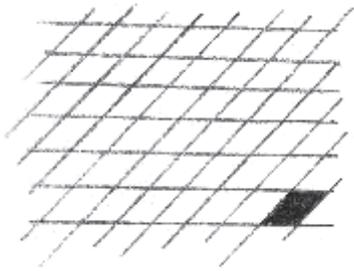


Der **Bleistift** ist das erste Zeichengerät, das man als Kind verwendet.

Für das Zeichnen mit dem Bleistift gibt es wichtige Regeln, die man nicht nur kennen, sondern auch in der Praxis anwenden können muss.

Es gibt harte und weiche Bleistifte. Die harten werden mit dem Buchstaben H, die weichen mit einem B gekennzeichnet. Man verwendet harte Bleistifte der Stärken H, 2H und 3H. Mit diesen kann man sehr helle Grautöne wiedergeben. Mit weichen Bleistiften der Stärken B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B und 8B gezogene Linien sind fast schon fettig und lassen sich verwischen. Je weicher der Bleistift, umso dunklere Linien und Flecke kann man damit zeichnen.

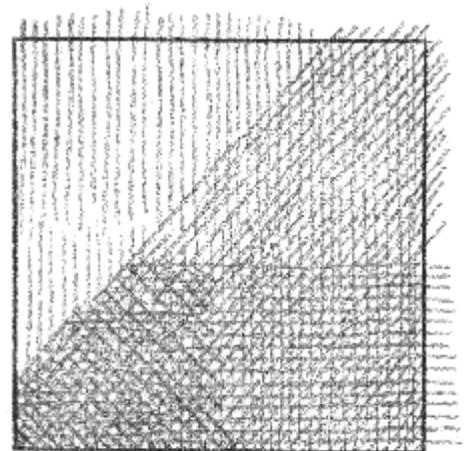
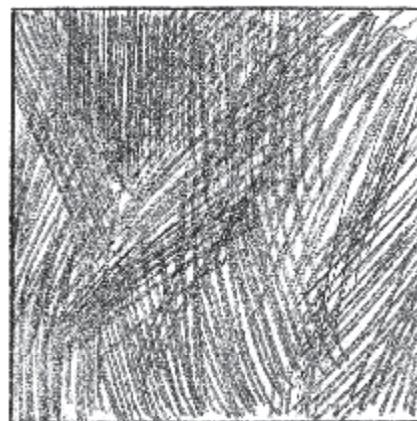
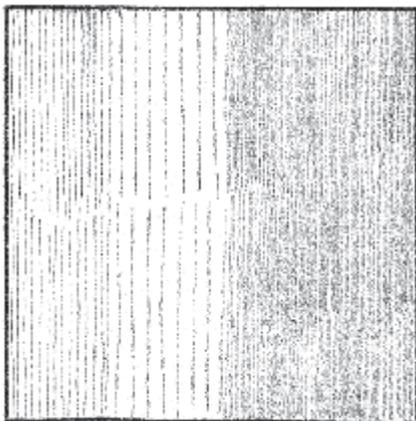




Tönungen gibt man mit einer, zwei oder mehreren Linienlagen wieder. Zwei übereinandergezeichnete Linienlagen ergeben ein Liniennetz. Das schönste Ergebnis erzielt man, wenn die Linien in einem

Winkel von 45° zueinander verlaufen. Man kann auch ein Liniennetz mit rechtwinklig zueinander verlaufenden Linien verwenden, auch wenn es weniger schön ist.

Die Rhomben, die entstehen, wenn die Linien einen spitzen Winkel bilden, irritieren das Auge. Außerdem entsteht dadurch ein Moiré, eine ungewollte Linie, die störend wirkt.



Mit dem Rhythmus der Linien, das heißt mit der Größe der Abstände zwischen ihnen, ändert sich die Graustufe.

Wirre Linien wirken störend, bringen die Tönungen durcheinander und sind außerdem nicht schön.

Wenn man jeweils ein, zwei, drei oder vier gleich dichte Liniennetze übereinanderzeichnet, erhält man vier verschiedene Graustufen.



© für die deutsche Ausgabe: h.f.ullmann publishing GmbH

Programmleitung: Jolanta Szuba
Lektorat: Nikolett Hollósi
Übersetzung aus dem Ungarischen: Piroska Draskóczy
Layout, Typografie, Repro: György Filakowszky
Projektmanagement für h.f.ullmann: Lars Pietzschmann

© András Szunyoghy
© Kossuth Publishing

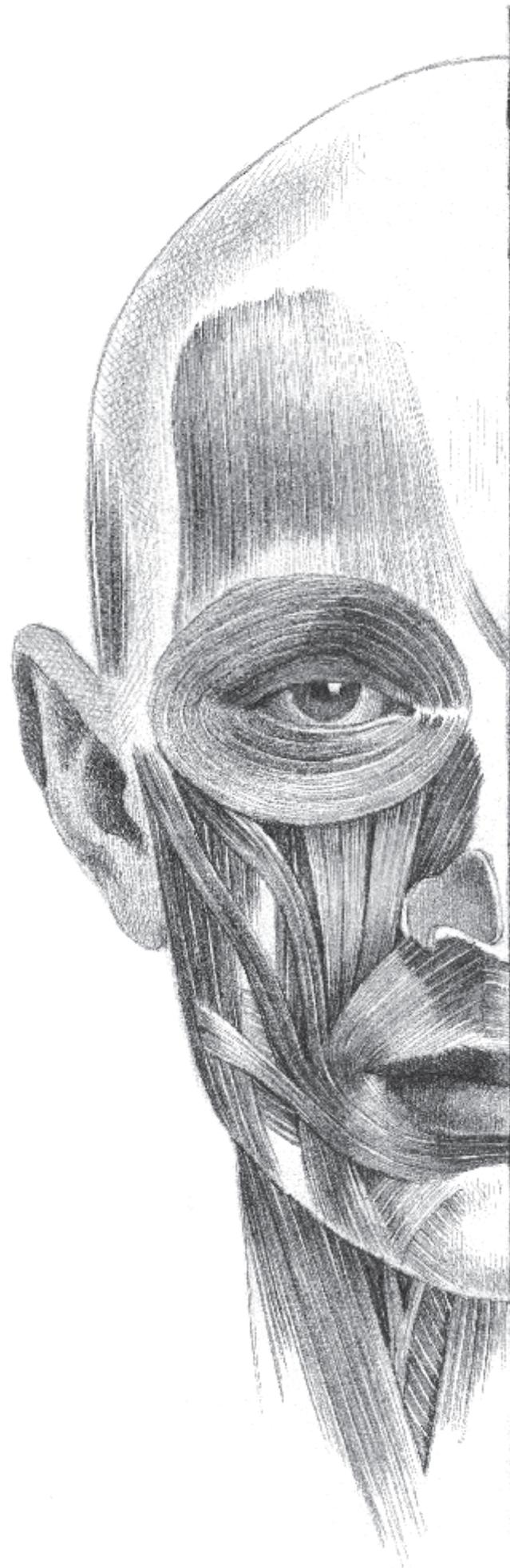
Gesamtherstellung: h.f.ullmann publishing GmbH, Potsdam

Printed in China, 2013

ISBN 978-3-8480-0279-5

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
X IX VIII VII VI V IV III II I

www.ullmann-publishing.com
newsletter@ullmann-publishing.com





Dies ist eine unverkäufliche Leseprobe des Verlags *h.f.ullmann publishing*.

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© *h.f.ullmann publishing*, Potsdam (2016)

Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.ullmann-publishing.com.