

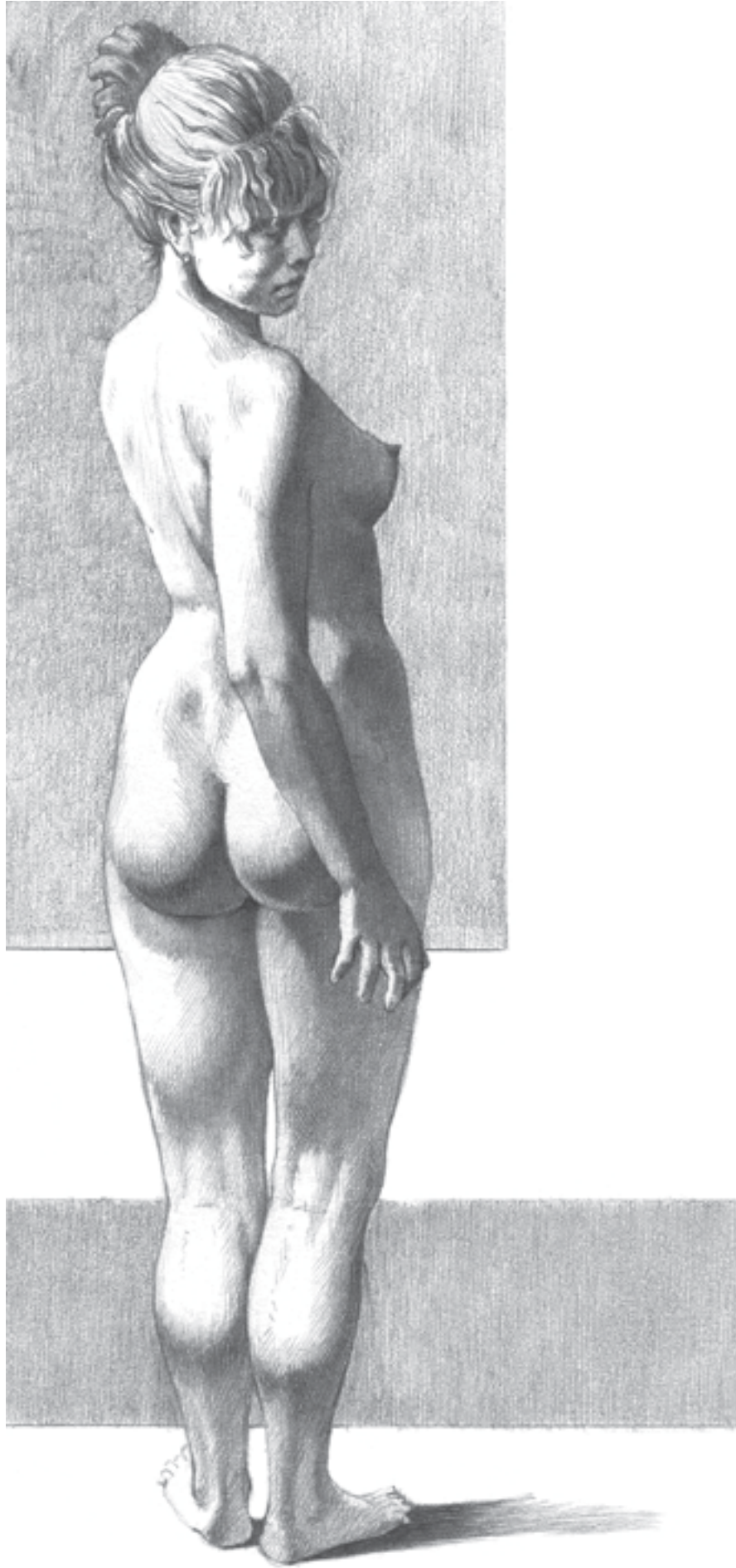
A N D R Á S S Z U N Y O G H Y

# AKTZEICHNEN

Die große Schule



*h.f.*fullmann



# V o r w o r t

Einer der am meisten erwarteten Schritte beim Erlernen des Zeichnens ist die Darstellung von Menschen, also das Zeichnen von Figuren. Um so weit zu kommen, muss man viele wichtige Regeln und Kniffe lernen und einüben.

Das Zeichnen von Figuren sollte man stets mit einer Reihe von Skizzen beginnen. Während man diese anfertigt, kommt man dem Charakter der Figur, der lebensnahen Darstellung einer Bewegung und der Platzierung auf dem Papier jeweils einen Schritt näher. Ich rate meinen Schülern immer, keine Angst vor dem Ergebnis zu haben und das Modell, ob gut oder schlecht, zu Papier zu bringen. Es macht nichts, wenn der erste Versuch eindeutige Fehler aufweist, wichtig ist, dass etwas auf dem Papier ist, das man verbessern kann. Glauben Sie mir – ich sage das aufgrund jahrzehntelanger Erfahrung als Zeichenlehrer!

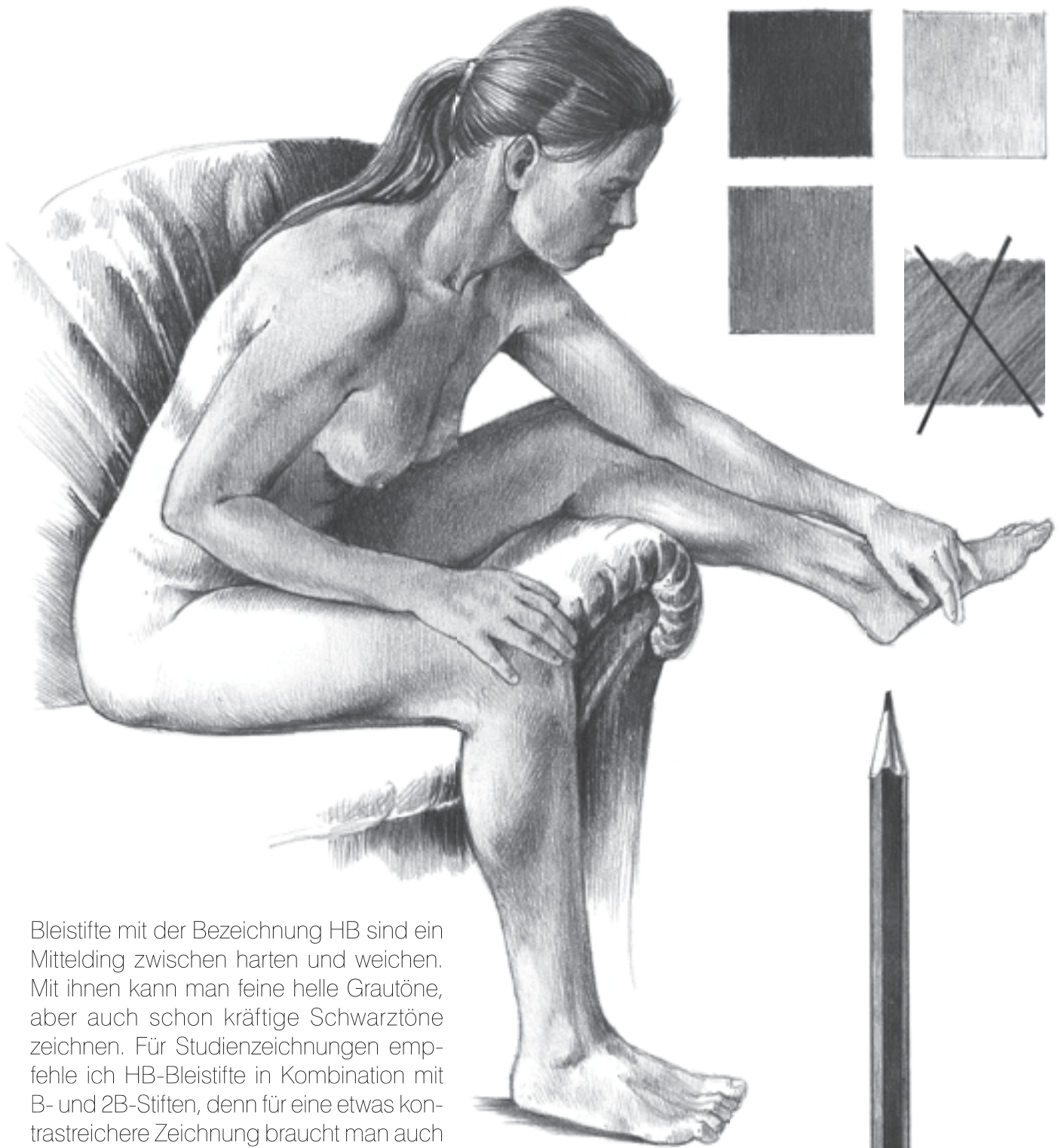
Und das Ergebnis wird Ihnen ein großes Erfolgserlebnis bescheren. Mit der Darstellung eines Aktes oder einer Figur haben Sie auf dem Papier ein richtiges Wunder vollbracht. Der menschliche Körper ist eines der faszinierendsten Themen. Denken Sie nur daran, was man mit ihm alles ausdrücken kann: Unschuld und Verführung, Kraft und Schwäche, Ausgeliefertsein, Schönheit und Hässlichkeit, Güte und Verdorbenheit, Frische und Alter und vieles mehr.

Dieses Buch soll Ihnen helfen, möglichst schöne und genaue Studienzeichnungen anzufertigen. Ich habe darin alles, was man dazu wissen muss, zusammengetragen – von der Anatomie bis zur richtigen Anwendung der Tönungen. Ich stelle ausführlich die Regeln zu den korrekten Proportionen vor, die schon die großen Künstler früherer Zeiten, Leonardo da Vinci und Albrecht Dürer, anhand der Beobachtungen des Vitruv, eines Architekten des Altertums, formuliert haben. Außer den Regeln zum Zeichnen ganzer Figuren erhalten Sie auch Anleitungen zur Abbildung des Kopfes sowie zum Aufbau, zur Plastik und zu den Gesetzmäßigkeiten von Händen und Füßen.

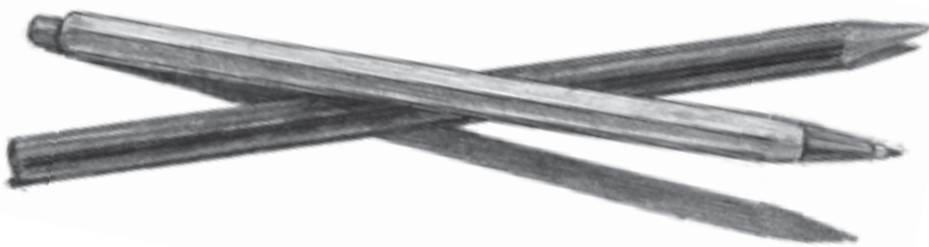
Ich empfehle dieses Buch allen, die gespannt auf die Kniffe sind, mit denen sie ihr zeichnerisches Können perfektionieren werden.

Viel Spaß bei der Arbeit!

András Szunyoghy



Bleistifte mit der Bezeichnung HB sind ein Mittelding zwischen harten und weichen. Mit ihnen kann man feine helle Grautöne, aber auch schon kräftige Schwarztöne zeichnen. Für Studienzeichnungen empfehle ich HB-Bleistifte in Kombination mit B- und 2B-Stiften, denn für eine etwas kontrastreichere Zeichnung braucht man auch die dunklen Farbtöne.



Bleistift der Härte HB

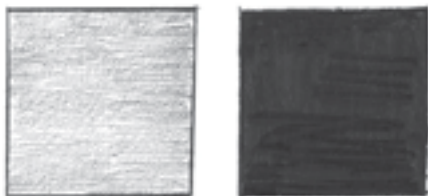


Über Bleistifte der Härte F sagt man, sie seien ein Mittelding zwischen hart und weich. Sie haben einen grauen Ton, aber auch ein starkes Schwarz. Zu meinen Lieblingsbleistiften gehören die mit den Härten F und 2B, mit denen man fast jeden Anblick verewigen kann.

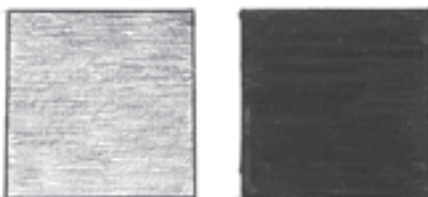
Bei B-Bleistiften mit höheren Zahlen hat man manchmal das Gefühl, sie seien beinahe fettig und man könne sie aufstreichen. Ihr Hellgrau ist dunkler, ihr Schwarz ist sehr dunkel und samtig. Ich verwende sie nur zur Betonung einzelner sehr dunkler Flecken und übermale das aufgetragene Schwarz mit einem Bleistift der Härte B oder 2B.



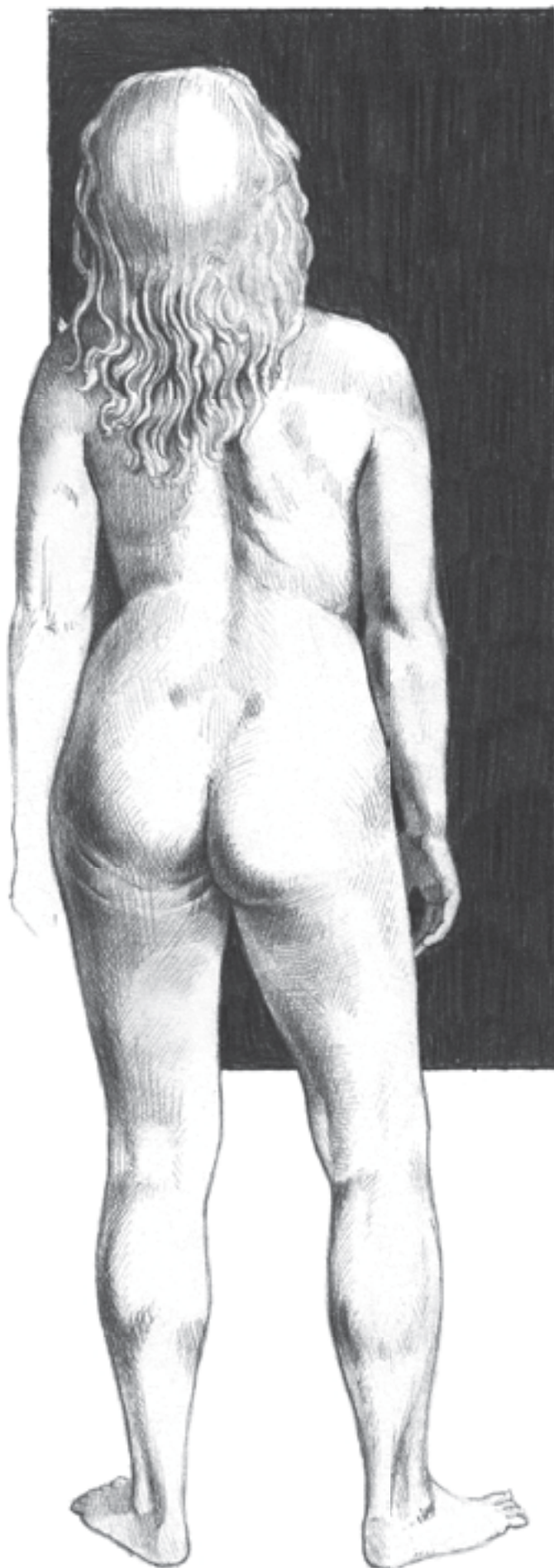
*Bleistift der Härte F*

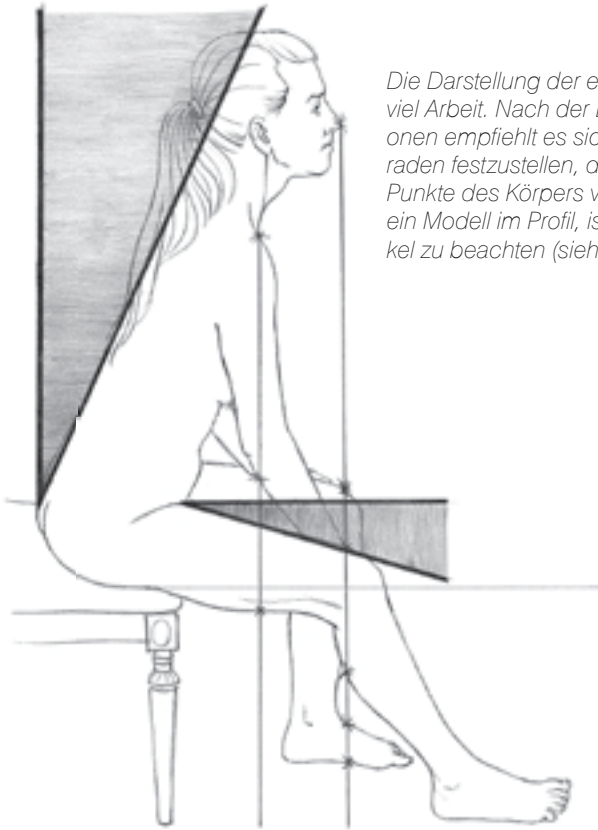


*Bleistift der Härte 9B*



*Bleistift der Härte 8B*





Die Darstellung der einzelnen Bewegungen ist viel Arbeit. Nach der Ermittlung der Proportionen empfiehlt es sich, die Richtung der Geraden festzustellen, die die hervorstehenden Punkte des Körpers verbinden. Zeichnet man ein Modell im Profil, ist auch der Gesichtswinkel zu beachten (siehe Seite 148).



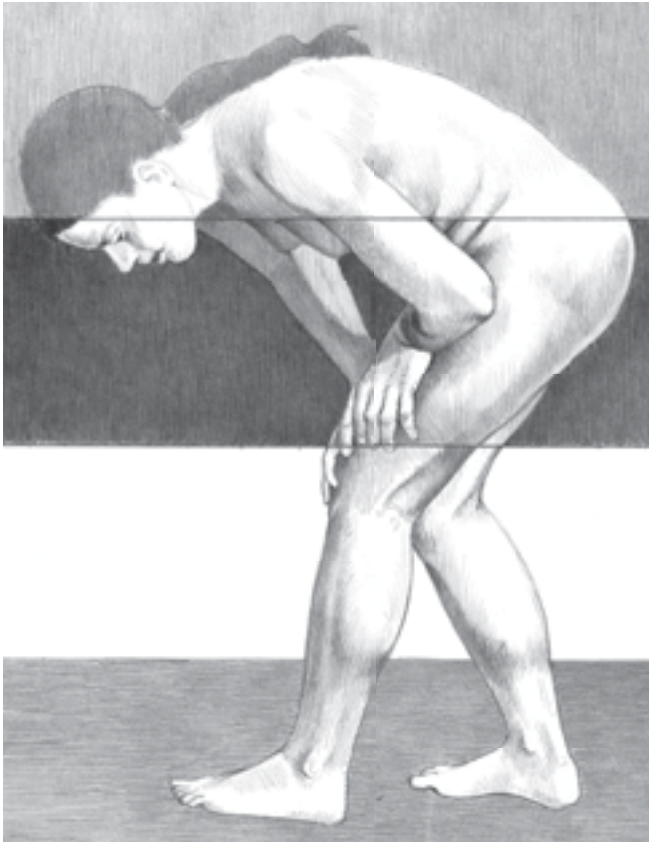
Es ist sehr hilfreich, wenn man sieht, durch welche Körperteile die durch beliebig gewählte Punkte des Körpers gezogenen Waagerechten oder Senkrechten verlaufen. Die Richtung des Oberschenkels lässt sich am genauesten in Relation zu einer Waagerechten, der Verlauf des Rückens in Relation zu einer Senkrechten ermitteln.



Beim Zeichnen verliert man sich leicht im Detail und vergisst die grundlegenden Zusammenhänge und die Kontrolle wichtiger Einzelheiten. Wenn man beispielsweise den Verlauf des Rückens nicht genau trifft, ändert sich die Richtung des Arms und sogar seine Länge – und dadurch wird die Zeichnung fehlerhaft.



Fehlerhafte Zeichnung: Die Richtung des Unterschenkels stimmt nicht, und der Oberschenkel ist beinahe waagrecht, obwohl er in Wirklichkeit leicht schräg steht.



Beim Abtönen werden stets die dunkelsten Flecken zuerst aufgebracht. Zeichnet man jedoch statt eines wirklich dunklen Flecks nur ein mittleres Grau, wirkt die Zeichnung „langweilig“ und stumpf. Ich habe die verschiedenen Abschnitte der weiblichen Figur und des Hintergrundes unterschiedlich stark getönt, um den Unterschied zu veranschaulichen. Im obersten und im untersten Abschnitt sieht man viele Grautöne, es fehlt ein wirklich dunkler Ton, wodurch die Details charakterlos wirken. Im zweiten Abschnitt von unten wird ein typischer Fehler gezeigt: Viele Zeichner begnügen sich mit der Abtönung des Körpers und lassen den Hintergrund weiß – das Ergebnis spricht für sich. Am gelungensten ist der zweite Abschnitt von oben, denn hier sind die Tönungen von Körper und Hintergrund ideal, und der Kontrastreichtum zieht den Blick an.



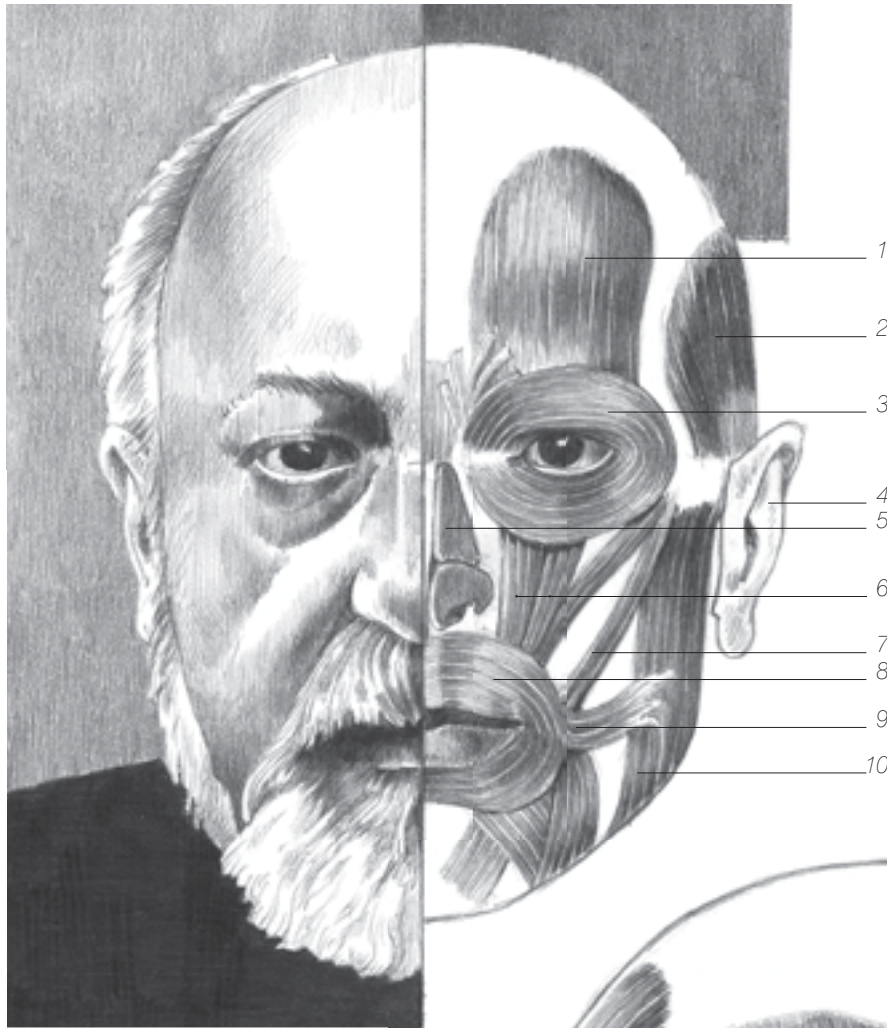
Die Einzelheiten, die die Bewegungen der hockenden Figur bestimmen, sind – natürlich außer der Beinhaltung – die Gesichtsausdrücke, die Position des Ohrs und die Handhaltung. Beim Zeichnen der Hände sollte man von einer Form aus schematischen Geraden ausgehen und sich erst dann den Details widmen. Mindestens ebenso spannend ist das Zeichnen der Füße: Auch hier muss man die genaue Anatomie kennen. Ins Detail gehen kann man erst, wenn man die charakteristischsten Formen und Richtungen bestimmt hat, sonst wird die Zeichnung mit ziemlicher Sicherheit falsch.



Für das korrekte Abtönen ist die Kenntnis der Anatomie des menschlichen Körpers unentbehrlich. Der Zeichner muss unter den Grautönungen der Haut die wichtigsten Muskeln spüren und erkennen können.



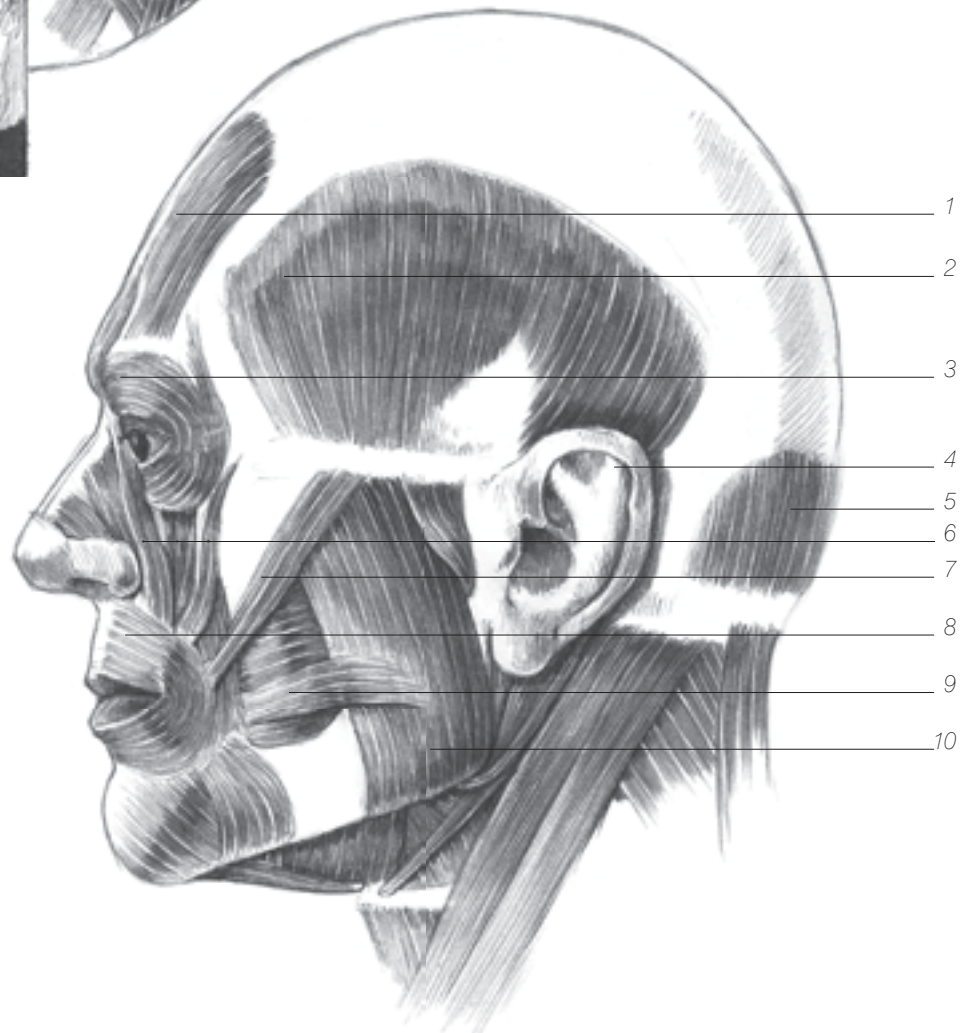




### DIE MUSKELN DES KOPFES

Von vorne

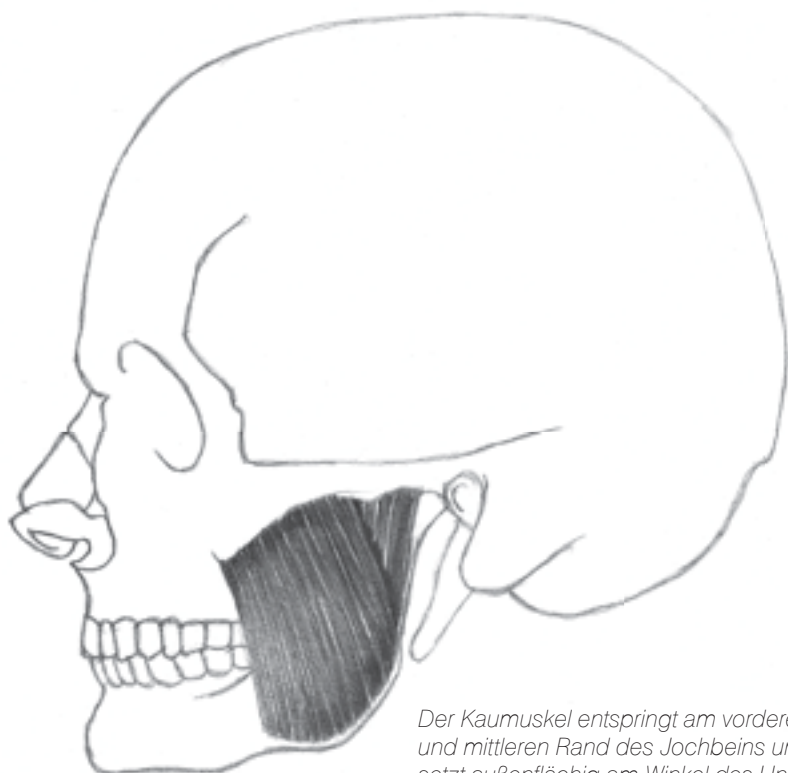
- 1 Stirnmuskel
- 2 Schläfenmuskel
- 3 Augenringmuskel
- 4 Ohrknorpel
- 5 Nasenknorpel
- 6 Oberlippenheber
- 7 Jochbeinmuskel
- 8 Mundringmuskel
- 9 Lachmuskel
- 10 Kaumuskel



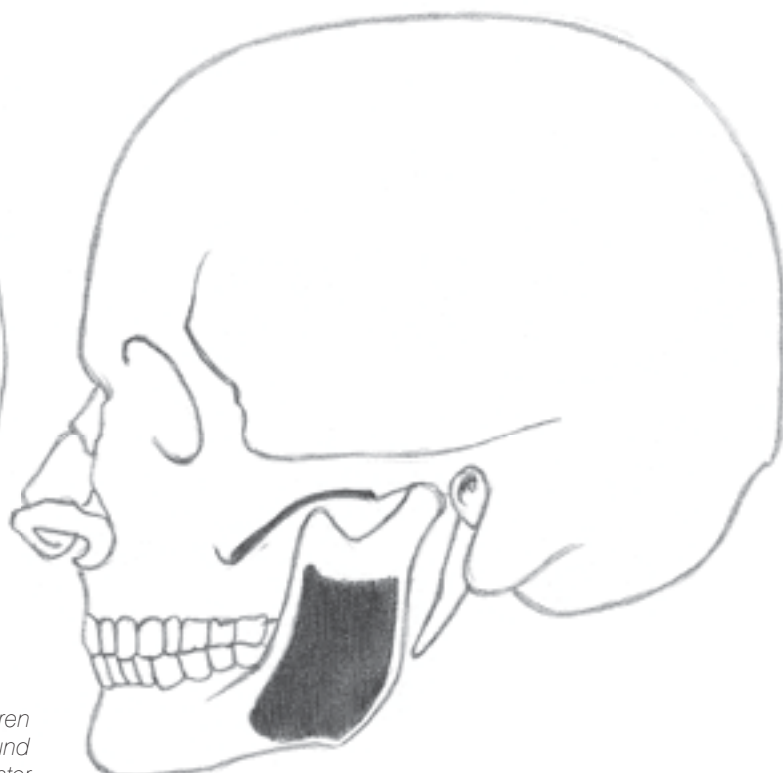
Von der Seite

- 1 Stirnmuskel
- 2 Schläfenmuskel
- 3 Augenringmuskel
- 4 Ohrknorpel
- 5 Hinterhauptmuskel
- 6 Oberlippenheber
- 7 Jochbeinmuskel
- 8 Mundringmuskel
- 9 Lachmuskel
- 10 Kaumuskel

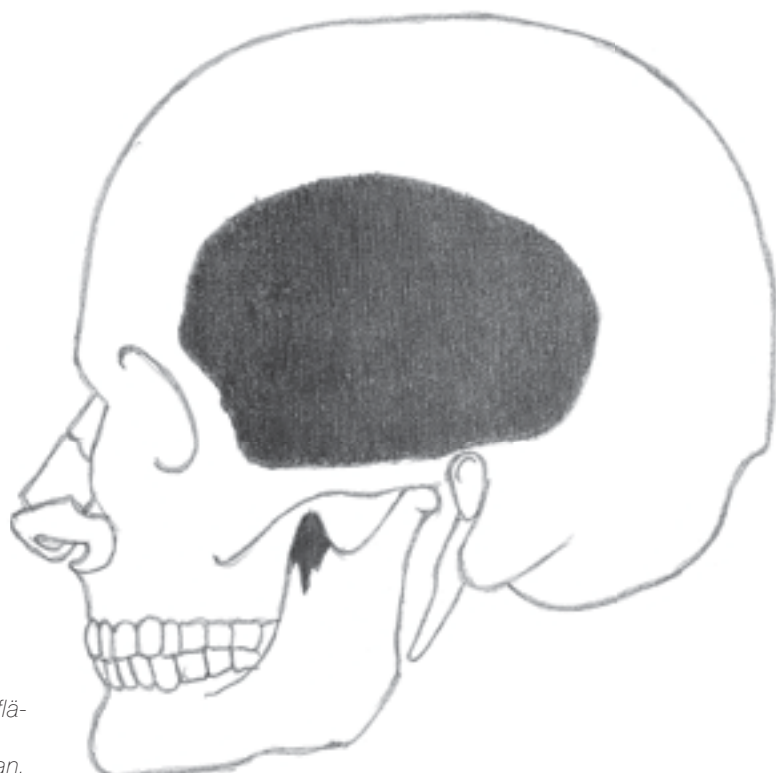




*Der Kaumuskel entspringt am vorderen und mittleren Rand des Jochbeins und setzt außenflächig am Winkel des Unterkiefers an. Er zieht den Unterkiefer nach oben und schließt den Mund fest.*



*Der Schläfenmuskel entspringt großflächig in der Schläfengrube und setzt am Muskelfortsatz des Unterkiefers an. Er zieht den Unterkiefer nach oben und schließt den Mund.*

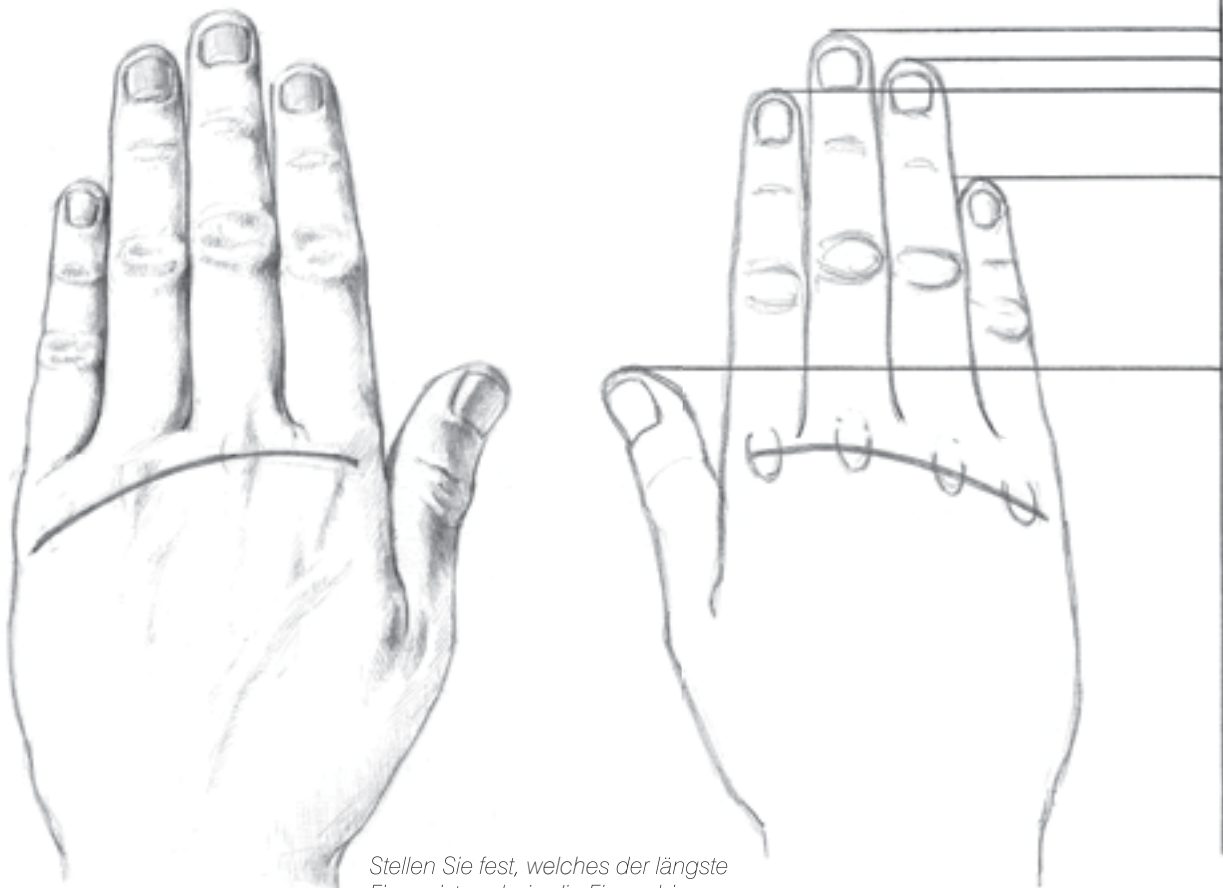


HÄNDE zu zeichnen ist nicht leicht, zumal es sehr wenige Regeln gibt, an die man sich halten kann. Beim Studieren von Dürers Buch, habe ich erfreut festgestellt, dass meine Lehrer mich genauso unterrichtet haben, wie es seinerzeit Meister Dürer getan hat. Und nun gebe ich dieses Wissen weiter.

Zunächst möchte ich auf den gut sichtbaren Bogen auf dem Handrücken hinweisen, den die Gelenke zwischen den Fingern und den Mittelhandknochen bilden. Eine ähnliche Linie kann man auch durch die Gelenke zwischen dem ersten und dem zweiten Fingerglied ziehen. Die Falten der Finger verlaufen rechts und links des Mittelfingers nach rechts beziehungsweise nach links.



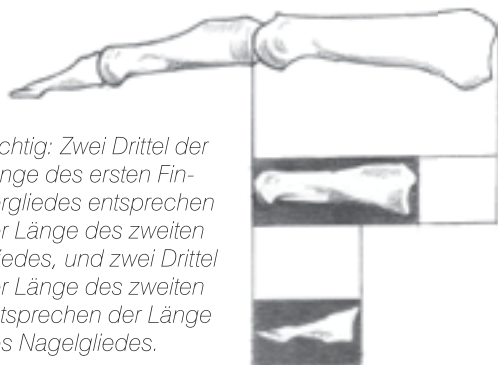
*Dürer hat als Modell für seine Handstudien seine eigene linke Hand verwendet – die ja stets zur Hand war. (András Szunyoghy nach Zeichnungen von Albrecht Dürer)*



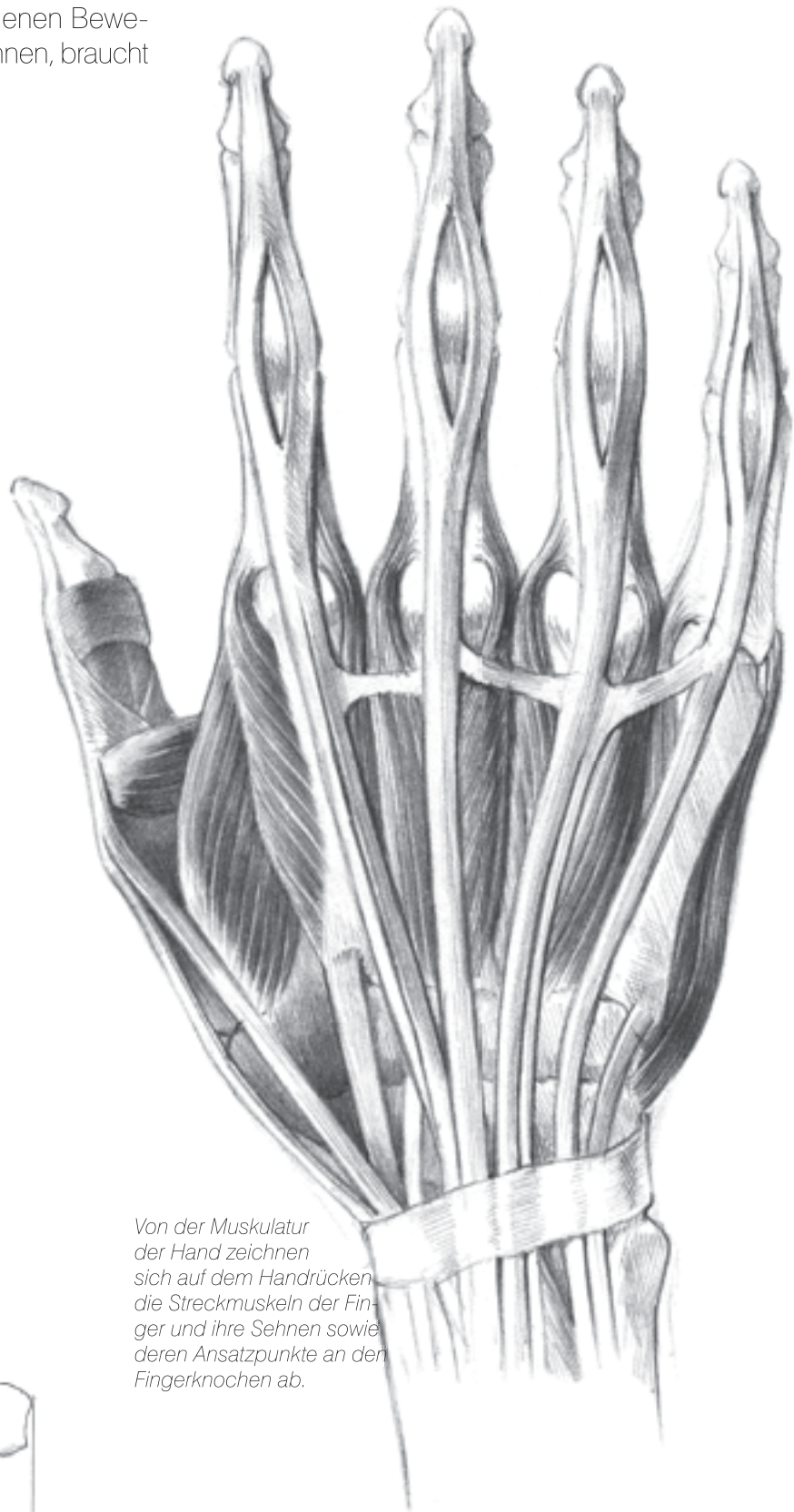
*Stellen Sie fest, welches der längste Finger ist und wie die Finger bis zum kleinen Finger immer kürzer werden.*

Um den Charakter und die verschiedenen Bewegungen der Hand wiedergeben zu können, braucht man etwas anatomisches Wissen.

Die Knochen der Hand sind durch ein Gelenk mit dem unteren Ende der Speiche verbunden. Sie bilden drei Gruppen: Die in zwei Reihen angeordneten kleinen Knochen sind die Handwurzelknochen. Die an sie anschließenden langen röhrenförmigen Knochen sind die Handmittelknochen. Mit ihnen sind die Fingerknochen durch Gelenke verbunden. Der Daumen besteht aus zwei, die übrigen Finger aus drei Gliedern.



Wichtig: Zwei Drittel der Länge des ersten Fingergliedes entsprechen der Länge des zweiten Gliedes, und zwei Drittel der Länge des zweiten entsprechen der Länge des Nagelgliedes.



Von der Muskulatur der Hand zeichnen sich auf dem Handrücken die Streckmuskeln der Finger und ihre Sehnen sowie deren Ansatzpunkte an den Fingerknochen ab.





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

Programmleitung: Jolanta Szuba  
Lektorat: Nikolett Hollósi  
Übersetzung aus dem Ungarischen: Piroska Draskóczy  
Design, Layout, Typografie, Repr: György Filakowszky  
Projektkoordination: Lars Pietzschmann

© András Szunyoghy  
© Kossuth Publishing

Gesamtherstellung: h.f.ullmann publishing GmbH, Potsdam

Printed in Hungary, 2015

ISBN 978-3-8480-0852-0

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

[www.ullmann-publishing.com](http://www.ullmann-publishing.com)  
[newsletter@ullmann-publishing.com](mailto:newsletter@ullmann-publishing.com)  
[facebook.com/hfullmann](https://facebook.com/hfullmann)  
[twitter.com/hfullmann](https://twitter.com/hfullmann)



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](http://www.ullmann-publishing.com).