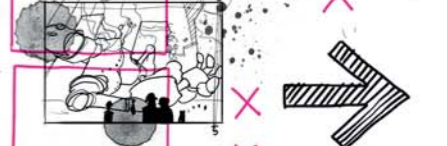
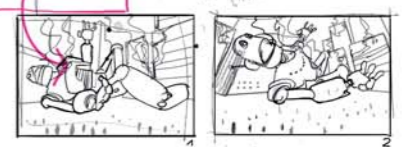
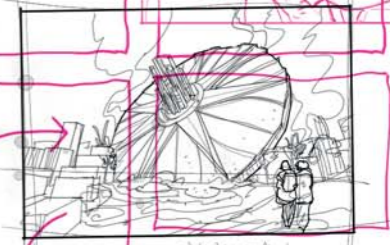
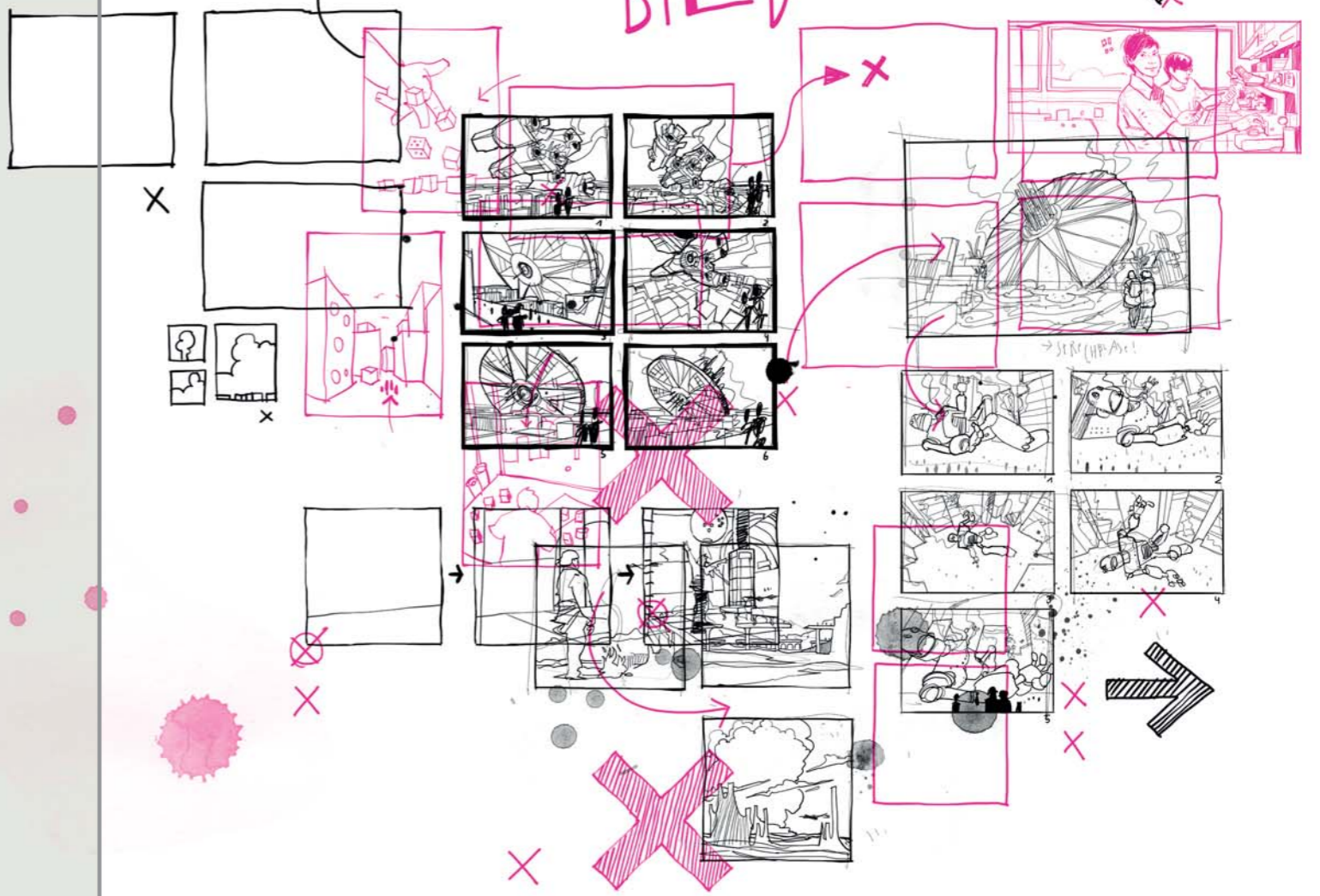
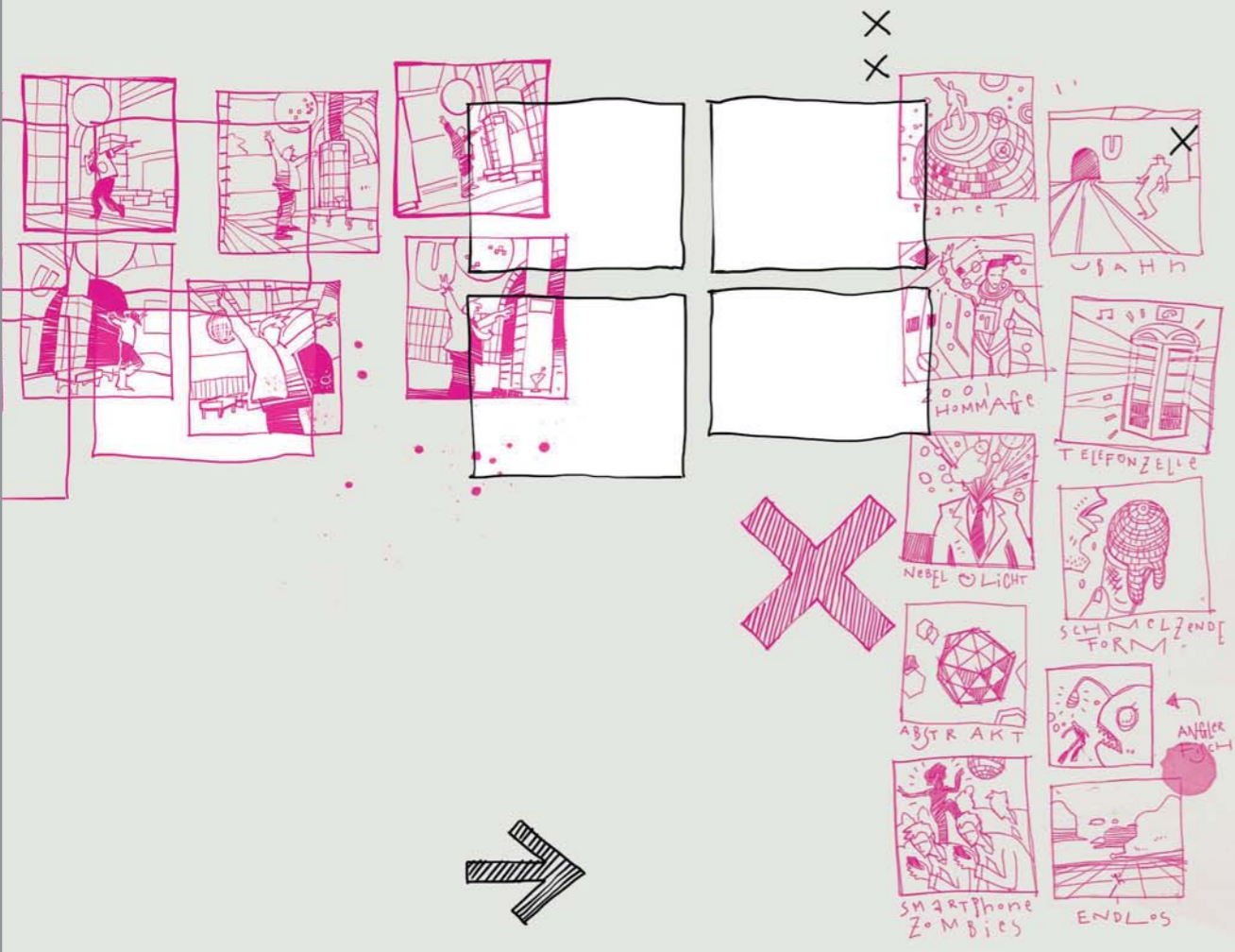


3

GRUNDMETHODEN
VON DER IDEE
ZUM FERTIGEN
BILD



VON DER IDEE ZUM FERTIGEN BILD



[01] Vor Urzeiten habe ich dieses Storyboard für einen Kurzfilm gezeichnet (Auszug) – auch kleine Produktionen bereiten Einstellungen anhand von Zeichnungen vor.

Haben Sie schon einmal ein Storyboard [01] gesehen? Das sind diese comicartigen Drehbücher, mit denen Filmszenen erstellt und veranschaulicht werden. Produktionen wie »Die Matrix« oder »Blade Runner« liegen eine Vielzahl dieser exakt gezeichneten Bildsequenzen zugrunde, die jeden Aspekt einer Szene im Voraus beschreiben. Bei Filmen dieser Größenordnung wird ein solches Kalkül oft zum Extrem getrieben: Je mehr teures Personal und Equipment an einer Einstellung beteiligt ist, desto größerer Wert wird auf eine konsequente Planung gelegt. Auch der Entwicklung von Computerspielen gehen umfangreiche Skizzenphasen und Visualisierungen voraus, mit dem Zweck, den Look des Spiels zu erforschen.

Auch wenn eine digitale Illustration nicht so ein kostspieliges Unterfangen ist wie eine Filmproduktion, stellt sie in puncto Planung keine Ausnahme dar. Von der ersten Idee bis zum komplett ausgearbeiteten Bild kann man bei vielen Gestaltern sehr durchdachte Abläufe beobachten. Um Ihnen eine klare Vorstellung einer Bildentwicklung zu vermitteln, gehe ich in diesem Kapitel exemplarisch die Stationen durch, die ein professionelles Projekt für meine Begriffe erfordert. Dabei geht es nicht um ein trockenes Schema, sondern um die sehr lebendige Frage, mit welchen Mitteln Ihre Bilder am Schluss am besten aussehen.

Diese Frage hat sich mir zu Beginn meines Studiums sehr deutlich gestellt. Noch gut kann ich mich an die ersten Aquarelle erinnern, die ich für eine fiktive Buchgestaltung gemalt habe. Die Bilder sind schon längst nicht mehr auffindbar, aber ich hätte Ihnen den Anblick

so oder so erspart. Ich war sehr enttäuscht von meinen ersten Illustrationsversuchen – die Ergebnisse waren schon nach meinem damaligen Verständnis frustrierend unansehnlich. Sicher fehlte es mir auch an Übung und Routine beim Aquarellieren selbst. Heute weiß ich allerdings sicher, dass es mir in erster Linie an einer überzeugenden Methode gemangelt hat. Ich habe keine Skizzen zur Komposition angefertigt, keine Tests zur Verteilung von Hell und Dunkel gemacht und auch keine Farbstudien erarbeitet. Schon allein mit diesen Vorarbeiten wären die Bilder deutlich besser geworden.

In den folgenden Jahren habe ich dann von verschiedenen Lehrern gelernt*, nicht gedankenlos draufloszumalen, sondern Bilder in sinnvollen Etappen aufzubauen. Mit diesem Grundprinzip arbeite ich bis heute. Die Stationen, die ich Ihnen gleich vorstelle, sind also keine Erfindung von mir, sondern ein sehr gebräuchliches Prinzip, das ich hier und da an meine Bedürfnisse angepasst habe.

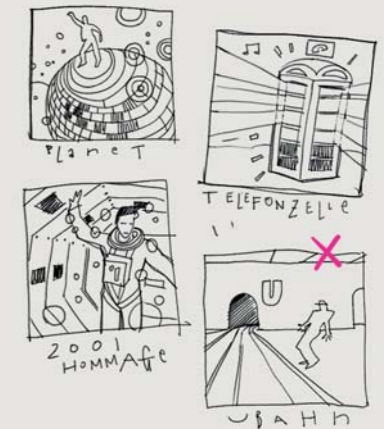
DER SYSTEMATISCHE ARBEITSABLAUF

Das Arbeiten am Bildschirm bietet Ihnen heute Möglichkeiten, die für traditionelle Illustratoren vor einigen Jahren noch Science-Fiction waren. Sie können fast beliebig Änderungen vornehmen, Varianten erzeugen und Schritte rückgängig machen, ohne teures Material zu verschwenden. Dennoch, oder auch gerade deswegen, besteht die Möglichkeit, sich gründlich zu verzetteln und unnötig viel Zeit in Fehlversuche zu investieren. Ein systematischer Arbeitsablauf kann Ihnen da eine Menge Zeit und Nerven sparen, besonders, wenn Sie eine Illustration nicht nur für sich, sondern für Kunden anfertigen.

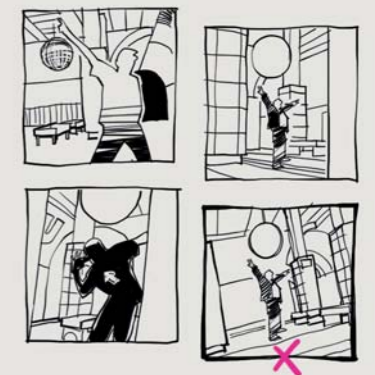
Stellen Sie sich einen guten Arbeitsablauf als eine Art Destillierapparat vor, bei dem Sie oben sehr viel Material einfüllen, das dann nach und nach verdunstet und immer weiter konzentriert wird. Unten erhalten Sie zu guter Letzt eine Essenz aus den besten Bestandteilen der verwendeten Materialien. Übertragen auf eine Illustration bedeutet das, **aus einer Reihe von Entwürfen jeweils die besten Exemplare und Aspekte auszuwählen und dann weiterzuverarbeiten**. Auch wenn es sich zunächst widersprüchlich anhört: Am Anfang eines Bildes ist eine gewisse Quantität erst einmal wichtiger als Qualität.

Konkret gehen Sie dabei wie folgt vor. Sobald Sie das Thema des Bildes identifiziert haben, fertigen Sie einige Ideenskizzen [02] an und wählen die Idee aus, die den Kerngedanken des Bildes am besten repräsentiert.

* Vielen Dank:
Hans Borkam, Adolf Kapeller,
Dieter Jüdt, Richard Krepel,
Katherine Sandoz, Durwin Talon



[02] Alles beginnt mit einigen schlichten Ideenskizzen.



[03] Auch die Komposition wird anhand von Skizzen überprüft.

Für die Beispiele in diesem Kapitel habe ich Skizzen verwendet, die ich für die Coverillustration einer Jazz-CD mit dem Titel »One Man Disco« entwickelt habe. Auszüge der Skizzen sehen Sie oben, im weiteren Verlauf zeige ich dann die gesamte Vorbereitung.



[04] Eine etwas detailliertere Vorzeichnung



[05] Graustufen- und Farbstudien erleichtern das spätere farbige Ausarbeiten.

[06] Die fertige Illustration



Anschließend entwickeln Sie einige weitere Skizzen mit unterschiedlichen Darstellungen der ausgewählten Idee [03]. Im nächsten Schritt wählen Sie die überzeugendste Komposition aus und entwickeln sie weiter als detaillierte Zeichnung [04]. Mit dieser Vorzeichnung können Sie nun verschiedene Graustufen- und Farbstudien [05] anlegen, um die Verteilung von Hell und Dunkel zu klären und dann entsprechend die Farben zu verteilen. Damit sind im Grunde alle wichtigen gestalterischen Fragen geklärt und Sie können sich nun voll auf die Ausarbeitung der Linienzeichnung und die farbige Ausführung [06] konzentrieren.

Wie viele Skizzen und Varianten Sie entwickeln, hängt für meine Begriffe von drei Faktoren ab. Erstens von der Komplexität des Motivs, zweitens von der Höhe des Budgets und drittens von der Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht. Je komplizierter und ungewohnter die Aufgabe und je höher die finanzielle Ausstattung ist, desto mehr Vorarbeit in Form von Skizzen ist empfehlenswert. Wenn die Abgabe arg eilt, streichen Sie wiederum einige der Varianten. Oft bedeutet das allerdings, Abstriche an der Qualität des Bildes zu machen. Ein Schwarzweißporträt illustrieren Sie wahrscheinlich schneller als ein konzeptionell anspruchsvolles Thema wie zum Beispiel »Der Urknall«. Für letztere Darstellung würde ich mehr Recherchezeit einplanen und auch finanziell kalkulieren.

Bei aller Konsequenz des Auswählens bedeutet das nicht, dass Sie jeden Ablauf streng systematisch einhalten müssen. Oft sind die Grenzen fließend, Schritte überlappen sich oder fallen ganz weg. Manchmal werden Sie vielleicht gezwungen sein, zu einem früheren Stadium zurückzukehren, um das Ergebnis zu verbessern. Je nach Ihren Vorlieben und Lieblingstechniken können die oben erwähnten Schritte auch ganz andere Formen annehmen. Seien Sie also offen für die Eigenheiten der jeweiligen Situation. Hauptsache, Sie achten darauf, am Anfang möglichst viel Material [07] zu produzieren und sukzessive die besten Komponenten auszuwählen und zu übernehmen.



[07] Skizzen für einen Auftrag zeichne ich gerne in mein Skizzenbuch. Dadurch habe ich auch für zukünftige Jobs eine schöne Sammlung an Ideen und Kompositionen, die ich durchblättern und eventuell noch verwenden kann.

VORTEILE UND NACHTEILE VON SKIZZEN

Die eigene Arbeit in klar umrissene Phasen unterteilen zu können, hat, wie eingangs bereits angesprochen, einige Vorteile.

Bilder gelingen einfach besser dadurch, dass Sie sich voll und ganz auf einzelne, überschaubare Abschnitte konzentrieren können. Besonders bei aufwändigen Zeichnungen oder mehrteiligen Arbeiten sind Zwischenstationen mit Varianten und etwas Spielraum für Versuche sehr hilfreich.

Diese Bewegungsfreiheit hilft auch dabei, sich nicht zu wiederholen – Sie schaffen sich die Möglichkeit, ein Thema visuell gründlich zu erforschen und damit herumzuspielen. Auf diese Weise können Sie relativ sicher sein, dass Sie die richtige Komposition zur Ausarbeitung gewählt haben. Mitten im Kolorieren zweifeln zu müssen, ob nicht doch eine andere Komposition besser gewesen wäre, ist ein unangenehmes Gefühl, das ich gerne vermeide.

Mit einem transparenten Ablauf können Sie Ihre Arbeit zudem wesentlich besser zeitlich und damit auch finanziell planen. Dies steht dem Mythos des magisch begabten Kreativen gegenüber, der auf rein instinktive Weise arbeitet und ein erfolgreiches Ergebnis eher »erfühlt« als erarbeitet. Dieses Bild finde ich wenig befriedigend, da es den Gestalter auf jemanden reduziert, der nur in besonderen emotionalen Zuständen arbeiten kann, anstatt einen wiederholbaren Prozess auszufüllen.

Ein weiterer Vorteil: In einem solchen Prozess können Sie Kunden und Vertraute in Ihre Bildentwicklung integrieren und sich an sinnvollen Stellen Feedback einholen. Über Visuelles lässt sich ausgiebig reden und diskutieren, aber ein Bild sagt mehr als die sprichwörtlichen tausend Worte. Im

EXTRA-TIPP

Zeichnen Sie in der Skizzenphase möglichst aus dem Kopf – Geschwindigkeit ist an diesem Punkt wichtiger als Realismus. Hier bewährt sich eine regelmäßige Zeichenpraxis (siehe Seite 396).

Gegensatz zu einer verbalen Beschreibung, bei der jeder Mensch ein eigenes Bild im Kopf hat, haben Sie mit Skizzen und Vorstudien einfach eine viel wirksamere Gesprächsgrundlage. Nur so haben Sie die Möglichkeit, konzeptionelle Ungereimtheiten frühzeitig effektiv zu besprechen. Bedenken Sie: **Je später Sie in der Entwicklung gezwungen sind, komplett neue Überlegungen in Ihr Bild einfließen zu lassen, desto aufwändiger sind die erforderlichen Änderungen.**

Einen Nachteil hat das strukturierte Arbeiten allerdings, wie ich finde. Freie, ungeplante Arbeiten bringen oft wichtige Entwicklungsschritte mit sich, weil Unvorhergesehenes geschieht und künstlerische Weiterentwicklung ohne ein Element des Chaos nicht stattfinden kann. Es kann sehr lehrreich sein, einfach drauflos zu zeichnen, und methodisches Vorgehen ist im Grunde das Gegenteil davon. Ein geplanter Ablauf ist zwar weniger fehleranfällig als spontanes Improvisieren, allerdings werden Sie auch zwangsläufig kaum mehr überrascht sein von dem Resultat. Im besten Falle wissen Sie schon recht früh, wie Ihr Ergebnis aussieht – und ein solches Vorgehen fühlt sich eben manchmal an, als würde man sich selbst Blumen schicken. Auch wenn es mir in früheren Jahren die oben erwähnten schlimmen Aquarelle beschert hat, empfinde ich zwangloses Ausprobieren heute in den meisten Fällen sehr wohltuend.

Zum Durchatmen und als Übung mache ich also öfter private, freie Zeichnungen [08], ohne die geringste Ahnung zu haben, was am Ende dabei genau herauskommt. Weil es mir Spaß macht, weil ich dabei etwas lernen kann. Auch ein Skizzenbuch ist ein sehr guter, geschützter Ort für diese Versuche. Seien Sie nur zurückhaltend damit, dieses freie Improvisieren auf Jobs anwenden zu wollen, bei denen Geld, Zeit und Kundenwünsche eine Rolle spielen. Bewahren Sie sich also Ihre Freiheit, jederzeit eine vollkommen ungeplante Arbeit anfertigen zu können, und benutzen Sie die folgenden Etappen als eine Art Geländer, wenn es um eine gestalterische Dienstleistung für Kunden geht. Los geht es mit den ersten Skizzen.

[08] Eine frei improvisierte Komposition, gezeichnet mit Feder, Tusche und ohne Vorskizzen



SCHRITT 1: IDEENSKIZZEN

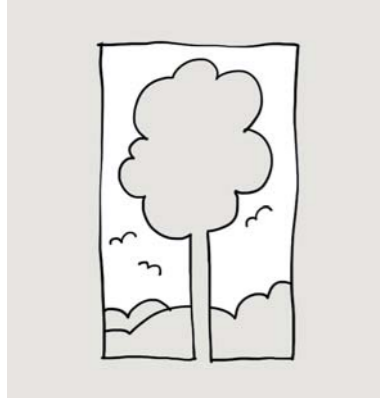
Wie bereits erwähnt, werden Skizzen in der einen oder anderen Form vor fast allen größeren Projekten angefertigt. Nicht ohne Grund: Es gibt kaum eine schnellere Methode, Ideen zu entwickeln und zu testen. Mit kleinen Vorzeichnungen können Sie für sich selbst und auch für andere Beteiligte sehr schnell überprüfen, ob eine Bildidee verständlich ist und es sich lohnt, sie weiter zu erforschen. Bevor Sie also viele Stunden mit der detaillierten Ausarbeitung eines Bildes verbringen, sollten Sie anhand einer Skizze sicherstellen, dass Ihr Kunde mit Ihrer Idee einverstanden ist.

Sobald ich mir über das Grundthema des Bildes im Klaren bin, zeichne ich in kleinen, streichholzbriefchengroßen Skizzen alles auf, was mir an Bildern durch den Kopf geht. Dabei unterscheide ich nicht zwischen »guten« oder »schlechten« Ideen, sondern ich dokumentiere auf diese Weise wirklich alles, was mir zum Thema passend erscheint. In diesem sehr frühen Stadium eines Bildes ist es nicht so wichtig, auf Anhieb die perfekte Lösung zu Papier zu bringen, viel ausschlaggebender ist es, möglichst viele und unterschiedliche Ansätze zu formulieren. Das können ganz naheliegende, pragmatische Ideen sein, aber auch weit hergeholt, freie Assoziationen oder groteske Albernheiten. Irgendwo zwischen diesen Extremen verbirgt sich meist die spannendste und passendste Idee.

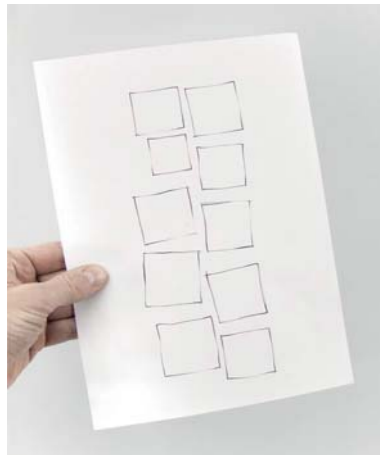
Zeichnen Sie diese Skizzen schnell und nicht zu detailliert. Für die erste Skizzenphase nehme ich mir normalerweise etwa zwei Stunden Zeit, nicht mehr, aber auch nicht weniger. Dadurch setze ich einen komfortablen Zeitrahmen für ungefähr 10 Bildideen [09], in dem ich mich aber auch nicht mit allzu pingeligen Zeichnungen verzetteln kann. Hin und wieder stelle ich mir zu diesem Zweck buchstäblich einen Timer. Sie können gleich am Bildschirm zeichnen, ich selbst habe festgestellt, dass ich auf Papier etwas schneller und ungezwungener bin. Probieren Sie beides einmal aus und bleiben Sie bei dem Medium, bei dem Sie am schnellsten präsentierbare Ergebnisse produzieren können.



[09] Ideenskizzen zum Thema »One Man Disco«. Weiterentwickelt habe ich die angekreuzte Idee oben rechts.



[10] Ideenskizzen dürfen überaus schlicht sein, solange sie erkennbare Formen beinhalten und damit auch eine gute Grundlage für eventuelle Kundengespräche sind.



[11] Mit einfachen vorgezeichneten Panels gebe ich mir selbst vor, wie viele Ideen ich mindestens zu Papier bringen möchte.

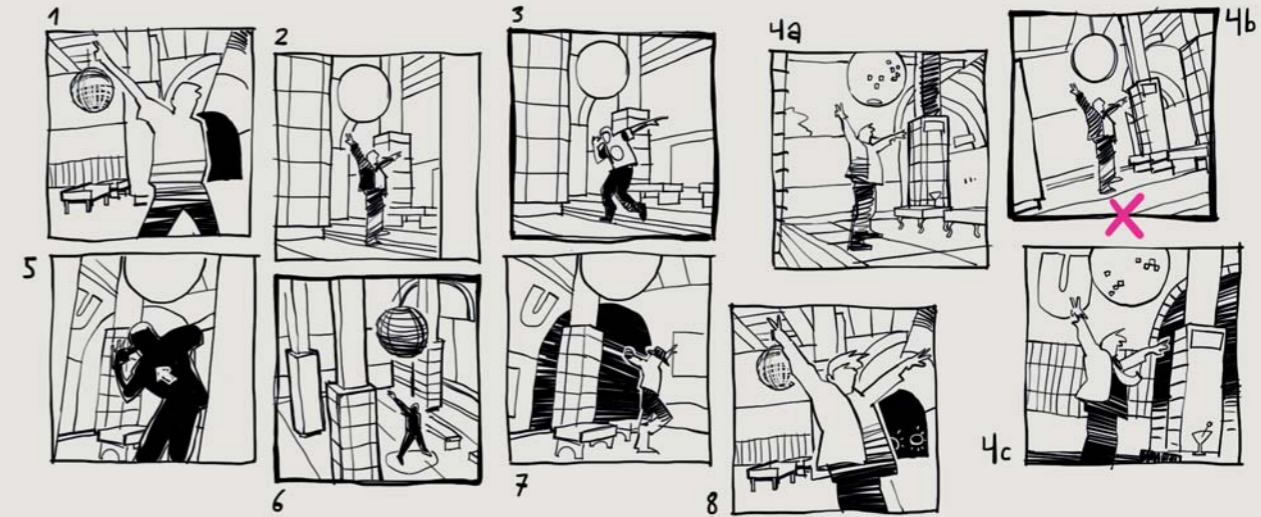
Stilistisch müssen Sie sich bei Skizzen nicht um besonders ausdrucksvolle Zeichnungen bemühen, auch die konkrete Komposition, Details und Farbe des Bildes spielen erst später eine Rolle. In dieser Phase müssen Sie kein fantastischer Künstler sein. Ein skizzierter Baum kann zum Beispiel eine Art schlichte Wolkenform mit einem Stiel sein [10]. Am besten, Sie heben sich Ihren zeichnerischen Ehrgeiz für die konkrete Vorzeichnung und die anschließende Ausarbeitung auf. Ihre Skizzen sollten nur eine Aufgabe erfüllen: eine Vielzahl von Ideen mit klaren Flächen und einfachen Linien zu präsentieren. Eine Panelgröße in den erwähnten Streichholzbriefchen-Abmessungen ist gut dazu geeignet, denn sie hilft dabei, in großen Formen zu denken und sich nicht in Einzelheiten zu verlieren.

Um mich zu einer längeren Entwurfsreihe zu motivieren, wende ich einen ziemlich simplen Trick an. Ich zeichne einfach eine Reihe von Rahmen [11] vor, die ich dann nach und nach mit Ideen fülle, bis kein Panel mehr frei ist. Auf diese Weise zwingt mich das, nicht frühzeitig aufzuhören – ich mag leere Rahmen bei einer Präsentation nicht. Vielleicht finden Sie auch einen anderen Trick, bei mir funktioniert das Vorzeichnen von freien Feldern recht zuverlässig.

Der Lohn aller Mühen ist dann am Schluss eine Reihe von Konzepten, aus denen Sie nun mit Ihrem Kunden die passendste Idee auswählen können. Dabei ist es für meine Begriffe wichtig, einen eigenen Favoriten zu haben und sich nach Kräften für diese Lösung einzusetzen. Gespräche dieser Art sind nicht immer leicht und erfordern Fingerspitzengefühl – gegen Ende des Gesprächs sollten Sie jedenfalls nicht versäumen, eine eindeutige Freigabe für eine Bildidee einzuholen. Mit einem Okay von allen Seiten geht es nun in die nächste Phase: das Anfertigen von Kompositionsskizzen.

SCHRITT 2: KOMPOSITIONSSKIZZEN

Die ersten Ideenskizzen fertige ich noch ohne allzu viele Gedanken an die spätere Ausarbeitung an – denken Sie an die Wolkenform mit Stiel, die als Baum fungiert. Jedenfalls verzichte ich auf aufwändige Perspektiven oder Anschnitte, die die erste Phase verlangsamen. Ist die so entstandene Idee dann freigegeben, zeichne ich anschließend eine Reihe von Kompositionsskizzen, um auszuprobieren, auf welche Weise das Bildmotiv am besten wirken kann. Skizzen dieser Art lege ich normalerweise etwa in A6-Größe an und zeichne eine Nuance aufwändiger als die Ideenskizzen, aber immer noch nicht allzu detailliert. Für jede Skizze benötige ich zwischen 15 und 20 Minuten, länger sollte eine Variante nicht dauern.



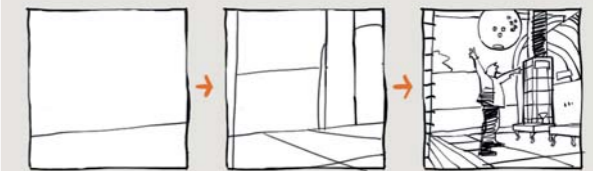
[12] Der Favorit der vorangegangenen Ideenskizzen in verschiedenen Ansichten. Die ursprüngliche Komposition der Ideenskizze habe ich verworfen und mich stattdessen entschieden, Nummer 4b weiter auszuarbeiten.

Kompositionsskizzen haben die Funktion, verschiedene Ansichten zu testen und einige formalgestalterische Fragen zu beantworten. Stellen Sie sich vor, Sie sind der Kameramann in einer wichtigen Filmszene. Wie groß soll das zentrale Motiv im Format stehen? Welche Perspektive und welchen Ausschnitt wählen Sie für eine bestmögliche Inszenierung? Was passiert im Vordergrund, im Mittelgrund und im Hintergrund? Spielen Sie mit diesen Gedanken anhand von Varianten [12] herum, bis Sie einige überzeugende Versionen entwickelt haben. Dabei ist es nicht erforderlich, streng systematisch alle denkbaren Möglichkeiten durchzugehen. Vertrauen Sie auf Ihre Intuition und holen Sie sich gegebenenfalls Feedback von Freunden und Kollegen ein. Im Kapitel »Bildgestaltung« gehe ich noch etwas genauer auf einige Mittel ein, die bei der Bildkomposition helfen können.

Scheuen Sie sich nicht, eine Ansicht, die Ihnen vielversprechend erscheint, gegebenenfalls mehrfach zu zeichnen und sie jedes Mal etwas besser und eindeutiger herauszuarbeiten (zu sehen in den Panels 4a, 4b und 4c im Bild [12]). An diesem Punkt der Illustration können Sie rein gar nichts falsch machen, im Gegenteil.

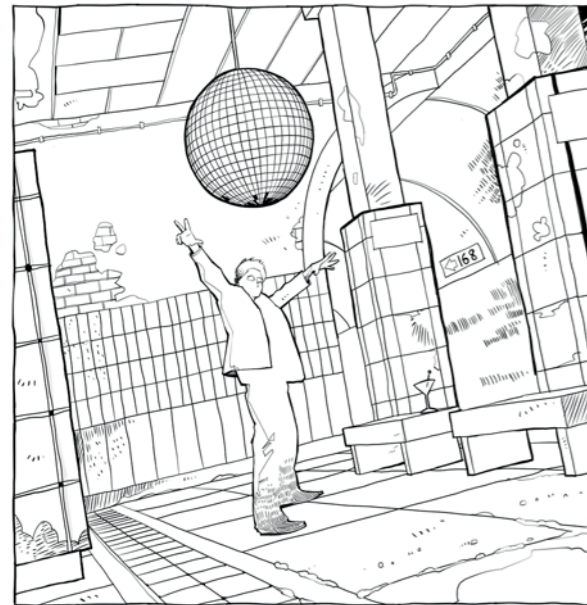
EXTRA-TIPP

Eine Kompositionsskizze beginne ich oft mit der Horizontlinie, dann trage ich die wichtigsten horizontalen und vertikalen Linien ein und anschließend zeichne ich die markanten Einzelformen. Eventuell schraffiere ich zum Schluss spontan noch einige Flächen, um dunkle Bereiche zu betonen und die Skizze wirkungsvoller zu gestalten.





[13] Eine etwas detailliertere Version der in meinen Augen passendsten Kompositionsskizze. Anhand einer solchen Zeichnung überprüfe ich im Zweifelsfall, ob die Gestaltung wirklich funktioniert.



[14] Die finale Linienzeichnung mit allen Details, ausgearbeiteten Strichstärken und in der erforderlichen Größe beziehungsweise Auflösung (hier verkleinert abgebildet).

Jede neue Skizze ist eine Bereicherung des visuellen Denkens und Ihrer Arbeit. Manchmal lohnt es sich, verschiedene Ergebnisse zu kombinieren und die besten Aspekte zu einer neuen Skizze zusammenzufügen.

Nachdem ich eine Reihe von Varianten entworfen habe, mache ich meistens eine Pause und schaue dann wieder auf die Entwürfe. Dabei suche ich nach den überzeugendsten und prägnantesten Formen und achte besonders auf die Gestaltungen, die mein Auge als Erstes angezogen haben. Im Laufe der Zeit werden Sie ein gutes Gefühl dafür entwickeln, Ihre eigenen Favoriten zu bestimmen. Aus einer solchen Reihe wähle ich, gegebenenfalls mit meinem Auftraggeber, die beste und plausibelste Variante aus (im Beispiel die angekreuzte Variante 4b), lasse sie anschließend erneut freigeben und fertige eventuell noch eine detailliertere Testversion an [13].

Interessanterweise überspringen viele Illustratoren diese ersten Skizzenreihen. Auch ich muss einige Disziplin aufbringen, sie anzufertigen, obwohl mir der Wert dieser Vorarbeit wohl bewusst ist. Woran das liegt? Skizzen wirken zunächst einmal sehr unscheinbar, sie erreichen nur selten die Wirkung und den Zauber eines fertigen Bildes. Vorzeichnungen bringen immer etwas an Extra-Arbeit mit sich, und manchmal drängt die Zeit. Dann ist der Wunsch, schnell und ungestüm loszumalen, besonders groß. Diese und noch weitere Faktoren können bewirken, lieber auf Skizzen zu verzichten. Widerstehen Sie dieser Versuchung – Ihre Illustration wird es Ihnen danken.

SCHRITT 3: DIE ZEICHNUNG

Jetzt wird es ernst. Mit Ihrer Idee und einer prägnanten Kompositionsskizze können Sie zuversichtlich die tatsächliche Linienzeichnung [14] anfertigen. An diesem Punkt können Sie Ihrer Detailverliebtheit freien Lauf lassen, denn nun geht es ja um das tatsächliche Bild. Legen Sie also alles in die Waagschale, was Sie an zeichnerischem Können aufzubieten haben, und lassen Sie die Linien fließen. Um Sie bei diesem Vorhaben

zu unterstützen, habe ich im dritten Kapitel, die »Kleine Zeichenschule«, einige Informationen über das Zeichnen zusammengestellt.

Übrigens: Auch wenn Sie später ein Bild malen und die Linien dabei komplett mit Farbe überdecken, lohnt sich eine markante Vorzeichnung, wie ich finde. Schon öfter hatte ich vor, eine uninteressante, halbherzige Zeichnung mit der anschließenden Kolorierung in ein interessantes Bild zu verwandeln. Dieser Sprung gelingt mir aus irgendeinem Grund fast nie. Vielleicht ist das bei Ihnen anders, aber ich habe die Erfahrung gemacht, dass erst eine vollwertige, interessante Zeichnung später zu einer überzeugenden farbigen Illustration werden kann.

SCHRITT 4: GRAUSTUFEN- UND FARBSTUDIEN

Wenn die Zeichnung fertig ist, fange ich nicht immer sofort mit der farbigen Version an. Bei komplexeren Szenen oder wenn ich mir aus einem anderen Grund unsicher bin, mache ich noch einmal gesonderte Schwarzweiß- [15] und Farbstudien [16]. Das ist nicht bei jeder Illustration notwendig, manchmal ist die anstehende Verteilung von Tonwerten und



[15] Aus einer Reihe von Graustufen-Varianten wähle ich einen Favoriten aus...



[16] ...und setze dessen Tonwerte in verschiedene farbige Alternativen um. Erneut wähle ich die beste Version für den nächsten Schritt aus.

Farben ganz offensichtlich und gelingt wie selbstverständlich. Gesonderte, kleine Versuche sind jedoch eine große Hilfe, um interessante Farbkombinationen und Kontraste zu finden. Auch im digitalen Zeitalter können Sie auf diesem Wege Zeit und Energie sparen. Kunden sind mit den Studien als Zwischenstand und weiterer Wahlmöglichkeit ebenfalls oft glücklich.

Schwarzweiß- und Farbstudien fertige ich mit einem ziemlich groben Pinsel und in einem kleinen Maßstab an. Drei bis vier unterschiedliche Varianten reichen meistens aus, um etwas über die ideale Verteilung der Tonwerte herauszufinden. Je nach Motiv setze ich zuerst Schwarz, Weiß und drei bis vier Graustufen ein. Von diesen Studien wähle ich die überzeugendste Version aus und setze die Tonwerte dann in verschiedene Farben um. Dort, wo die Tonwerte dunkel sind, verwende ich entsprechend dunkle Farben, mit den anderen Tonwerten verfare ich ebenso. Aus diesen spielerischen Versuchen gehen oft interessante Farbkombinationen hervor, die sich beim Malen des finalen Bildes wahrscheinlich nicht so spontan ergeben würden. Erneut wähle ich die beste Version aus und benutze diese dann als Referenz für die Ausarbeitung der fertigen Illustration (siehe angekreuzte Favoriten im Bild [15] und [16]).

Diese eher grob gemalten kleinen Vignetten finde ich übrigens oft malerisch genauso interessant wie fertige Bilder. Ihnen ist anzusehen, dass sie zwanglos entstanden sind, ohne den Druck, viel hermachen zu müssen, was zu einer ganz eigenen Qualität führen kann.

SCHRITT 5: DIE ILLUSTRATION

Mit den freigegebenen Skizzen, den fertigen Outlines und der definierten Farbpalette können Sie sich nun ganz auf die Ausführung des Bildes konzentrieren [17] [18]. Im Grunde sollten keine Fragen mehr offen sein, was die Bildgestaltung betrifft. Legen Sie also Ihre Materialien so auf den Bildschirm oder auf Ihren Schreibtisch, dass sie sichtbar sind, wenn Sie bei der Ausarbeitung einmal nicht weiterwissen. Anregungen



[17] Die kolorierte Zeichnung mit den im vorhergehenden Schritt getesteten Farben



[18] Die gestaltete CD-Verpackung, für die ich die Illustration aus dem Beispiel entwickelt habe, sieht übrigens so aus.

zu diversen Techniken geben Ihnen die folgenden Tutorials in diesem Buch. Zu den Materialien gehören auch eventuelle Referenzbilder – im Kapitel »Analoges und digitales Arbeiten« habe ich dazu auch noch einige ausführlichere Zeilen geschrieben. Geschafft!


Mit dem letzten Pinselstrich ist allerdings noch nicht jede Illustration abgeschlossen. Ein paar Formalitäten gibt es häufig noch – zum Beispiel das Schreiben einer Rechnung. Da die Aufbau einer Illustration in diesem Fall einhergeht mit der Kalkulation von Zeit und Geld, möchte ich an dieser Stelle noch einige unerlässliche Punkte anfügen. Bleiben Sie also dran.

KALKULATION

Illustration ist in erster Linie eine künstlerische, kreative Tätigkeit, aber kann auch eine Dienstleistung sein, bei der Geld den Besitzer wechseln muss. Leider ist die Gestaltung eines Bildes nicht so exakt berechenbar wie der Austausch eines Getriebes oder das Kochen einer Mahlzeit. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass Sie sich immer wieder aufs Neue die Frage stellen müssen: »Wie viel kann ich für diese Arbeit verlangen?« Eine Antwort ist da nicht immer leicht zu geben. Wie zu Beginn dieses Kapitels beschrieben, kann jedoch ein methodischer Bildaufbau eine unschätzbare Hilfe sein, wenn Sie Ihre Werke zeitlich und finanziell kalkulieren müssen.

Für meine Begriffe kalkulieren Sie am nachvollziehbarsten, wenn Sie Ihre Kunden möglichst exakt informieren, wann für welche Phase Ihrer Arbeit welches Honorar anfällt. Von anderen Dienstleistungen können Sie das auch erwarten, Illustration bildet da keine Ausnahme. Ich mache es konkret so: In einem schriftlichen Angebot führe ich alle erforderlichen Etappen für den Job auf und beschreibe dort möglichst genau, was dort passiert und auf welche Weise die Ergebnisse geliefert werden. Diese Etappen entsprechen sehr oft den oben genannten Schritten, denen ich jeweils eine realistische Stundenzahl und ein entsprechendes Honorar zuweise. Zusätzlich führe ich in den meisten Fällen eine Reinzeichnung auf, also eine Art Datencheck, ob die Datei für den gewünschten Zweck verwendbar ist. Et voilà: Alle Summen zusammengerechnet ergeben dann das Gesamthonorar für einen Job [19]. Eine solche Kalkulation aufzusetzen, kostet unter

[19 - rechte Seite] Kalkulation für einen Kunden. Unter dem Punkt »01. Projektbeschreibung« finden Sie eine Zusammenfassung aller mir (zum Zeitpunkt der Kalkulation) bekannten Job-Details. Im zentralen Teil des Angebots »02. Projekteinteilung und Honorar« beschreibe ich die Entwurfsphasen inklusive Berechnung der Arbeitsstunden. In diesem Beispiel steht die Bildidee bereits fest und entfällt als Posten in der Aufstellung.




Liebe [REDACTED]

vielen Dank für Ihre Anfrage vom 18. April 2018. Wunschgemäß habe ich nachfolgend die von Ihnen angefragte Leistung kalkuliert. Grundlage des Angebots ist das Briefing-PDF vom 18. April 2018 und unser Gespräch vom 20. April 2018.

Illustrationen »Vermarktungskonzept 2019«
für [REDACTED]
Angebot Nummer 06-18 · Köln, den 22. April 2018

01. Projektbeschreibung
Es entstehen sechs farbige Illustrationen, jeweils inklusive freigestellter Variante nach dem Konzept von [REDACTED]. Auf den Illustrationen zu sehen ist eine Familie, deren wiederkehrende Charaktere entsprechend den von [REDACTED] konzeptionierten, jahreszeitlichen Aktionen inszeniert werden. Die Illustrationen sollen als tragende Motive der Kampagne funktionieren. Der gewünschte Stil ist ein comic-hafter, freundlicher, lebendiger und familientauglicher Look. Ergebnis der Gestaltung sind reingezeichnete Illustrationen in der Größe DIN A1 und in offset-tauglicher Auflösung.

		Stunden	Honorar
02. Projektaufteilung und Honorar			
Die Erstellung einer (1) Illustration beinhaltet folgende Projektphasen:			
.....			
Phase 01	ROUGHES 6 grobe Skizzen (jeweils 6 cm x 8 cm) zur ersten Ansicht von Kompositionsvarianten. Lieferung als JPEG per Mail, Präsentation und Absprache per Telefon.	2	150,- Euro
.....			
Phase 02	SKIZZE Ausarbeitung der ausgewählten Komposition als Skizze (ca. 18 cm x 25 cm) mit mittlerem Detailgrad zur Ansicht der Bildelemente. Lieferung als JPEG per Mail, Präsentation und Absprache per Telefon.	4	300,- Euro
.....			
Phase 03	LINIENZEICHNUNG Ausarbeitung der freigegebenen Skizze als detaillierte Schwarzweiß-Linienzeichnung im gewünschten Format und in Offset-Auflösung. Lieferung als JPEG per Mail, Präsentation per Telefon.	12	900,- Euro
.....			
Phase 04	KOLORIERUNG Ausarbeitung der Linienzeichnung mit Farben (CMYK). Lieferung als JPEG per Mail, Präsentation per Telefon..	12	900,- Euro
.....			



06-18

ANGEBOT NR. [REDACTED]

Umständen etwas Zeit und braucht Erfahrung, hat aber einen entscheidenden Pluspunkt: Unklarheiten über die Ergebnisse Ihrer Arbeit können Sie so schon im Vorfeld ausräumen. Denn selbst wenn Sie und Ihr Kunde sich bereits auf ein exaktes Budget geeinigt haben, können beide Parteien immer noch sehr unterschiedliche Vorstellungen davon haben, was Sie für das Budget liefern werden. Diskussionen darüber im Nachhinein führen zu müssen, ist eine der undankbareren Aufgaben in der Illustration.

Ein einfaches Beispiel: Sie haben ein digitales Bild fertiggestellt. Schicken Sie nun per Mail eine Datei an Ihren Kunden oder ist ein Druck auf Leinwand im Budget enthalten? Sich um einen einwandfreien Druck zu kümmern inklusive Zeitplanung, Datenanlieferung, Druckabnahme und Auslieferung, ist eine Aufgabe, die nicht unerhebliche Ausmaße annehmen kann. Haben Sie diesen Posten nicht vorgesehen und muss sich Ihr Kunde unerwartet selbst um einen Druck kümmern, ist der Streit vorprogrammiert. Die Form Ihrer Arbeit und eventuelle Begleitumstände sollten Sie also bereits im Angebot klar beschreiben. Dabei muss man es nicht übertreiben oder zu juristischem Jargon greifen, aber je klarer Sie Ihre Struktur kommunizieren, desto ungezwungener können Sie sich anschließend darauf konzentrieren, was Sie gerne tun: illustrieren.

Eine offene Kommunikation über Ihre Arbeitsmethode hat noch einen weiteren Vorteil. Sie können wesentlich besser argumentieren bei Preisverhandlungen. Wenn es um Preisnachlässe geht, müssen Sie keineswegs grundlos billiger werden, sondern können bestimmte Dinge aus dem Angebot herausnehmen und Ihren Arbeitsaufwand reduzieren. Sie können zum Beispiel die Anzahl der Varianten verringern oder auf Farbe verzichten. Einige Schritte sind allerdings unumstößlich. Die Skizzenphase ist nicht einschränkbar, wie ich finde, da der gesamte Ablauf darauf aufbaut.

Falls die Bildidee nicht von einem Auftraggeber vorgegeben ist, sollte auch die Vorarbeit in Form der Ideenentwicklung und der Recherche von Referenzfotos einen festen Platz in Ihrer Kalkulation haben. Beides sind legitime Stationen einer Bildentwicklung, für die Ihnen Zeit zur Verfügung stehen sollte. Ein Auftrag, bei dem Sie nicht die Möglichkeit haben, ein Mindestmaß an Recherche zu betreiben und über ein Bildkonzept nachzudenken, steht auf wackeligen Füßen. Sie sparen zwar zu Beginn Zeit und können Ihre Arbeit kostengünstiger anbieten, aber ohne ein funktionales Konzept sind Sie schnell willkürlichen Änderungswünschen ausgesetzt. Wenn Sie also Punkte auf Ihrer Kalkulation streichen müssen, sollte das nicht die nötige Vorarbeit betreffen. Aus Gründen der Übersicht habe ich die entsprechenden Schritte in diesem Kapitel weggelassen, jedoch gehe ich im Kapitel »Kreativ und produktiv sein« noch ausführlicher auf die Themen Ideenfindung und Referenzfotos ein.

EXTRA-TIPP

Nehmen Sie sich Zeit für den einflussreichsten Text Ihrer Kalkulation! Hier notieren Sie im Grunde alles, was Ihnen für den Auftrag wichtig erscheint. Ich erwähne standardmäßig: Format(e), Farbigkeit, Auflösung, Produktionsbedingungen, Zeichenstil, den generellen Look, die Aussage des Bildmotivs und eventuelle Besonderheiten. Ein Beispiel finden Sie im Beispiel [19] unter dem Punkt »Projektbeschreibung«.

DREI NÜTZLICHE EXTRA-TIPPS

Zum Schluss dieses Kapitels, quasi als Bonusrunde, möchte ich noch drei Erfahrungen mit Ihnen teilen, die ich bei der Arbeitsplanung gemacht habe. Die Tipps sind nicht entscheidend, aber sehr hilfreich im Alltag, wie ich finde. Hier sind sie:

Zeitdruck erfordert besondere Bezahlung

Denken Sie daran, dass die Qualität Ihrer Arbeit Zeit und Ruhe verlangt. Dieser Zusammenhang gerät unglücklicherweise schnell in Vergessenheit, zumindest mir geht es so. Für spontane Jobs mit einer sehr knappen Abgabefrist, zum Beispiel wenn ein Kollege abgesprungen ist und dringend Ersatz gesucht wird, sollten Sie einen erhöhten Stundensatz kalkulieren. Denn Dienstleistungen, die mit einem erhöhtem Zeitdruck beginnen, fordern meist nicht unerhebliche mentale und organisatorische Ressourcen. Dieser zusätzliche Aufwand sollte sich in Ihrem Honorar niederschlagen. Die meisten Branchen handhaben es so: Eil-Anfertigungen sind teurer als langfristig planbare Jobs. Mit einer Art Express-Zuschlag können Sie vermeiden, dass Zeitdruck gewohnheitsmäßig an Sie weitergegeben wird.

Jobs absagen ohne schlechtes Gewissen

Hin und wieder kommt es vor – Sie müssen einen spontan angefragten Job ebenso spontan absagen. Geht es Ihnen auch so? Sofort im Anschluss stellt sich das nagende Gefühl ein, womöglich eine unwiederbringliche Gelegenheit verpasst zu haben. Wahrscheinlich kennt das jeder Freiberufler: Das selbständige Arbeiten bringt einen ausgeprägten Greifreflex mit sich, wenn es um Jobanfragen geht. Die oben beschriebenen Zweifel dämpfe ich auf folgende Weise. Absagen formuliere ich höflich und persönlich, oft mit der Empfehlung eines kompetenten Kollegen. Bleibt auf meine höfliche Absage jedwede Antwort aus (zum Beispiel ein schlichtes »Danke für die Info«), nehme ich das als Bestätigung für meine Entscheidung, den Job abzusagen, und streiche ihn guten Gewissens aus meinem Gedächtnis.

Von-bis-Schätzungen abgeben

Die meisten Freiberufler werden bestätigen, dass Kapazität und Lust, umfangreiche schriftliche Angebote anzufertigen, eher begrenzt sind. Meine Lösung für dieses Problem ist, ein Angebot erst auszufeilen, wenn der Job ernsthaft angefragt wird. Für beiläufige Anfragen per E-Mail à la »Was kostet XYZ denn bei Ihnen?« schreibe ich eine freundliche Zeile mit einem ungefähren Kostenrahmen »Von... bis...« zurück und der Option, nach einem ersten Gespräch ein exaktes Angebot nachliefern zu können. Damit sortiere ich oberflächliche Nachfragen aus, ohne schon allzu viel Arbeit investiert zu haben.

FAZIT

Auf den vergangenen Seiten haben Sie einige Möglichkeiten kennengelernt, Ihren Bildaufbau zu strukturieren. Im Idealfall konnte ich Sie davon überzeugen, Ihre Illustrationen methodisch aufzubauen. **Zu einem solchen Aufbau gehören Ideenskizzen, Kompositionsskizzen, Outlines, eventuelle Hell-Dunkel- und Farbstudien und die finale Ausführung.** Mit dieser (oder einer ähnlichen) Methode haben Sie ein sehr vielseitiges, zuverlässiges Werkzeug für alle möglichen Arten von Illustrationen zu Ihrer Verfügung.



[20] Eine gut lesbare, aussagekräftige Skizze. Da der Schattenwurf in diesem Fall ein wichtiger Teil der Komposition war, habe ich auf Wunsch des Kunden bereits Graustufen eingefügt.

Zum Erarbeiten eines professionellen Ablaufs gehört auch, eine Balance zu finden zwischen Routine und künstlerischer Regellosigkeit. Falls Sie das Gefühl haben, stillzustehen – verlassen Sie Ihre Komfortzone mit privaten Arbeiten. Dort können Sie durchatmen, Fehlschläge in neue Ansätze verwandeln und ohne äußere Begrenzungen einfach loszeichnen. Künstlerische Abschweifungen dürfen also immer einen Platz in Ihrem Schaffen einnehmen und im Idealfall befruchten diese Ihre kommerziellen Arbeiten.

Nicht ohne Grund habe ich zu Beginn viele Worte über das Anfertigen von Skizzen verloren – diese Phase ist einer der wichtigsten Aspekte einer professionellen Gestaltung. Mit Skizzen können Sie gestalterische Probleme angehen, bevor sie ausufern. Änderungen, die Sie nicht in der Skizzenphase mit Ihren Kunden verhandeln, kann zu einem späteren Zeitpunkt sehr anstrengend werden. Legen Sie also Wert auf solide Skizzen **[20]**.

KRITERIEN FÜR GUTE SKIZZEN

1. Sie sind schnell und flüssig gezeichnet.
2. Sie sind linear und ohne Schraffuren gezeichnet.
3. Sie zeigen unkomplizierte, prägnante Umrisse.
4. Der Bildaufbau (zum Beispiel die gestalterischen Achsen) ist gut erkennbar.
5. Sie sind groß genug, um ohne Lupe erkennbar zu sein.
6. Sie sind so klein, dass sie ohne Aufwand zu zeichnen sind.
7. Sie sind schlicht und schnörkellos auf der Seite präsentiert.
8. Sie dürfen generell auch gerne den emotionalen Gehalt Ihres Entwurfs zeigen.

ERGÄNZENDE INFORMATIONEN

Mike Monteiro – Design Is A Job

Falls Sie Interesse an der finanziellen und organisatorischen Seite von Gestaltung haben, empfehle ich das Buch von Mike Monteiro. Es baut sehr viele Berührungspunkte zum Thema Geld ab und gibt wertvolle Tipps für Verhandlungen. Mike Monteiro weiß, wovon er spricht, und kann sich sehr pointiert ausdrücken – für eine Kostprobe empfehle ich, einmal in einen seiner Vorträge auf YouTube reinzuschauen. Das Buch ist zwar eher auf Webdesigner zugeschnitten, aber auch für Gestalter jeder anderen Couleur eine aufschlussreiche Lektüre.

Syd Mead – The Movie Art of Syd Mead: Visual Futurist

Der Industriedesigner und Großmeister des Science-Fiction-Filmdesigns zeigt in diesem Buch sein Können. Besonders interessant sind dabei die vielen Skizzen, die der Künstler im Vorfeld vieler Entwürfe angefertigt hat und die in diesem Buch ebenfalls präsentiert werden. Und wenn ein Gestalter vom Format eines Syd Mead Skizzen anfertigt für seine Bildkonzepte, dann dürfen wir das auch.