



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Figurenzeichnen

Barlach, Ernst

Strelitz in Mecklenburg, [1912]

Allgemeines.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-75158](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-75158)

Allgemeines.

Es gibt manche Wege, welche die Erlernung des figürlichen Zeichnens vermitteln, umfangreiche, erschöpfende und reich illustrierte Werke über die Anatomie des Menschen, auf Grund langjährigen Studiums zusammengestellte Proportionstabeln, Abhandlungen über die verschiedensten Gebiete zeichnerischer Darstellungen u. dergl., es fehlte aber ein Werk für solche, die auf kürzestem Wege lernen wollen, ihre Entwürfe mit verständnisvoll gezeichnetem figürlichem Schmuck auszuführen.

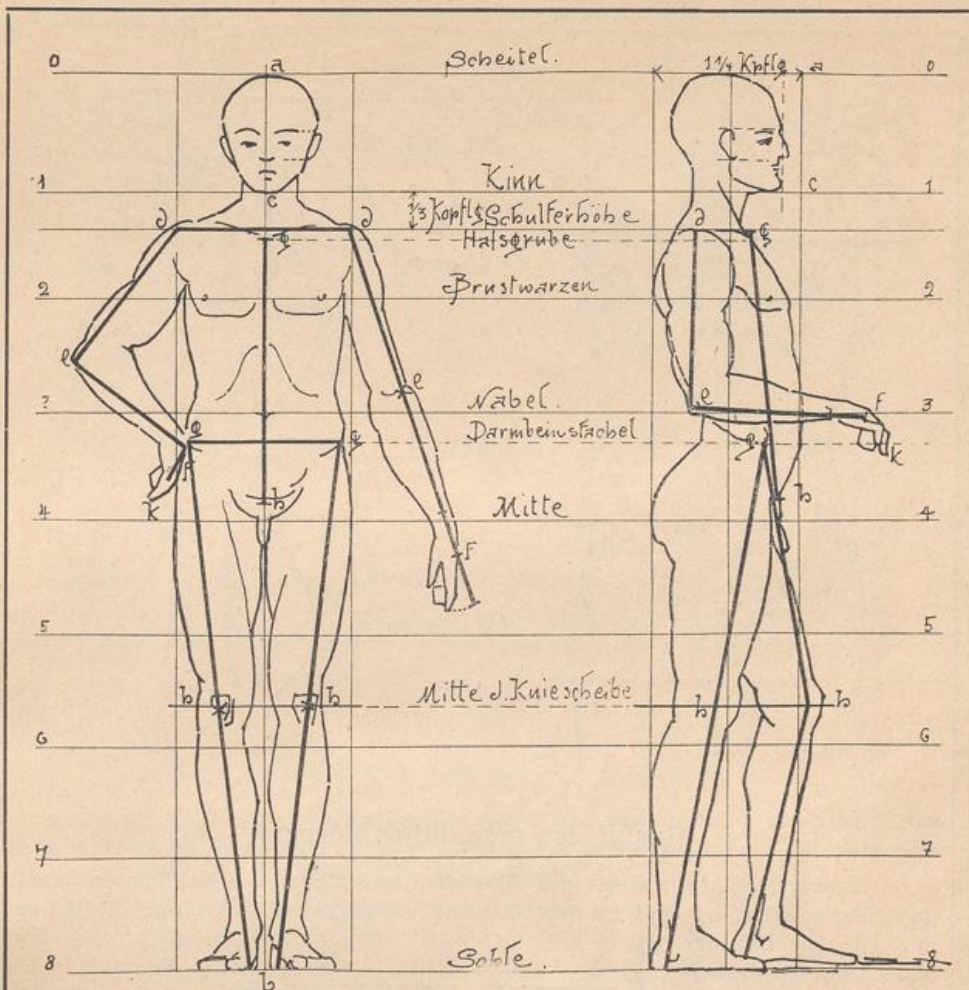
Unserer Anregung entsprechend, hat es der Bildhauer Herr Barlach-Friedenau in dankenswerter Weise unternommen, in Bild und Wort diese Lücke auszufüllen und damit ein Lehrwerk zu schaffen, das manchem Strebsamen zur Weiterbildung willkommen sein dürfte.

Der Herr Verfasser schreibt uns: „Wenn der Architekt Figuren für architektonische Entwürfe zeichnet, so geschieht dies einerseits, um das Gesamtbild dieser Entwürfe durch die Zugabe bildnerischen Schmuckes weiter auszugestalten, andererseits, um dem ausführenden Bildhauer ein selbst in der Skizze richtig gezeichnetes Vorbild für die Ausführung zu geben. Die Fähigkeit hierzu setzt aber die Kenntnis von dem Wesen der Plastik voraus, eine Kenntnis, die sich auf alle Gebiete dieser Kunst erstrecken muß, auf Anatomie und Proportion des Menschen, auf die Gesetze des Stehens und der Bewegung, auf Gleichgewicht und Massenverteilung, auf die Mittel zur Erreichung monumentaler Wirkung, die Anordnung und Gesetze des Gewandes, die Sprache der Allegorie und die Füllung architektonischer Gliederungen.

Alles dieses in einem Werke auf nicht zu breiter oder gar nahezu erschöpfender Grundlage zusammenzufassen, die am meisten in das Auge springenden Erkenntnisse verschiedener Werke des Kunstwissens zu einem Ganzen zu verschmelzen, war der Gesichtspunkt bei der Abfassung vorliegenden Werkes.

Zeichnen ist — wie Schlittschuhlaufen und Billardspielen — eine Fertigkeit, deren erste Voraussetzung die Übung ist; es würde aber verkehrt sein, die in diesem Lehrheft enthaltenen Vorbilder in der Weise zu benutzen, daß man eins nach dem anderen abzeichnet. Einen Gegenstand ansehen, das Charakteristische desselben, sei es ein Fingerknochen, sei es eine Gruppe, erfassen und diesen nachzubilden versuchen, das ist der einzige Weg, der zum Ziele führen kann; bei anderen Vorbildern suche man, statt zu kopieren, nach Verwandtem und Ähnlichem in der umgebenden Natur, vergleiche und suche den Grund der Unterschiede zu erkennen; man gewöhne die Hand an die Wiedergabe des Charakteristischen, man skizziere dasselbe häufig groß und klein und übe sich an der Wiedergabe aus dem Gedächtnis.

Aus einzelner Typischen lassen sich viele Variationen bilden, und das erstere zu geben, erstrebt das vorliegende Heft.“



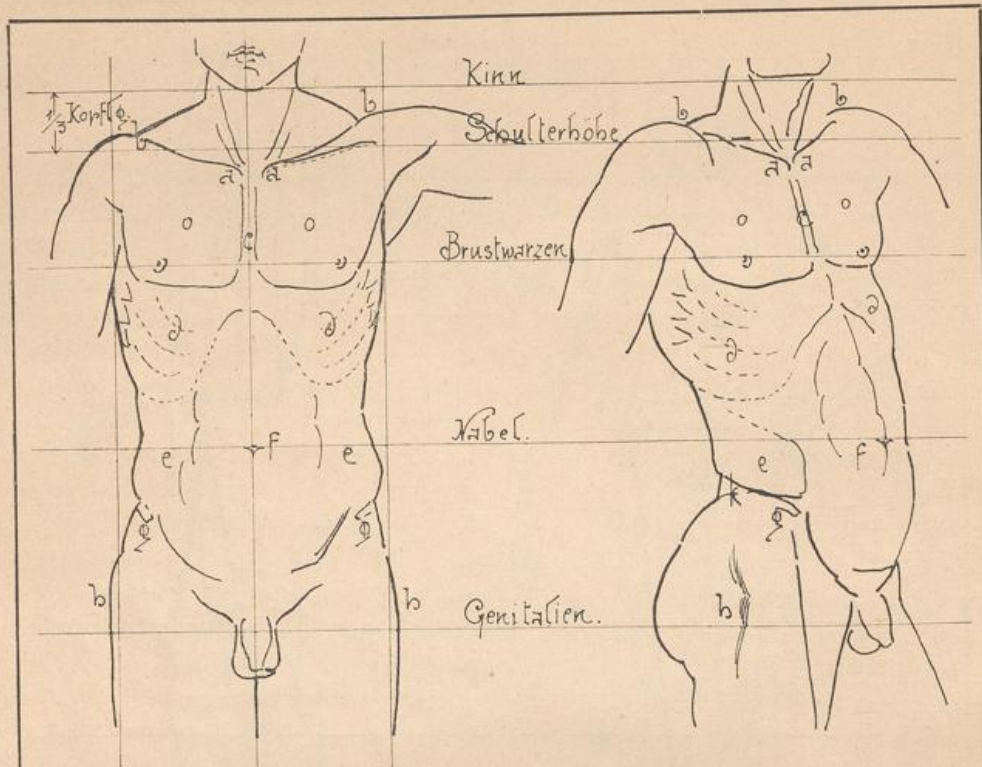
Gestreckt stehende Figur.

ab = ganze Länge; in 8 Teile; siehe Skala links und rechts. $ac = \frac{1}{8} ab$, genannt eine Kopflänge. gh (Halsgrube mit Genitalien) = gh (Darmbeinstachel bis Kniescheibe) = hb (Kniescheibe bis Sohle). $dd = 1\frac{1}{2}$ Kopflänge.

$de = \frac{2}{3} gh$; $ef = \frac{2}{3} gh$; $dek = 3\frac{1}{2}$ Kopflängen = ganze Armlänge;



Man achte — besonders bei der rechten Figur — darauf, daß die Massen sich im Gleichgewicht befinden: daß, wenn der Hals nach vorne neigt, Schulter mit Rücken nach hinten strebt; ist der Bauch vorgestreckt, geht das Hinterteil zurück; die Füße stehen bei dieser Figur so, daß das Gewicht auf beide gleichmäßig verteilt wird; siehe Skizze unten links.

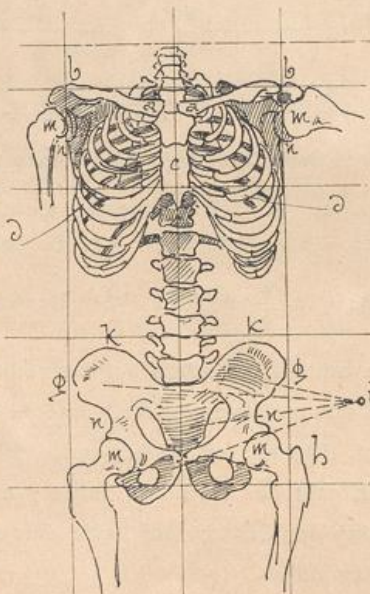


Rumpf des männlichen Körpers.

Ganzer Rumpf bis Mitte der Genitalien in 3 Teile = 3 Kopflängen geteilt; siehe Skala links. *ab* sind die Schlüsselbeine, die am Brustbein *c* eingefügt sind und in *b* mit dem Schulterblatt zusammentreffen, die Schulterhöhe bilden.

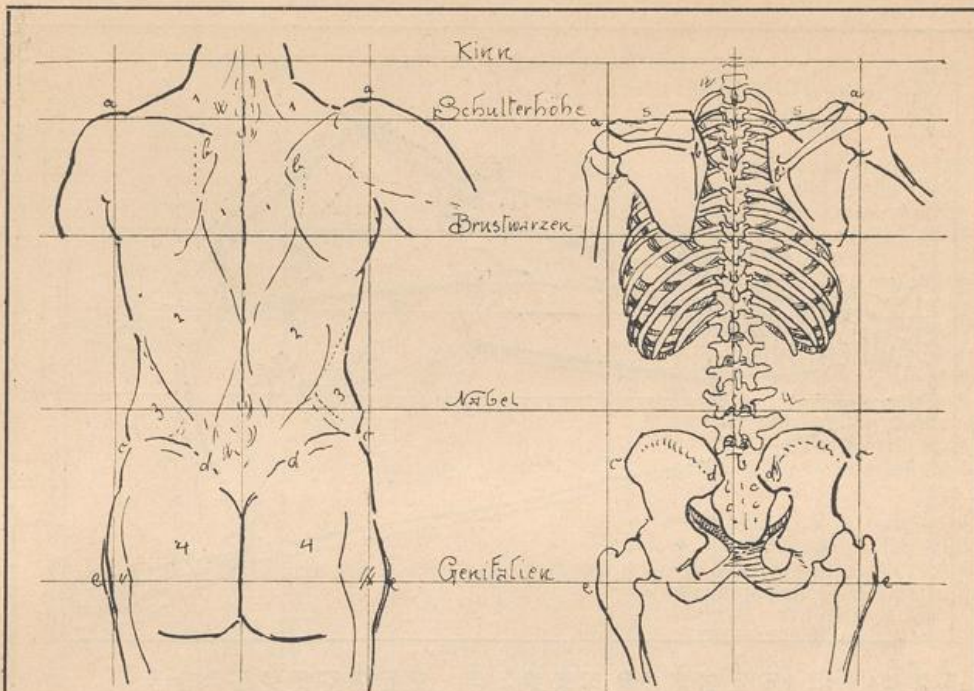
Die Gelenke des Oberarmes und Oberschenkels sind Kugelgelenke, die Gelenkköpfe *mm* drehen sich in den Pfannen des Schulterblattes (hinter dem Brustkorb) und des Beckens *nn*. Am Brustbein *c* haftet der große Brustmuskel *oo* an, der nach dem Arme läuft; *f* ist der gerade Bauchmuskel, *ee* der schiefe Bauchmuskel.

dd ist der Brustkorb aus Rippen gebildet, von denen die 7 wahren Rippen, am Rückgrat



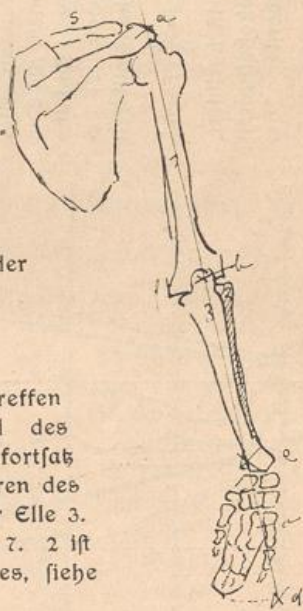
festgeheftet, sich mit ihren Knorpeln, dem Brustbein verbinden. Die übrigen Rippen, die 5 falschen, erreichen mit ihren Knorpeln zum Teil noch die der echten, teils endigen sie in den Weichteilen des Bauches. — *i* ist das Becken, dessen plastische Punkte: *g* der Darmbeinstachel und *k* (auf der zweiten und dritten Abbildung) der Darmbeinkamm; ferner *hh* (auf allen Abbildungen) der große „Rollhügel“, der Knorren des Oberschenkelknochens.

(Siehe auf Seite 5.)



Rumpf und Skelett von hinten.

Längen- und Breitenmaße vergl. Seite 4. Zu beachten sind die plastischen Punkte*): *a* Schulterhöhe, *ab* Schulterkamm des Schulterblatts, *w w* Dornfortsätze der Wirbelsäule, *cc* Darmbeinstachel, *cd* Darmbeinkamm, *ee* Rollhügel. Muskelmassen 11, 22, 33, 44, letztere Gefäßmuskel; schiefe Bauchmuskel siehe Seite 7. Die Figur des Schulterblattes zeichnet sich scharf ab.



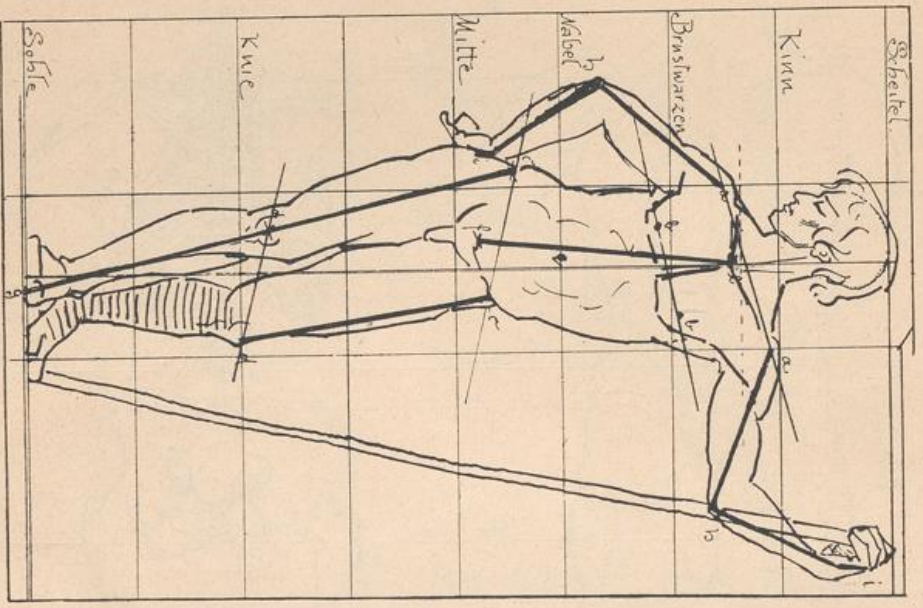
Arm von hinten.

$ab = bc$, de (Handlänge) = $\frac{1}{4}$ der ganzen Länge ad , $ec = cd$.

Plastische Punkte.

a Schulterhöhe. Zusammentreffen des Schlüsselbeines *s* und des Schulterkammes; *b* Ellbogenfortsatz der Elle 3; *f* innerer Knorren des Oberarmes 1, *e* Knöchel der Elle 3. Muskelmassen 4, 5, 6 und 7. 2 ist die Speiche des Unterarmes, siehe auch Seite 7.

*) „Plastische Punkte“ am Körper sind die Stellen, welche die Knochen direkt unter der Haut zeigen, nicht von Fleisch bedeckt und unter allen Umständen sichtbar sind.

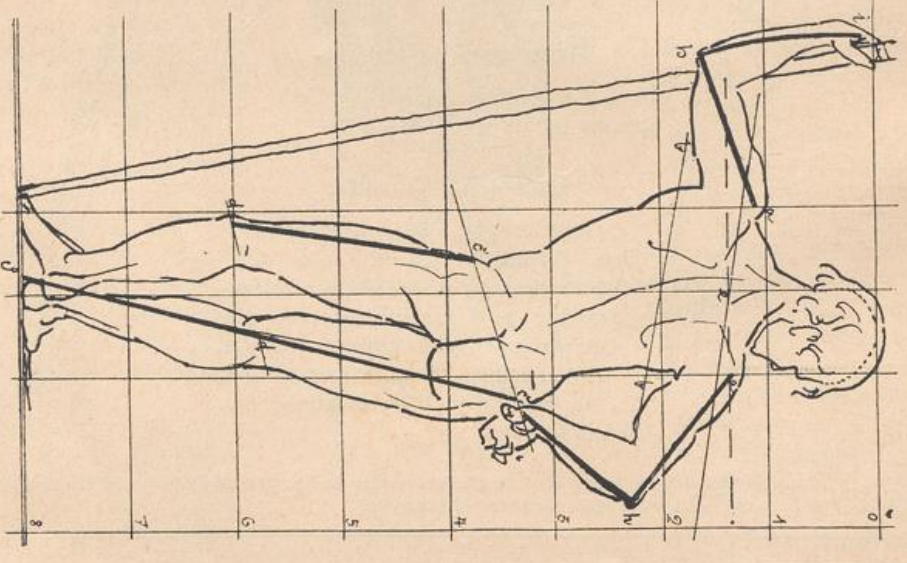


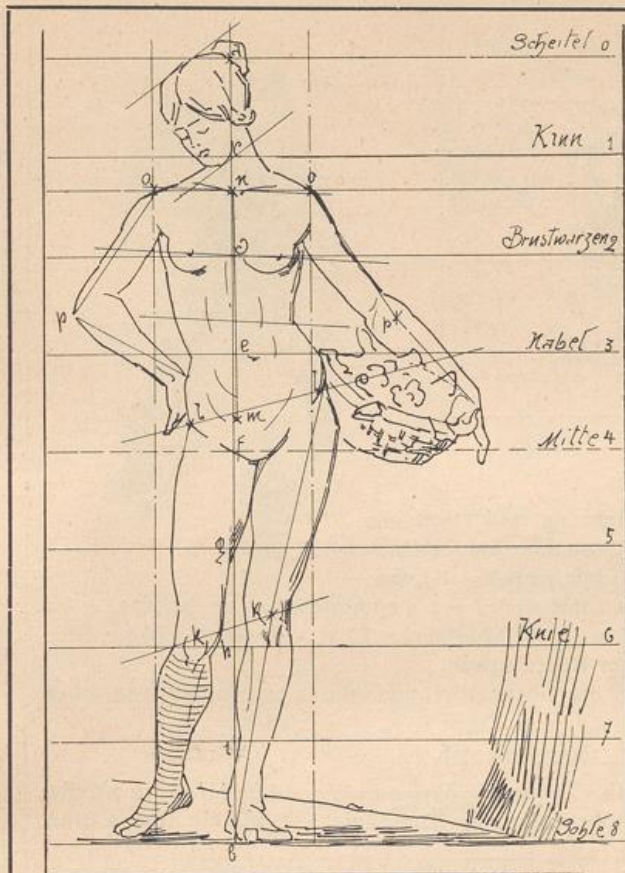
Ausgiebig ruhende Bewegung.

Der Mann steht auf dem rechten Bein, dem Standbein, daher die rechte Hüfte, auf die das Gewicht des Körpers wirkt, herausgedrückt wird. Das linke Bein, das Spielbein, ruht und hängt nachlässig herunter, ebenso die linke Hüfte. Die Halsgrube *e* liegt senkrecht über der Ferse des Standbeines.

Man achte auf die Vertiefung der Wageredten *aa*, *bb*, *cc*, *dd*; der Unterschenkel des Spielbeins ist nach hinten verkürzt. Der Kopf als eine Kopflänge wird selten streng beobachtet und nur bei sehr noblen Erfindungen gefunden. Hier beträgt er etwas mehr als eine Kopflänge. Die Nase sind dieselben wie auf Seite 7; besonders sind zu kontrollieren $ef = cd = dg$; $ah = \frac{2}{3} ef = hi$.

Die Bewegung ist karikiert, Barock- und Rokokofiguren zeigen solche überfark bewegte Stellungen.





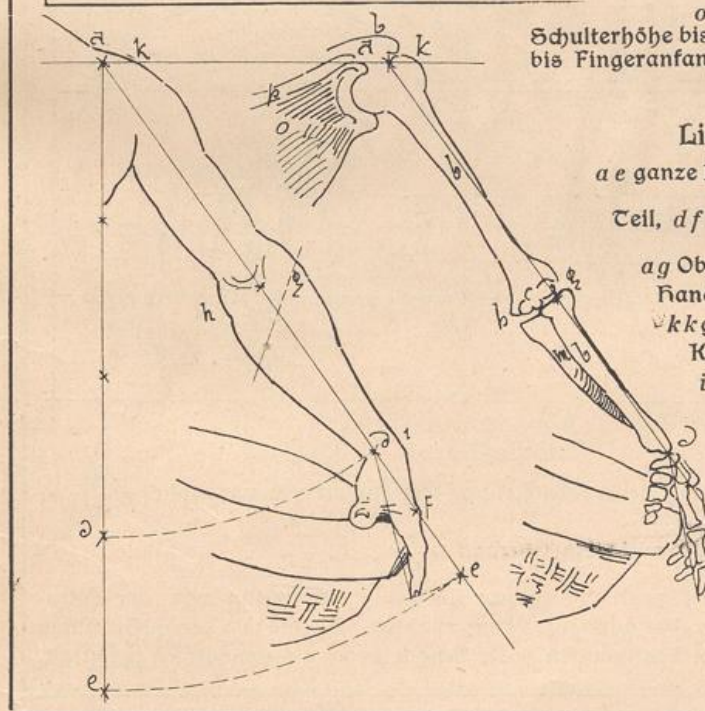
Stehende weibliche Figur.

Linkes Standbein, rechtes Spielbein; die rechte Hüfte *l* hängt nach unten, ebenso rechtes Knie; rechter Unterschenkel ist verkürzt. Vom Hüftknochen *l* aufwärts neigt sich der Körper nach links. Halsgrube *n* senkrecht unter der Ferse des linken Beines. „Kopflänge“, $\frac{1}{8}$ der ganzen Länge, wird selten innegehalten, 7—7 $\frac{1}{2}$ Kopflängen geben noch immer schlanke Figuren.

Maße: *ab* in 8 Teile = 8 Kopflängen: 1. Scheitel bis Kinn *a-c*; 2. Kinn bis Brustwarzen *c-d*; 3. Brustwarzen bis Nabel *d-e*; 4. Nabel bis Genitalien *e-f* (*f* = Mitte); 5. Mitte bis Mitte des Oberschenkels *f-g*; 6. Mitte des Oberschenkels bis Knie *g-h*; 7. Knie bis Mitte des Unterschenkels *h-i*; 8. Mitte des Unterschenkels bis Sohle *i-b*.

$$kb = kl = mn.$$

oo = $1\frac{1}{2}$ Kopflänge; *op* Schulterhöhe bis Ellbogen; *pq* Ellbogen bis Fingeranfang.



Linker Arm.

ae ganze Länge, *de* deren vierter

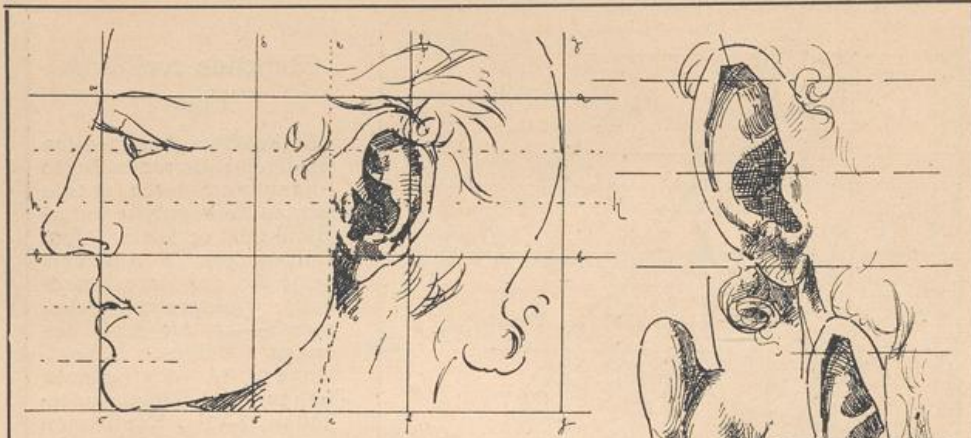
$$\text{Teil, } df = \frac{1}{2} de, ag = gf.$$

ag Oberarm, *gd* Unterarm, *de* Hand, *f* Fingeransatz, *df* = *fe*
kk großer Höcker, *hh* innerer Knorren des Oberarmes,

ii Höcker der Speiche, *k*, *h*, *i* plastische Punkte.

b Oberarmknochen und Speiche, *m* Elle

p Schlüsselbein, *o* Schulterblatt, in dessen Pfanne das Kugelgelenk des Oberarmes eingreift; vergl. auch Seite 4 u. 5.



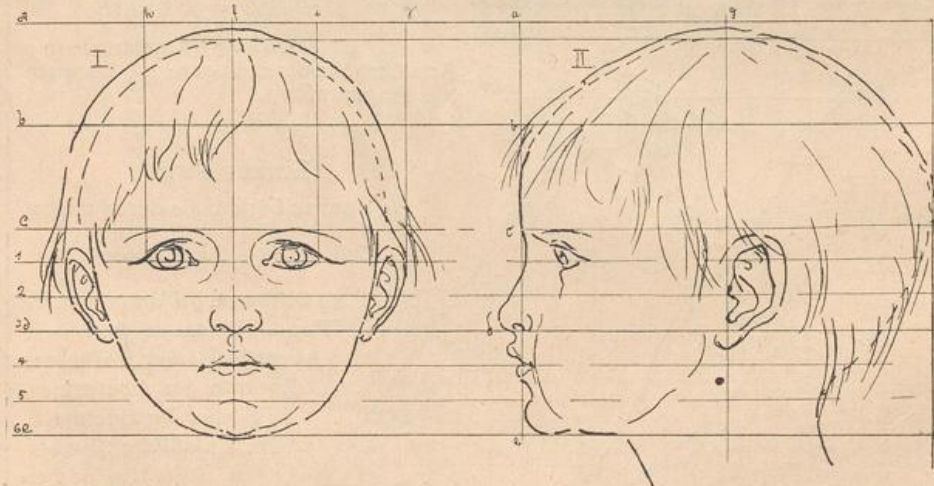
Das Ohr

beginnt unter der Augenbrauenlinie aa und reicht bis unter die Nasenlinie bb . Betrachtet man die Breitenmaße, so beginnt das Ohr bei der Linie ee ($ce = 1\frac{1}{2}$ Gesichtsteil) und endet hinter der Linie ff ($cf = 2$ Gesichtsteile); der Knorpel k befindet sich auf der Höhe hh ($ah = \frac{2}{3}$ Gesichtsteile). Mißt man die größten Ausdehnungen, so steht das Ohr zum Kopfe schräg.

Die Skizzen rechts zeigen die Ohrmuschel von hinten und von vorne, oben die Dreiviertelprofil-Ansicht.

Kinderkopf.

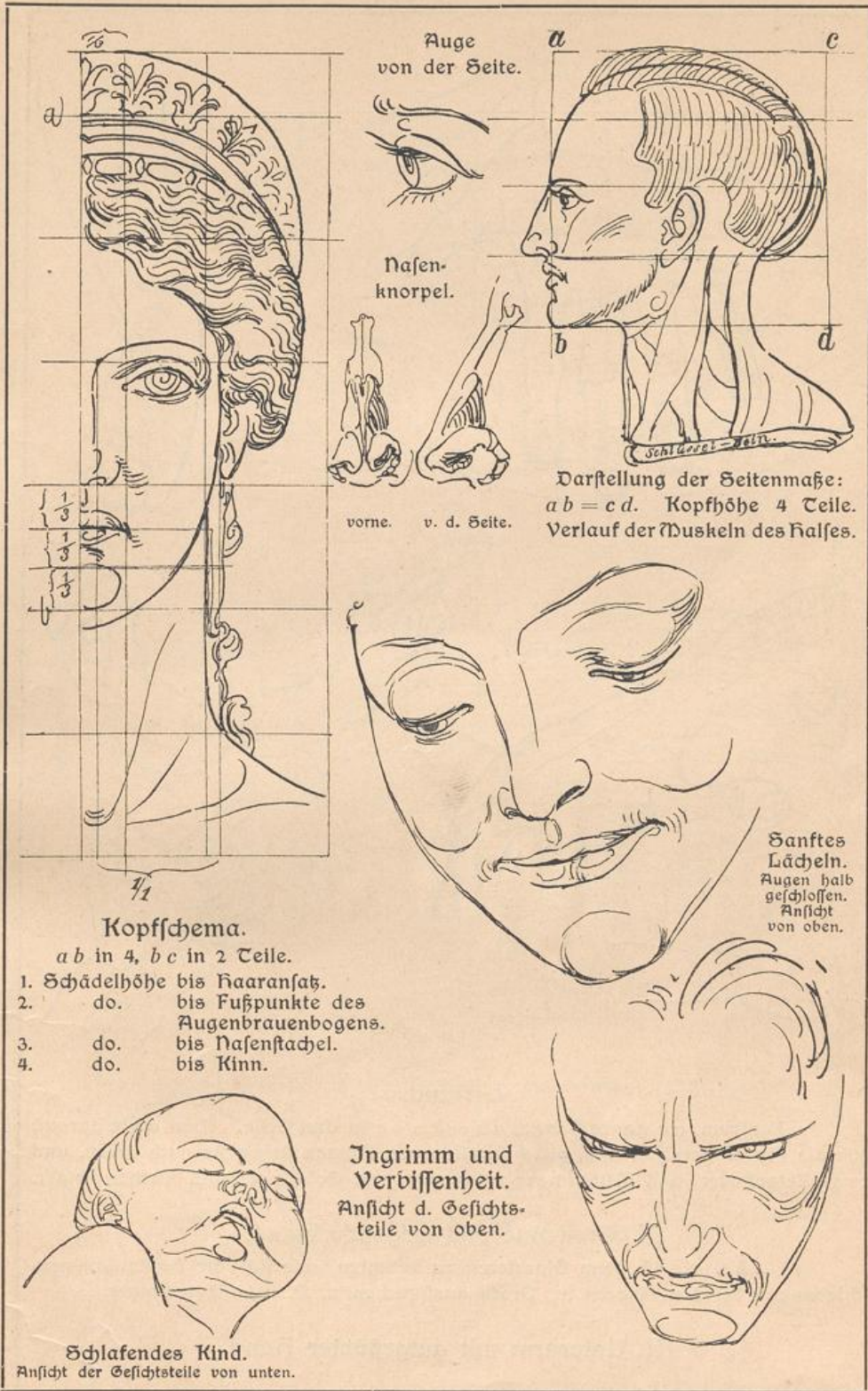
I und II: Ganze Länge ae in 4 Teile $ab = bc = cd = de$; cd und de je in 3 Teile: 1. Augenbrauen bis Augenwinkelhöhe, 4. Nase bis Mundlinie, 5. Mund bis Kinn, 6. Kinn.

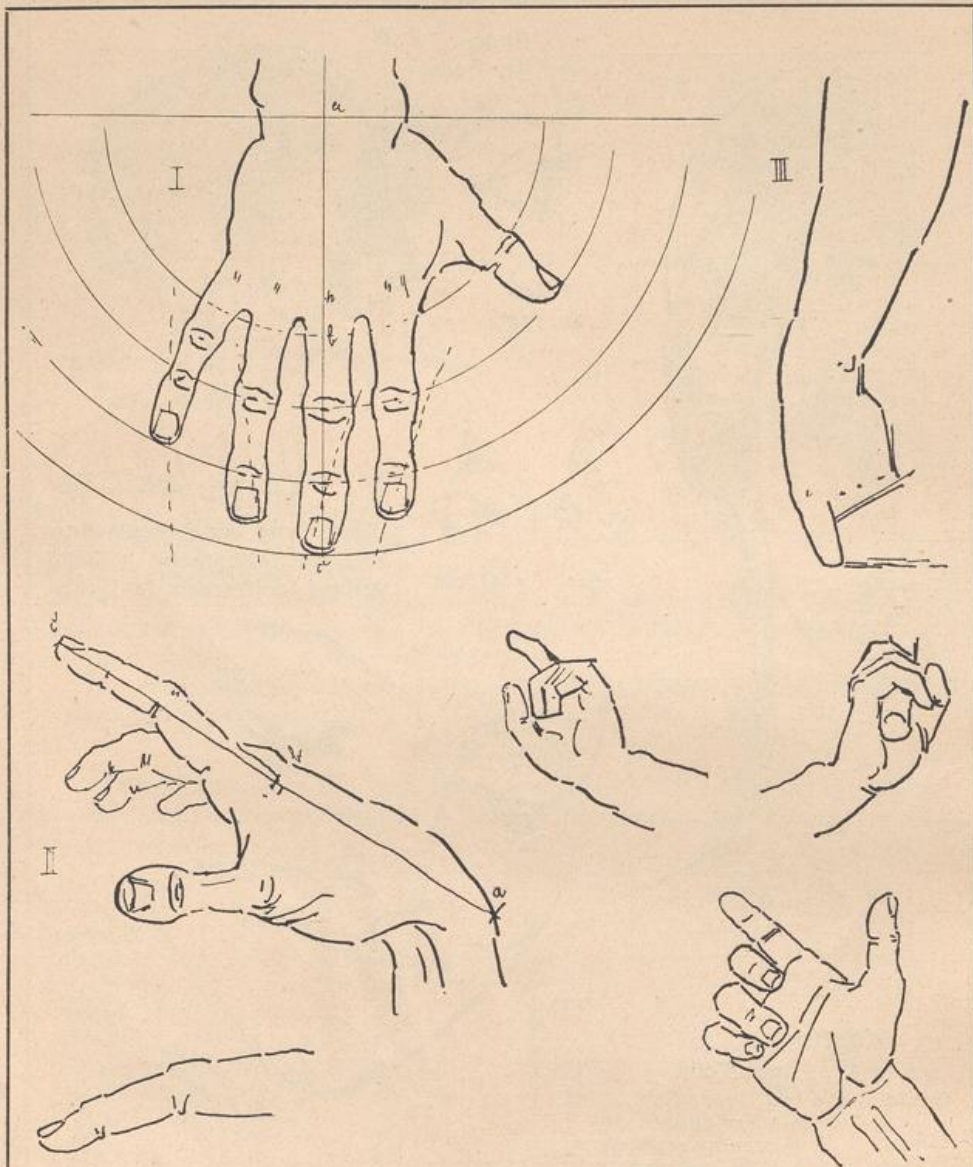


Breitenmaße von Fig. I: hi Entfernung der äußeren Augenwinkel $= \frac{5}{6} ce$;

fg Entfernung von Gesichtsmitte bis Ohrrand $= \frac{5}{6} ce$.

Breitenmaße von Fig. II: ae (ganze Länge) = Entfernung von der Stirnlinie ab bis zur äußersten Ausladung des Hinterkopfes. Ebenso $ac = ag$ (Stirnlinie bis Ohrlinie). Bei beiden Zeichnungen ist die Schädeldede als Grundform punktiert.





I. Hand.

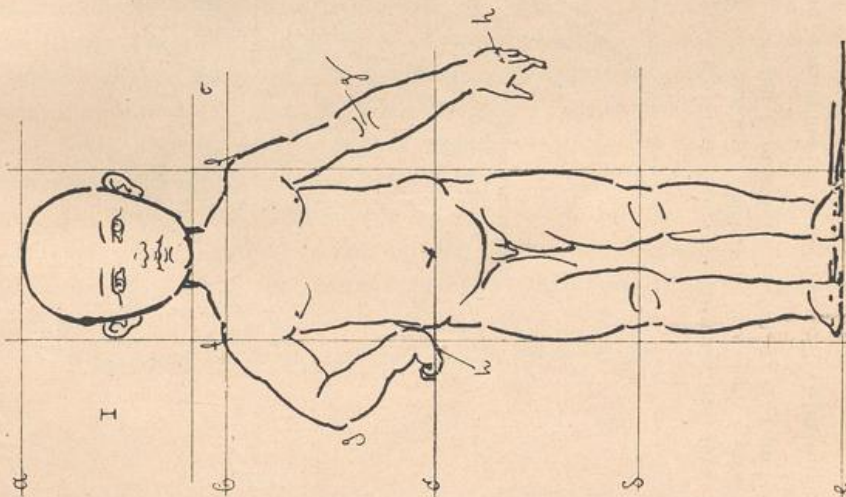
a Zentrum, ac ganze Länge, $ab = bc$, bc in drei Teile. Man achte darauf, wie die Finger gerichtet sind, gleich Krallen von Fängen stehen sie nach innen, und zwar Zeigefinger und Mittelfinger zusammen, wie Goldfinger und kleiner Finger.

II. Greifende und zeigende Hand.

$ab = bc$. Es ist beim Skizzieren zu beachten, wie sich die Hautzusammenschiebungen bei den Fingern im Profil aussprechen, z. B. beim Zeigefinger.

III. Unterarm mit aufgestützter Hand.

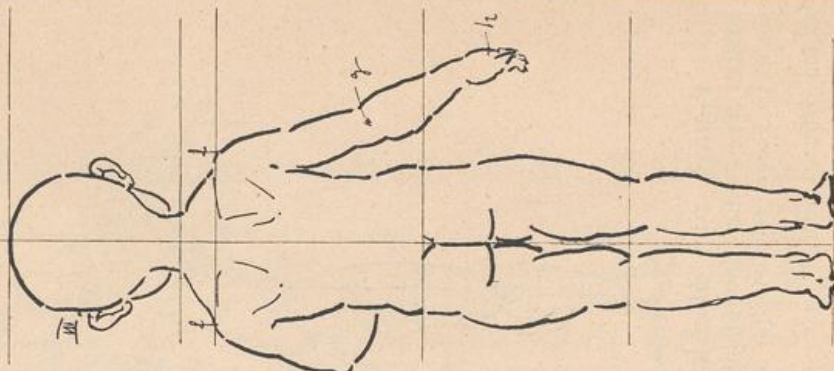
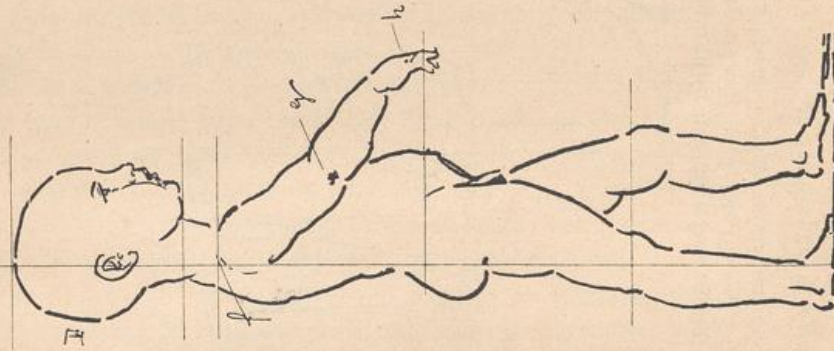
Kinderfiguren.

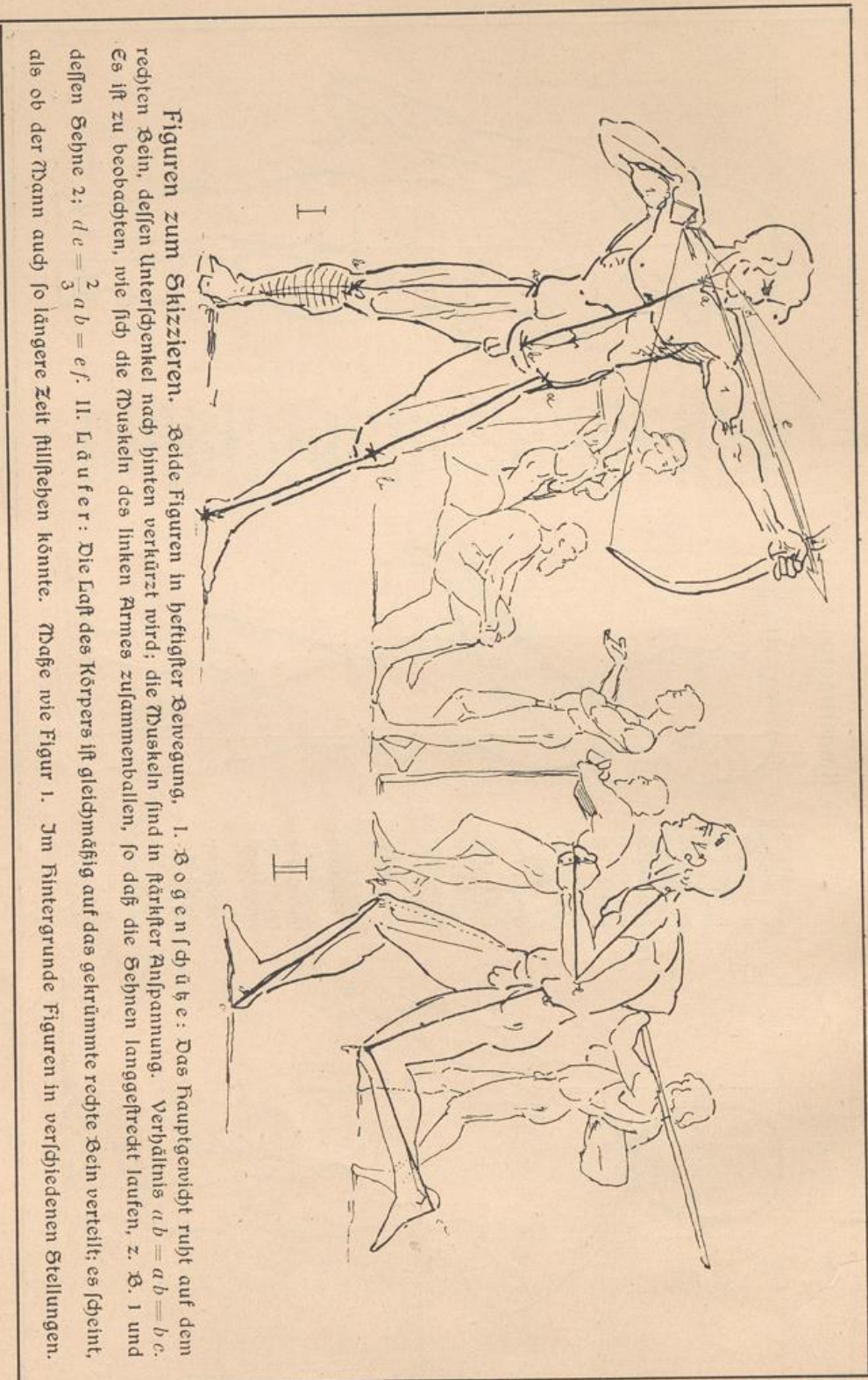


I. $ab = bc$
 $= cd = de$,
 a Scheitel,
 b Schulter-
 höhe, c Knie-
 e Sohle,
 ff Schultern
 und Fußab-
 punkte der
 Arme,
 fg Oberarm,
 gh Unter-
 arm: $ff =$
 $5 ab$ gibt
 zugleich die
 Länge des
 Kopfes:
 $fh = \frac{9}{6} ab$,
 $fg = gh$.
 Dieselben
 Verhältnisse
 finden sich
 bei den Fi-
 guren II und
 III.

Das Charak-
 teristische
 des Kinder-
 körpers bil-
 det die über-
 wiegende
 Größe des
 Kopfes. Man

rechnet je
 nach Bedürf-
 nis die ganze
 Länge eines
 Kinderkör-
 pers zu 3—
 $3\frac{1}{2}$ —4—5
 Kopflängen.
 (Der Aus-
 druck „Kopf-
 länge“ ist
 hier eigent-
 lich un-
 logisch, es
 müsste hel-
 ßen „Teil“;
 die Kopf-
 länge be-
 trägt $\frac{1}{6}$ die
 des Teiles).
 4 Kopflän-
 gen sind am
 häufigsten.
 Ferner ist
 charakteri-
 stisch die
 Dicke der
 Gelenkno-
 chen, die
 Tendenz zur
 Abrundung
 der Form,
 die Fett-
 pflasterung
 (Wurstarne)





Figuren zum Skizzieren. Beide Figuren in heftiger Bewegung. I. R o g e n s c h ü b e : Das Hauptgewicht ruht auf dem rechten Bein, dessen Unterdenkel nach hinten verkürzt wird; die Muskeln sind in stärkster Anspannung. Verhältnis $a b = a b = b c$. Es ist zu beobachten, wie sich die Muskeln des linken Armes zusammenballen, so daß die Sehnen langgestreckt laufen, z. B. 1 und dessen Sehne 2; $d e = \frac{2}{3} a b = e f$. II. L ä u f e r : Die Last des Körpers ist gleichmäßig auf das gekrümmte rechte Bein verteilt; es scheint, als ob der Stamm auch so längere Zeit stillstehen könnte. Dasselbe wie Figur 1. Im Hintergrunde Figuren in verschiedenen Stellungen.