

CREATE



Bettina Burger





EIN THEMENHEFT ZUR KUNST

Kunst kann so vielfältig sein wie die Menschen, die sie erschaffen. Und auch die Möglichkeiten, wie man sich ihr nähern kann, ob nun aktiv oder passiv, als Kind oder als Erwachsener, sind zahlreich – genau darum geht es auch in dieser kleinen Reise durch die Welt der Kunstbücher. Für jeden soll hier etwas zu finden sein, für kleine und große Leser, Künstler und Kunstbewunderer.

Fangen wir also an. Schon kleine Kinder können Kunst begreifen – zum Beispiel, indem sie sich mit Künstlerinnen wie Frida Kahlo beschäftigen.



Monica Brown & John Parra: *Frida Kahlo und ihre Tiere*. a.d. Englischen von Elisa Martins. NordSüd 2017 · 40 Seiten · 15,00 · ab 4 · 978-3-314-10411-4

Monica Browns und John Parras künstlerisches Bilderbuch *Frida Kahlo und ihre Tiere* erzählt auf magische und fantasievolle Weise die Geschichte der mexikanischen Künstlerin.

Gleich zu Anfang macht die Erzählung klar, dass Frida ebenso im Mittelpunkt stehen soll wie ihre tierischen Freunde – und darin liegt auch der besondere Charme des Bilderbuches, denn die Verbindung zwischen den In-

formationen über Fridas Leben und den Informationen über ihre verschiedenen Haustiere ist ganz besonders ansprechend für Kinder, die sich auf den ersten Blick mehr für Tiere als für außergewöhnliche Künstlerinnen interessieren. Anhand der Tiere werden auch immer wieder Informationen über Frida Kahlo selbst vermittelt – etwa, dass sie sich so bunt kleidet wie ihr Papagei Bonito oder dass ihre Fantasie ebensolche Höhenflüge vollbringen kann wie ihr Adler Gertrudis Caca Blanca.

Szenen aus Fridas Kindheit und aus ihrem Erwachsenenleben verschmelzen miteinander, denn sie bekam ihre Tiere erst, als sie bereits erwachsen war – dennoch zeigen die Illustrationen oft die kleine Frida mit ihrem Rehkitz, ihrem Papagei oder ihren Affen. Realität und Fantasie werden so auf originelle Art und Weise vermischt, was auch gut zum Werk Frida Kahlos passt. Obwohl das Hauptaugenmerk auf den zahlreichen Haustieren Kahlos liegt, werden gleichzeitig auch die

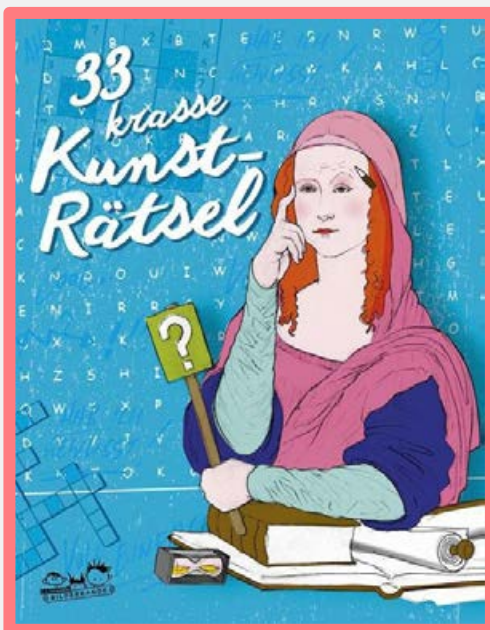


wichtigsten Stationen in ihrem Leben behandelt – so etwa ihre schwere Krankheit mit sechs Jahren, die sie für längere Zeit ans Bett fesselte, oder ihren schweren Unfall mit 18, der sie für den Rest ihres Lebens beeinträchtigen sollte. Abgerundet wird Fridas Geschichte mit einem kurzen Informationstext, der Kahlos Leben noch einmal auf sachliche Weise zusammenfasst und Ansätze für eine weitere Beschäftigung mit dieser außergewöhnlichen Frau gibt, indem beispielsweise mehrere Gemäldetitel und ihre Entstehungsdaten genannt werden.

John Parras Illustrationen, die immer eine komplette Doppelseite vollständig ausfüllen und somit Browns Text unterlegen, vervollständigen *Frida Kahlo und ihre Tiere* und machen daraus ein überaus ansprechendes Bilderbuch. Die warmen, bunten Farben und auch der Zeichenstil erinnern an Kahlos Gemälde, auch wenn er hier deutlich vereinfacht und somit an das Format des Kinderbuchs angepasst ist. Parras Bilder zeichnen sich außerdem durch teils recht große Farbflächen aus, die an Collagen erinnern. Fast immer steht Frida im Mittelpunkt, und wenn nicht, ist sie stets durch ihre eindrucklichen Augenbrauen zu erkennen.

Frida Kahlo und ihre Tiere stellt die Künstlerin durch die Kombination von Geschichte, Farben und Illustrationsstil als eine außergewöhnliche, individuelle, warmherzige und kreative Frau dar – die Handlung ist nicht im eigentlichen Sinn spannend, weil sie der Biographie Kahlos folgt; trotzdem ist die Geschichte ansprechend für Kinder gestaltet, bereitet Freude beim Lesen – und sorgt vielleicht dafür, dass Interesse an der Künstlerin und ihrer mexikanischen Kultur geweckt wird.

Spielerisch geht es in den folgenden beiden Heften zu:



Hendrik Hellige: *33 krasse Kunststrätsel*. E.A. Seemann 2016 • 32 Seiten • 7,95 • ab 6 • 978-3-86502-370-4

33 krasse Kunststrätsel bietet viele unterschiedliche Rätselspiele – Sudokus, Kreuzworträtsel, Wörtersalat, Suchbilder – mit einer Besonderheit: Alle Rätsel haben, wie der Titel schon ankündigt, mit der Kunst und Kunstgeschichte zu tun.

Ein Gemälde von Pieter Brueghel dem Älteren wird zu einem Suchbild, in dem man spielende Kinder und ihre Spiele finden kann, während man anhand eines Bildes von Sandro Botticelli dazu eingeladen wird, zu raten, wie das Bild heißt. Diese beiden Gemälde zeigen auch bereits einen der großen Vorzüge von *33 krasse Kunststrätsel*: Obwohl die Rätsel „nur“

zum Zeitvertreib gedacht und auf Kinder ausgerichtet sind, wird nichts vereinfacht. Die Bilder werden unverändert gezeigt und die Künstler werden oft auch namentlich genannt, so dass jedes Rätsel auch lehrreich ist. Auch „Persönlichkeitstests“, um festzustellen, welche Art Künstler man



ist, und Quizfragen, zum Beispiel zum Thema Farben, gehören zu den abwechslungsreichen Aufgaben von *33 krasse Kunsträtsel*.

Die Gemälde- und Farbensudokus sind eine originelle Veränderung der bekannten Zahlensudokus, die sehr gut zum Thema Kunsträtsel passt. Allerdings sind die Sudokus durch die zum Teil komplizierten Motive auf den ersten Blick etwas schwerer zu lösen als mit Zahlen.

Nicht nur die Rätsel bieten viel Abwechslung: Auch die Kunstwerke an sich erstrecken sich über viele, sehr unterschiedliche Künstler, Kunstepochen und Stilrichtungen. Darunter sind so bekannte Namen wie Vincent van Gogh und Leonardo da Vinci, aber auch Jugendstildarstellungen von weniger berühmten Künstlern kommen in den Rätseln vor. Von Höhlenmalereien über das alte Ägypten zu moderner Kunst ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Der Preis von 7,95 € mag für das dünne Heft etwas viel erscheinen, aber tatsächlich hat es viel Unterhaltung zu bieten. Ich fand die Rätsel anspruchsvoll genug, um mir die Zeit zu vertreiben. Besonders gut eignet sich *33 krasse Kunsträtsel* auch, um Kindern die Kunst näher zu bringen oder sie auf einen Besuch im Kunstmuseum einzustimmen.



Hendrik Hellige: *Mein KunstKritzelbuch für unterwegs*. E.A. Seemann 2016 • 48 Seiten • 4,95 • ab 6 • 978-3-86502-371-1

Das *KunstKritzelbuch* aus dem E.A. Seemann Verlag hält, was es verspricht – Kunst und Kritzeln, auf unterhaltsame Weise verbunden und durch das kleine Format auch für unterwegs bestens geeignet.

Die Kritzelvorlagen beziehen sich auf bestimmte Kunstrichtungen, Künstler oder auch Architektur, die mit oft mit wenigen Strichen angedeutet sind, um die eigene Kreativität zu fördern. Dabei sind die „Arbeitsanweisungen“ sehr vielseitig, so dass es auf jeder Seite eine neue Idee gibt, wie man sich – anhand der Vorlagen – kreativ betätigen kann. So lädt eine fast vollständig mit Höhlenmalereien gefüllte Doppelseite dazu ein, die Höhlenmalereien in Ockertönen auszumalen, während eine Seite voller Tintenkleckse mehr Freiheit bietet – hier darf man sich selbst überlegen, welche Gestalten man hinter den Flecken wohl erkennen kann und diese dann mit Blei- oder Buntstift zu Ende malen. Andere Seiten laden dazu ein, sich vorzustellen, was „jenseits“ der Bilder passiert. Eine Strichzeichnung von Munchs *Der Schrei* etwa fragt den eifrigen Kritzler, was die schreiende Gestalt wohl gesehen hat, das sie so erschreckt? An anderer Stelle darf man eine Kinoleinwand mit eigenen Ideen füllen. Mehrere Bilder, die zum Ausmalen gedacht sind, beruhen auf historischen Vorlagen und sind dementsprechend detailreich und auch hübsch anzusehen.



Eine weitere nette Kleinigkeit ist die Frage „Wo gemalt?“, die auf jeder Seite dazu einlädt, zu dokumentieren, wo man gerade gekritzelt hat, was den Gedanken, dass das Kritzelbuch für unterwegs gedacht ist, noch verstärkt.

Das Heft eignet sich wirklich gut zur Beschäftigung während Zug- oder Flugreisen, ist aber auch generell geeignet dazu, dem Nutzer die Zeit zu vertreiben, ob man nun beim Zahnarzt auf einen Termin wartet oder im Bahnhof auf den verspäteten Zug... Wer gerne kreativ wird, aber Anhaltspunkte dafür braucht, wird mit *Mein KunstKritzelbuch* für unterwegs viel Freude haben.

Auch Anleitungen, um selbst Künstler zu werden, gibt es schon für Kinder und Jugendliche:



Jan Reiser: *Strich und Farben. Die große Zeichenschule*. Sauerländer 2017 · 96 Seiten · 14,99 · ab 8 · 978-3-7373-5503-2

Bücher, um Zeichnen zu lernen gibt es viele, strukturierte Zeichenkursbücher für Kinder allerdings nur wenige: Jan Reisers *Strich und Farben* füllt hier eine Lücke und erklärt kindgerecht die Basiswerk-

zeuge und -techniken, die man fürs Zeichnen braucht.

Wie in vielen Werken, die sich auf praktische Weise mit der Kunst beschäftigen, beginnt auch *Strich und Farben* mit einer kurzen Einleitung, wie das Buch verwendet werden kann, auch wenn Reiser hier eher erklärt, welche Schritte eine kolorierte Zeichnung erfordert (Vorzeichnen, Tuschen und Ausmalen). Weiter geht es mit einer „Materialkunde“ – auch nicht unüblich in diesem Genre, aber hier für das kindliche Zielpublikum vereinfacht und deswegen auch nur auf eine Seite beschränkt. Die vorgestellte Farbenlehre orientiert sich am Farbkreis nach Johannes Itten, was zeigt, dass die Zielgruppe hier nicht unterfordert wird, sondern bereits an „richtige“ Farbtheorien herangeführt wird. Auch das Kapitel zu Licht und Schatten gibt wertvolle Tipps, wie man Formen durch Schattieren körperlicher wirken lassen kann – hier stellt Reiser verschiedene Schattier-Techniken vor. Schließlich folgt eine Anleitung, wie man Figuren aus einfachen Grundformen (Kreis, Oval, Vier-, Fünf- oder Sechsecke) kreieren kann.

Im Comic-Format erklärt Reiser die Grundzüge der Perspektive, die dann anhand von Reisers eigenen Entwürfen in jeweils vier Schritten geübt werden können. Überhaupt nehmen Übungen in *Strich und Farben* einen sehr großen Stellenwert ein – auf den Abschnitt zu den Grundformen folgen 17 Seiten Übungen, auf die Erklärungen zur Perspektive 14 Seiten, die ähnlich aufgebaut sind, ebenfalls auf den Grundformen aufbauen und perspektivische Elemente hinzufügen. Abschließend geht es in zwei größeren Abschnitten ums „Tiere zeichnen“ und „Menschen zeichnen“



– Reiser erklärt, wie man am Skelett orientierte Hilfszeichnungen verwenden kann, um die Körperhaltungen von Tieren und Menschen korrekt zu zeichnen, oder wie man mit Comic-Stilen Gefühle und Mimik zum Ausdruck bringen kann.

Natürlich deckt *Strich und Fragen* nicht alle Aspekte des Zeichnens und Skizzierens ab – Reiser selbst spricht an, dass er nicht genug Platz hat, um auf anatomisches Zeichnen einzugehen und verweist deshalb auf „jede Menge tolle Bücher“ (S. 87) auf die die jungen Zeichner zurückgreifen sollen. Aber Vollständigkeit ist auch gar nicht das Ziel der *großen Zeichenschule*. Vielmehr geht es darum, Kinder auf kompetente und anspruchsvolle Art ans Zeichnen heranzuführen.

Strich und Farben ist durch und durch kindgerecht gestaltet und die Erklärungen sind einfach und verständlich, aber nicht zu simpel gehalten – im Gegenteil, man merkt deutlich, dass Kinder als Zeichner ernst genommen werden. Als Zeichenkurs für Kinder wirklich sehr zu empfehlen!



Birgit Hauska & Nina Waibel (Hrsg.): *#wirmachenunsdiewelt. Ein kreativer Guide für Jugendliche*. Athena 2016 · 208 Seiten · 19,50 · ab 12 · 978-3-89896-651-1

#wirmachenunsdiewelt: Ein kreativer Guide für Jugendliche steckt voller guter Ideen und Anregungen – nicht nur für die junge Zielgruppe, sondern auch für ältere, die einen frischen und originellen Zugang zur Kunst suchen.

Der Guide ist in sechs Kapitel gegliedert, die den Leser Schritt für Schritt in die Kunst einführen und dazu anregen, selbst Kunst zu produzieren. Im ersten Kapitel „Schalte deine Sinne an“ wird dazu angehalten, die eigene Umwelt bewusster wahrzunehmen, den eigenen Sinnen genügend Freiraum zu bieten, um sie zu entfalten. „Die Welt als Spiel“ und „Fantasie – Dein Brennstoff fürs Gestalten“ stellen vor allem das Spiel mit der eigenen Kreativität in den Vordergrund, während sich die Kapitel „Identität – Das bin ich“ und „Dein Blick auf die Welt“ mit der Selbsterkenntnis und der daraus entstehenden eigenen Perspektive beschäftigen. „Intervention“ geht schließlich auf die Relevanz von Kunst ein, welche Rollen sie erfüllen kann und wie man mit Kunst die eigene Umwelt zum Positiven verändern kann.

Dabei sind die einzelnen Kapitel weder trocken noch theoriebeladen, denn das Hauptaugenmerk liegt auf den Kunstprojekten, im Guide Künstlerideen genannt, die der Leser mit einfachen Mitteln selbst in Angriff nehmen kann. Das ist umso einfacher, da vielfach Materialien verwendet werden, die ein moderner Jugendlicher ohnehin schon besitzt – etwa ein Smartphone, eine Digi-



talkamera, ein Tablet oder einige Apps beziehungsweise Computerprogramme, die bei den verschiedenen Projekten eine Rolle spielen und die man dank entsprechender Links im Anhang schnell online finden und herunterladen kann.

Die verwendeten Hilfsmittel machen bereits deutlich, dass es hier weniger um die traditionellen Kunstformen wie Zeichnen, Aquarellmalerei oder Ähnliches geht, sondern dass das Arbeiten mit dem eigenen Smartphone, Stop-Motion-Animation, Performance-Kunst oder Kombinationen wie die vergängliche Wasserskulptur, die dann fotografiert wird, im Mittelpunkt stehen.

Neben den vorgeschlagenen Projekten für die eigene Kunstproduktion enthält *#wirmachenunsdiewelt* auch Interviews mit 16 unterschiedlichen Künstlern, die aus ihren jeweiligen Spezialgebieten – Performance-Kunst, Fotografie, Film und mehr – die Ideen für die besagten Kunstprojekte geliefert haben. Eine dritte Rubrik, die den Guide ausmacht, ist „Mehrwert“ benannt und liefert historische, kunsthistorische und philosophische Überlegungen und Hintergrundinformationen zu den angesprochenen Kunstkonzepten und Philosophien, etwa zur Geschichte des Porträts oder zum Thema Identität.

Der kreative Guide für Jugendliche ist sehr gut geeignet, um ein vielfältiges Publikum an Lesern dafür zu begeistern, selbst Kunst zu schaffen. Er ist abwechslungsreich und schön gestaltet, auch wenn die Gestaltung zum Teil etwas überwältigend wirken mag – oft wechseln sich verschiedene Seitenfarben ab, es gibt zahlreiche Infokästen, Fotos und Illustrationen, die jede Seite – zusätzlich zum Text – so sehr mit Informationen aufladen, dass es nicht empfehlenswert ist, den Guide an einem Stück zu lesen. Da die Leser die Projekte aber ausprobieren sollen, ist *#wirmachenunsdiewelt* ohnehin nicht dafür gedacht, ohne Pause gelesen zu werden, weswegen die dynamische Aufmachung durchaus ihren Zweck erfüllt und den Guide nicht überfrachtet wirken lässt, jugendlich, spritzig und originell. Darüber hinaus enthält er sehr viele Ideen und eine große Bandbreite an verschiedenen Kunstformen, so dass für viele Geschmäcker etwas vertreten ist – insgesamt 25 Künstlerideen warten darauf, umgesetzt zu werden. Hilfreich sind dafür auch die Links, die am Ende des Guides in einem Webregister aufgezählt sind und unter denen man die benötigten Programme finden, aber auch einen Blick auf die Arbeiten der im Buch vorgestellten Künstler werfen kann.

#wirmachenunsdiewelt: Ein kreativer Guide für Jugendliche inspiriert zum Mitmachen und schafft es gleichzeitig, über den einen oder anderen Aspekt der modernen Kunst und ihrer Vorgänger zu informieren, erfüllt also genau das, was er verspricht: Jugendlichen die Welt der Kunst und gleichzeitig die Welt durch Kunst näherzubringen.



Manga Zeichnen. Schritt für Schritt zum eigenen Meisterwerk. a.d. Engl. von Julie Kamprath. Stiebner 2012 · 208 Seiten · 19,90 · 978-3-8307-1412-5

Das Hauptaugenmerk von *Manga Zeichnen – Schritt für Schritt zum eigenen Meisterwerk* liegt zweifellos auf der digitalen Illustration: Einzelbilder im Manga-Stil illustriert und meist mit digitalen Medien gestaltet, so dass sich der Band vor allem für Künstler eignet, die über ein Graphic-Tablet zum Zeichnen und über Photoshop oder ein ähnliches Computerprogramm verfügen.

Es beginnt mit einer Manga-Galerie, in der verschiedene Künstler ihre Manga-Illustrationen vorstellen – bereits an dieser Stelle merkt man, dass es weniger um Comics und das damit verbundene Geschichtenerzählen geht, sondern eher um einen bestimmten Manga-Stil (wer sich mit Mangas gut auskennt, weiß natürlich, dass es eben nicht nur einen bestimmten Stil gibt, aber dem weitläufig als Manga erkannten Stil, der auch aus Animes und Computerspielen bekannt ist, entsprechen die Illustrationen aus *Manga Zeichnen* durchaus.)

Im Abschnitt „Manga für Anfänger“ wird eine Einleitung in den Manga-Stil gegeben, besonders was Gesichter und Charakter-Design angeht. Allerdings fällt auch hier auf, dass oft nur die stereotype Form des Mangas behandelt wird: „Große Augen, kleiner Mund, verrückte Frisuren“ (28) – das gehört zwar auch zum Manga dazu und gerade die größeren, ausdrucksstarken Augen sind oft zu finden, aber es deckt bei Weitem nicht die stilistische Bandbreite ab, die das Genre zu bieten hat, sondern bewegt sich eher an der Oberfläche einer sehr weitgefächerten Kunstform. Und wer glaubt, dass es bei Mangas nur „um die reine Ästhetik“ geht, „um eine Übung in Reduktion auf die Details und Formen, die wir am menschlichen Körper schön finden“ (30), der hat wohl noch nie einen Horror-Manga in der Hand gehabt. Die Stilrichtung „große Augen, kleiner Mund“, die tatsächlich vor allem auf Ästhetik setzt, trifft und erklärt *Manga Zeichnen* allerdings recht gut – anschaulich wird erklärt, welche Augenformen möglich sind, wo der Mund sitzen soll und wie etwa der Übergang vom unrealistischen „Manga“-Gesicht zum realistischeren Hals zu gestalten ist. Die 26 Tipps der Künstlerin Joanna Zhou hingegen sind auch für Mangaka (also Comic-Zeichner) praktisch und treffen das Genre auch deutlich besser als die Einleitung.

Manga Zeichnen punktet vor allem mit dem, was auch den Hauptteil des Buches ausmacht: Workshops unterschiedlicher Künstler, die Schritt für Schritt aufzeigen, wie die jeweiligen Bilder entstanden sind – was dann auch vom Leser einfach nachempfunden und nachgeahmt werden kann. Ein Großteil der Erläuterungen bezieht sich dabei auf Photoshop, lässt sich jedoch auch ohne größere Probleme auf das ungleich günstigere (weil kostenlose) Krita oder ähnliche Kunst-



programme übertragen. Auch nicht-digitale Medien in Form der unter Manga-Künstlern beliebten Marken werden behandelt, aber trotzdem ist *Manga Zeichnen* vor allem den digitalen Künsten gewidmet. Dabei sind die Workshops unterschiedlich detailliert und konzentrieren sich auf unterschiedliche Elemente einer digitalen Illustration – so behandelt ein Workshop beispielsweise das Kolorieren, während ein anderer erklärt, wie man eine digitale Illustration dynamisch gestalten kann. Ein besonders interessanter Workshop zeigt ein Frauenporträt von Hoang Nguyen, der in seinen Illustrationen die japanische Tradition des Ukiyo-e („Bilder der fließenden Welt“) mit moderner Digitalkunst verbindet.

Regelmäßig werden die Workshops auch von kleinen Rubriken unter dem Namen „Künstler F&A“ unterbrochen, in denen verschiedene digitale Künstler Fragen beantworten – etwa, wie man eine „Story fließend von Bild zu Bild“ (107) erzählt (hier sieht man doch wieder den Rückbezug zum Comic) oder wie man „wirkungsvoll nur mit Schwarz und Weiß“ (117) arbeitet.

Sehr interessant ist auch der Workshop „Eine Seite zeichnen und inken“ in Photoshop, da hier noch einmal gesondert auf Panel-Einteilung, Lesefluss und die im Manga so wichtigen Rasterfolien (Schattiermuster) eingegangen wird. Die Künstlerin Joanna Zhou erklärt Schritt für Schritt, wie man eine Manga-Seite gestalten kann: Welche Größe ist die übliche für einen Manga? Wie wird mit Panels der Lesefluss geleitet? Warum werden Sprechblasen separat eingefügt? Diese und ähnliche Fragen werden in den letzten Workshops des Buchs erklärt, in denen nun doch die Comic-Kunst im Vordergrund steht. Trotzdem ist *Manga Zeichnen* nicht in erster Linie für Leser gedacht, die lernen wollen, wie man eine Geschichte im Manga-Stil erzählt, sondern mehr für jene angehenden Künstler, die ihre digitalen Fähigkeiten verbessern wollen. Die zahlreichen Photoshop-Workshops bieten einen leicht verständlichen Einstieg in die Verwendung von unterschiedlichen Pinseln, Layern und anderen „Tools“, die digitale Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop kennzeichnen.

Zum ersten Entdecken der Kunst gehören natürlich auch Museumsbesuche mit den Eltern – und die werden mit den folgenden Büchern vielleicht noch spannender:



Susan Verde: *Im Museum. a.d. Englischen* von Rusalka Reh, ill. von Peter H. Reynolds. E.A. Seemann 2016 • 32 Seiten • 14,95 • ab 4 • 978-3-86502-376-6

„Mein Herz steht plötzlich/ ganz weit offen, / die Kunst hat mich / so tief getroffen!“, so beginnt *Im Museum* und folgt einem kleinen Mädchen bei seiner Erkundungstour durch ein Museum. Sie tanzt mit einer Ballerina von Degas, wirbelt herum wie Van Goghs Sterne oder



strengt mit Rodins Denker ihren Kopf an. Reynolds' Illustrationen sind dabei von einem lockeren, lebhaften Strich geprägt, bei dem es weniger um Realismus als um verschiedene Emotionen geht. So wird die Leichtigkeit, die das Mädchen bei manchem Bild verspürt, ebenso deutlich wie der Schrecken, den Munchs Der Schrei in ihr wachruft. Die Farben, mit denen Reynolds das Mädchen darstellt, sind meist zarte Aquarelltöne, was zur luftigen Stimmung beiträgt, während die Kunstwerke selbst etwas bunter und kräftiger sind.

An manchen Stellen ist der Text etwas zu pathetisch und auch ein wenig holprig – „Mein Herz schlägt / weiter im Takt / all der Werke, / deren Puls ich / ab heute / auf ewig / bemerke.“ (S. 29), was womöglich daran liegt, dass ein gereimter Text nur schwer aus dem Englischen in eine andere Sprache zu übertragen ist. Dennoch ist *Im Museum* eine quirlige Idee, um Kindern den Museumsbesuch schmackhaft zu machen. Die Gefühle, die die Ich-Erzählerin empfindet, werden anschaulich dargestellt und Reynolds Versionen berühmter Kunstwerke sowie seine Eigenkreationen tragen dazu bei, Kindern zu vermitteln, dass Kunst nicht unerreichbar sein muss. Besonders schön ist eine Doppelseite, in der das kleine Mädchen in ihrer Fantasie selbst durch Van Goghs Sternennacht wandert.

Seine Varianten von Bildern berühmter Künstler sind für Kenner leicht zu identifizieren – Degas, Van Gogh, Munch sind zum Beispiel vertreten – aber wer nicht bereits weiß, von wem die jeweiligen Bilder sind, kann es zumindest in diesem Buch nicht herausfinden. Eine Art Glossar, in dem sowohl Kinder als auch erwachsene (Vor-)Leser etwas mehr über die Künstler erfahren und auch die abgedruckten Originale sehen können, hätte dem Abhilfe geschaffen, aber letzten Endes ist die reine Information ja auch nicht das Ziel von *Im Museum*, sondern überhaupt erst einmal Interesse zu wecken, sich mit Kunst zu beschäftigen.

Für die Vorbereitung eines Museumsbesuchs ist *Im Museum* also geeignet und kann dafür sorgen, dass sich Kinder im Museum nicht langweilen, sondern – genau wie die kleine Protagonistin – die Bilder auf sich wirken lassen.



Susie Hodge: *Wieso sind die alle nackt? Und andere spannende Fragen zur Kunst.* a.d. Englischen von Johanna Ellsworth, ill. von Claire Goble. Knesebeck 2017 · 96 Seiten · 14,95 · ab 8 · 978-3-95728-001-5

Susie Hodges *Wieso sind die alle nackt?* ist eine ansprechende Einführung in die Kunst und Kunstgeschichte für Kinder, die die angesprochenen Themen detailreich darstellt und nicht unnötig vereinfacht. In jedem der 21 Kapitel beschäftigt sich Susie Hodge mit einer bestimmten Frage, anhand derer verschiedene Kunstbegriffe oder -bewegungen erklärt werden.



So geht es in dem Kapitel „Sind Strichmännchen Kunst?“ um prähistorische Petroglyphen, während sich das titelgebende Kapitel „Warum sind die alle nackt?“ mit Aktdarstellungen beschäftigt und dabei mit Sandro Botticellis Die Geburt der Venus erklärt, dass etwa zu Botticellis Zeiten Bilder nackter Frauen nur akzeptiert wurden, wenn sie Göttinnen darstellten. Auch auf die Kontroverse um Édouard Manets Das Frühstück im Grünen, das eine nackte Frau beim Picknick mit zwei bekleideten Männern zeigt, geht Hodge ein und stellt dabei auch die Frage an den Leser „Findest du dieses Bild schlimm?“ und lädt dadurch zum eigenen Nachdenken ein.

Fragen, die den Leser zum Mitdenken animieren sollen, werden in *Warum sind die alle nackt?* immer wieder gestellt, aber auch auf andere Art und Weise wird das aktive Lesen gefördert. So wird auf vorherige Kapitel zurück- beziehungsweise vorverwiesen, wenn bestimmte Themen zusammengehören – zum Beispiel stellt Hodge Paul Cézannes Stillleben mit Äpfeln und Orangen vor, auf dem der Künstler das Obst aus verschiedenen Blickwinkeln darstellt, und verweist mit der Frage „Wer hat sonst noch viele Blickwinkel gleichzeitig gemalt?“ auf die Seite 60 und damit auf Künstler wie Picasso und Georges Braque, die ebenfalls mit Perspektiven und Blickwinkeln experimentieren und dabei noch deutlich weiter gehen als Cézanne.

Die Seiten des Buchs sind im Grunde alle ähnlich aufgebaut. Bis zu drei Gemälde oder Kunstwerke sind zu sehen, die dann in kurzen, aber informativen Begleittexten erklärt und in einen kunsthistorischen Kontext gestellt werden. Besonders positiv ist, dass diese Texte die jungen Leser ernst nehmen und nicht versuchen, Begriffe, die für Kinder noch unbekannt sein mögen, auszusparen, sondern diese in einem Glossar am Ende des Buches erklären. Die Gestaltung ist ebenfalls ansprechend für Kinder – ein abwechslungsreiches Schriftbild, der Einsatz von comicähnlichen Schriftblasen und die beiden illustrierten Maskottchen – ein Künstler mit Baskenmütze und blaugestreiftem Hemd sowie sein weibliches Gegenstück im rotgestreiften Hemd – und sorgt dafür, dass keine Seite langweilig wirkt, auch wenn zum Teil die Gefahr der Überfrachtung besteht.

Es gibt ein paar kleinere Ungenauigkeiten in Gestaltung und Inhalt, denn das Kapitel „Warum sind die alle nackt?“ ist im Inhaltsverzeichnis mit „Griechische Kunst und der Körper im Altertum“ beschrieben, behandelt aber tatsächlich, wie bereits erwähnt, Botticelli, Manet und die amerikanische Gotik, während das Altertum nur in der Einleitung kurz erwähnt wird. Caspar David Friedrichs Wanderer über dem Nebelmeer wird als Mann beschrieben, der auf das Meer hinaussieht, auch wenn das „Meer“ im Titel natürlich nur metaphorisch zu verstehen ist.

Davon einmal abgesehen ist *Warum sind die alle nackt?* ein sehr schönes Kunstbuch für Kinder, das ein ausführliches Wissen über die Kunst und Kunstgeschichte vermittelt und Kinder mit den farbigen Abbildungen großer Kunstwerke mit vielen berühmten und weniger berühmten Exemplaren aus der Kunstgeschichte vertraut macht.



Ondrej Chřobák, Rotislav Koyčánk, Martin Vank:
Wie kommt die Kunst ins Museum? a.d. Tschechischen von Lena Dorn, ill. von David Böhm (Gastillustrator: Jiří Franta). Karl Rauch 2017 · 72 Seiten · 20,00 · ab 8 · 978-3-7920-0368-8

Das großformatige Sachbuch *Wie kommt die Kunst ins Museum?* beschäftigt sich mit einem Thema, das sonst eher selten in der Kinderliteratur behandelt wird – nicht die Kunst steht im Vordergrund, sondern tatsächlich das Museum selbst. Aufgeteilt ist das Buch in drei größere Kapitel: Die Geschichte der Museen und Galerien, Wie ein Museum funktioniert und Wie eine Ausstellung entsteht. Jedes Kapitel ist sehr detailliert und informativ, auch wenn die Informationsfülle an manchen Stellen ein wenig überwältigend wirken kann, besonders auf ein sehr junges Publikum.

Kapitel 1 beginnt mit einem kurzen Überblick über die Anfänge der Museen – laut *Wie kommt die Kunst ins Museum?* beginnt die Geschichte der Museen im Jahr 1506, als in Rom die antike Figurengruppe Laokoon und seine Söhne entdeckt und daraufhin im Vatikan ausgestellt wurde. Auch der Unterschied zwischen Kunstmuseum und Kunsthalle wird auf den ersten Seiten in einer Art Einführung ins Museumswesen erklärt. Klappt man die erste Doppelseite auf, findet man eine sehr ausführliche Zeitleiste zur Museumsgeschichte, die schon 1471 mit den Musei Capitolini beginnt (und damit der Information auf der Vorderseite widerspricht, in der, wie bereits erwähnt, vom Jahr 1506 die Rede ist) und mit „Louvre, Abu Dhabi, 2016“ endet. Auf der aufgeklappt vier Buchseiten umfassenden Zeitleiste finden sich zahlreiche Informationen zu Museumsgründungen weltweit – „vom allerersten Museum“, wie es heißt, „bis in die Gegenwart (und Zukunft)“. Leider ist die Chronologie etwas unübersichtlich, da sich die Zeitleiste wie ein Fluss über die Seiten windet und daher nicht immer auf den ersten Blick klar wird, welche zeitliche Reihenfolge dargestellt werden soll, was sich aber durch die stets angegebenen Jahreszahlen auch wieder rekonstruieren lässt.

Wie ein Museum funktioniert schaut hinter die Kulissen des Museums und erklärt, welche verschiedenen Rollen für ein Museum wichtig sind. Dabei geht das Kapitel nicht nur auf Kuratoren und Kunsthistoriker ein, sondern auch auf Handwerker, Techniker und Hausmeister, an die man vielleicht nicht direkt denkt, wenn man über die Arbeit im Museum spricht, die aber genauso wichtig sind, damit alles funktioniert – so gewinnen die jungen Leser also einen sehr ausführlichen Einblick in die verschiedenen Berufe, die für ein erfolgreiches Museum notwendig sind. Unter anderem erfährt man in diesem Kapitel auch von den verschiedenen Schutzvorrichtungen eines Museums, vom Einkauf neuer Kunstwerke und von der fachgerechten Lagerung und Instandhaltung der Kunst.

Wie ein Museum funktioniert schaut hinter die Kulissen des Museums und erklärt, welche verschiedenen Rollen für ein Museum wichtig sind. Dabei geht das Kapitel nicht nur auf Kuratoren und Kunsthistoriker ein, sondern auch auf Handwerker, Techniker und Hausmeister, an die man vielleicht nicht direkt denkt, wenn man über die Arbeit im Museum spricht, die aber genauso wichtig sind, damit alles funktioniert – so gewinnen die jungen Leser also einen sehr ausführlichen Einblick in die verschiedenen Berufe, die für ein erfolgreiches Museum notwendig sind. Unter anderem erfährt man in diesem Kapitel auch von den verschiedenen Schutzvorrichtungen eines Museums, vom Einkauf neuer Kunstwerke und von der fachgerechten Lagerung und Instandhaltung der Kunst.



In Kapitel 3, *Wie eine Ausstellung entsteht*, wird eine fiktive Ausstellung von Anfang bis Ende begleitet – es beginnt mit der Idee der Kuratorin, aber schnell wird deutlich, wie viele verschiedene Menschen beteiligt werden müssen, damit am Ende eine spannende Ausstellung entsteht. Witzig ist auch, dass sogar zwei fiktive Ausstellungskritiken abgedruckt sind – eine positiv („Große Sensation im Museum“) und eine negativ („Verirrung im Museum“). Besonders spannend für Kinder wird *Wie kommt die Kunst ins Museum?* auch durch die vielen großformatigen Wimmelbilder, die zum Beispiel das Museum von außen zeigen oder eine Stadtansicht, in der die Kinder Kunst in der Stadtlandschaft entdecken können.

Im Anschluss an die drei Kapitel folgt ein Glossar der Kunstwerke, die in den Illustrationen gezeigt werden. Die entsprechende Illustration wird hier mit Künstlername, Titel und Entstehungsjahr(en) wiederholt – allerdings ohne Hinweis, dass die Kunstwerke im Stil von Jiří Frantas Illustrationen gezeigt werden, nicht so, wie sie in der Realität aussehen. Für den erwachsenen Leser ist das wohl selbstverständlich, aber ein Hinweis für die jüngere Zielgruppe hätte an dieser Stelle sicher nicht geschadet.



Dennoch ist *Wie kommt die Kunst ins Museum?* ein sehr spannendes Sachbuch mit einem ungewöhnlichen Thema – prima geeignet als Vorbereitung für einen Museumsbesuch, denn so ein Kunstmuseum ist für achtjährige Leser doch gleich viel spannender, wenn man schon weiß, wie es hinter den Kulissen zugeht!

Auch für Erwachsene gibt es allerlei Anleitungen für verschiedene Kunsttechniken, von denen ein paar im Folgenden besprochen werden:



James Hobbs: *Pen and Ink. 100 Inspirationen zum Zeichnen und Skizzieren.* a.d. Englischen von Annika Loose. EMF 2016 · 224 Seiten · 14,99 · 978-3-86355-474-3

James Hobbs' *Pen and Ink* ist eine schöne Sammlung verschiedenster Tuschezeichnungen, die den Leser zu eigenen Zeichnungen inspirieren soll. Dabei ist „Tusche“ eher in der

englischen Bedeutung, *ink*, zu verstehen und enthält daher so verschiedene Materialien wie Fine-liner, Filzstifte oder Tintenfüller.

Das Buch ist in 6 unterschiedliche Themengebiete eingeteilt, durch die die Kunstwerke in losen Zusammenhang gesetzt werden: „Linien und Striche“ konzentriert sich auf Zeichnungen, die eine



Vielzahl von Strichvariationen aufweisen und beispielsweise den Blick in eine bestimmte Richtung führen können. Im Unterpunkt „Farbabstufungen“ geht es um Zeichnungen, die sehr subtil mit Farben arbeiten und durch dezente Abstufungen bestimmte Lichtverhältnisse oder Schattierungen darstellen, während „Farben“ sehr schön den Kontrast zwischen den starken Tuschelinien und dem oft überraschenden und kräftigen Farbeinsatz verdeutlicht. „Textur und Struktur“ stellt die unterschiedlichen Art und Weisen in den Vordergrund, mit denen sich Strukturen nur durch Tuschezeichnungen ausdrücken lassen. „Monochromes Arbeiten“ enthält Werke, bei denen sich die Künstler auf eine einzelne Farbe beschränken. „Mixed Media“ hingegen zeigt, wie Tusche mit anderen Künstlermaterialien effektiv zusammen verwendet werden kann.

Obwohl *Pen and Ink* dank der unterschiedlichen Kapitel und der Vielzahl der vertretenen Künstler sehr vielseitig ist, ist der Aufbau jedoch im gesamten Buch gleich. Auf der rechten Seite findet sich die Zeichnung, während auf der linken Seite eine beschreibende Überschrift (wie zum Beispiel „Die Schlichtheit der Linie“ oder „Die Präzision der Feder“) sowie ein kurzer Text zur Entstehung und zur Methode des Kunstwerks steht. Am Ende des Buches findet sich noch ein Abschnitt zu den Grundlagen und technischen Mitteln – hier werden Federn, Stifte und verschiedene Tuschen vorgestellt. Dieses Format sorgt dafür, dass das Buch sehr angenehm zu verwenden ist – man muss es nicht in Reihenfolge lesen, sondern kann sich die Zeichnung aussuchen, die einem am besten gefällt und dann den Text dazu lesen. Auch auf den Text ganz zu verzichten ist durchaus möglich, denn durch das Querformat und die einheitliche Positionierung der Bilder auf der rechten Seite kann man in dem Buch blättern wie in einem Bilderbuch und sich allein auf das Visuelle konzentrieren.

Pen and Ink ist nicht nur sehr schön anzusehen, sondern kann tatsächlich halten, was es verspricht: Inspiration für Künstler, ob nun Amateur oder schon Professioneller, zu liefern. Dadurch dass die Bilder nicht nur allein stehen, sondern auch immer eine Erklärung dabei ist, kann man sich relativ einfach selbst an den Techniken versuchen. Auch die Tatsache, dass zu vielen Bildern auch ein Zitat des jeweiligen Künstlers oder der Künstlerin vorhanden ist, hilft dabei, den Schaffensprozess nachvollziehen zu können und sich die Techniken selbst anzueignen.

Für Kunstinteressierte ist *Pen and Ink* auf jeden Fall eine lohnende Anschaffung – egal, ob man wirklich selbst mit Tusche zeichnen möchte oder ob man nur die schönen Bilder genießen und lernen will, wie sie entstanden sind.



Helen Birch. *Sketching People*. Über 90 Inspirationen zum Zeichnen und Skizzieren von Menschen. a.d. Englischen von Nina Loose. EMF 2017 · 208 Seiten · 14,99 · 978-3-86355-646-4



Helen Birchs *Sketching People* ist eine spannende Darstellung der verschiedenen Arten, Menschen zu skizzieren. Sie stellt die Zeichnungen von insgesamt 52 Künstlern vor und erklärt detailliert, welche Materialien und Methoden jeweils verwendet wurden. Der kleine, handliche Band kann – wie ein Skizzenbuch – überallhin mitgenommen werden und inspiriert zu eigenen Zeichnungen.

Aufgebaut ist *Sketching People* aus sechs Themengebieten: Umrisse & Formen, Linien, Lavuren, Abstufungen & Schatten, Farben und Mixed Media. Zu jedem dieser Bereiche gibt es zwischen sieben (Lavuren) und 27 (Abstufungen & Schatten) Beispielzeichnungen, die jeweils auf der rechten Hälfte einer Doppelseite präsentiert werden. Auf der linken Seite erklärt Birch, was dargestellt wird und wie. Diese Erklärungstexte sind sehr informativ und geben Auskunft darüber, welche Materialien wie verwendet wurden und gegebenenfalls, warum sich der Künstler für das Motiv und die jeweilige Bearbeitungsweise entschieden hat. Obwohl Birch im Grunde nur beschreibt, wie das Beispielwerk entstanden ist, kann man die kurzen Texte durchaus auch als Anleitungen und Inspirationen für eigene Projekte verstehen – sie sind, wie es der Klappentext ausdrückt, „Mini-Workshops“, die man selbst ausprobieren kann und soll.

Als Beispiel dienen zwei Skizzen von Paul Heaston, die das Baby des Künstlers zeigen. Birch erklärt in dem Begleittext die Vorteile eines kleineren Reiseskizzenbuchs mit Spiralbindung, wie Heaston es verwendet: „Sie lassen sich einfach in der Hosentasche oder einer Tasche verstauen und fallen kaum auf, wenn man sie in der Öffentlichkeit benutzt.“ (S. 48). Gleichzeitig sind sie auch „in einem hektischen Zuhause“ (S. 48) sehr praktisch – so verbindet Birch ihre allgemeinen Erklärungen mit den vorliegenden Skizzen, auf denen Heaston sein schlafendes Baby festgehalten hat. Für die Zeichnung hatte er also, so Birch, nicht viel Zeit, was sich in der Wahl der Materialien (Reiseskizzenbuch und Fineliner), aber auch in der Art der Darstellung widerspiegelt. Die erste Skizze enthält nur wenige Details, denn es ging hier darum, das Baby so schnell wie möglich aufs Papier zu bringen, bevor es aufwacht, während die zweite Skizze auch zeigt, wie man mit Fineliner durch Schraffuren und Konturen Muster und Stoffe darstellen kann.

Eine andere Doppelseite – diesmal aus dem Themengebiet „Linien“ – ist von Birch mit Ein Aushilfsmodell überschrieben und zeigt nicht nur das gezeichnete, titelgebende Aushilfsmodell, eine Zeichenstudie von Yadgar Ali, sondern erzählt auch von den Erfahrungen, selbst nach Modell zu zeichnen. In diesem Fall war das eigentliche Modell verhindert – dargestellt ist eine Kunststudentin die freiwillig die Arbeit des Modells übernommen hat. Zusätzlich zu solchen Informationen über die Entstehung einer Skizze lenkt Birch die Aufmerksamkeit des Lesers auch immer auf besondere Merkmale der Zeichnung – wie etwa hier auf die Kontraste zwischen organischen Formen des Modells und den geometrischen Formen der Umgebung.

Ähnlich ausführlich werden auch die anderen Skizzen aus *Sketching People* von Helen Birch für den Leser aufbereitet und besprochen. Sie beschreibt die Zeichnungen, gibt an, was sie auszeichnet, und liefert genauere Informationen zur Herstellung, erklärt etwa, welche unterschiedlichen Papiere verwendet wurden oder zu welchen Stiften oder Pinseln die Künstler jeweils gegriffen haben. Im Anschluss an die doppelseitig präsentierten Skizzen findet sich ein kurzer Exkurs zu den Grundlagen des Zeichnens, in dem Birch auf die bereits bei den einzelnen Skizzen genannten Zeichengeräte und Zeichengründe näher eingeht und sie noch einmal zusammenfassend erklärt.



Für Künstler und solche, die es werden wollen, bietet *Sketching People* spannende Anregungen und zeigt die Vielseitigkeit des Skizzierens von Menschen – nicht nur, weil die Dargestellten individuell sind, sondern eben auch, weil es so viele unterschiedliche Möglichkeiten gibt, sie zu zeichnen, was durch die verschiedenen vertretenen Künstler und Zeichenstile besonders deutlich wird.



Robyn Neild: *Sketch Your Style*. Zeichne, koloriere und entwerfe deine Traumgarderobe. a.d. Engl. von Christa Trautner-Suder, ill. von Robyn Neild. Stiebner 2017 · 224 Seiten · 19,90 · 978-3-8307-0967-1

Robyn Neilds *Sketch Your Style* querformatiges Informations- und Anleitungsbuch bietet einen ersten Einblick in die spannende Kunst des Modezeichnens und gibt viele

praktische Anleitungen in diese Richtung, bietet aber auch allgemeinere Hinweise zum Zeichnen von Kleidung generell, die nicht nur für Mode-Fans geeignet sind.

Der erste Teil, „Modezeichnen“, geht auf den ersten 45 Seiten auf die Grundlagen ein. So erklärt Neild beispielsweise verschiedene Arten, Zeichenmethoden mit Zeichenmaterialien, darunter auch eher ungewöhnlichen, zu verbinden – etwa die Kreuzschraffur mit Kugelschreiber, breite Strichführung mit Textmarkern. Passend zum überspannenden Thema von *Sketch Your Style* geht sie nicht nur auf die korrekten Proportionen beim Körperzeichnen ein, sondern auch auf unterschiedliche Körperformen und die dazu passende Mode. In einem visuellen Glossar stellt Neild außerdem verschiedene Grundformen von Kleidungsstücken vor, beispielsweise Trapezkleider und Empirekleider, Maxiröcke und Faltenröcke, unterschiedliche Ärmel, Krägen, Halsausschnitte und vieles mehr. Auch Accessoires wie Schuhe und Handtaschen werden im Detail behandelt.

Teil Zwei von *Sketch Your Style* bietet „Stilistische Anregungen“: Hier werden unterschiedliche Modestile vorgestellt – sortiert nach modischer Richtung, historischer Epoche oder nach Designer. Rock-Chic, Preppy-Style, oder aber die Modejahrzehnte 1920er Jahre, 1930er Jahre und so weiter. Jeder Stil wird in einem kurzen Text erklärt und auf jeder Doppelseite mit zahlreichen Illustrationen ausgiebig visuell dargestellt. Auf jede Stilrichtung folgen mehrere Seiten, auf denen sich die Leser von *Sketch Your Style* selbst künstlerisch austoben können, etwa indem sie eigene Muster für den „Preppy-Style“ entwerfen oder sich von der Mode der 40er Jahre zu moderneren Kleidungsstücken inspirieren lassen. Dabei helfen kleinere Aufgaben, die Anleitungen dazu bieten, wie man die vorgestellten Stilrichtungen am besten in eigene Kreationen einfließen lassen kann. So heißt es an einer Stelle: „Kreiere für dieses Model eine moderne Version eines typischen Outfits der 1950er Jahre“ (99), während an einer anderen Stelle der Leser aufgefordert wird, den „floralen Look“ (92) der 1940er „mit dem zweckmäßigen Stil“ (92) zu kombinieren.



Im dritten Teil, „Entwickle deinen eigenen Stil“, steht gewissermaßen der Leser im Vordergrund. Besonders viele leere Seiten laden ein, selbst als Designer tätig zu werden – ganz ohne Inspiration muss man aber auch in diesem Teil nicht auskommen. Der Stil-Planer schlägt Outfits für Theaterbesuche, Hochzeiten oder Bewerbungsgespräche vor – und wie schon in den vorherigen Kapiteln folgt auf die Illustrationen von Robyn Neild viel freie Fläche, auf der man die eigenen Outfits planen kann. Ganz am Schluss ist Platz für ein Stil-Tagebuch, in dem man neben der Modezeichnung auf Informationen zu Datum, Ort und Inspiration für das Outfit unterbringen kann.

Trotz dieses Fokus darauf, einen eigenen Stil zu finden und zu designen, ist *Sketch Your Style* auch für Zeichner geeignet, die vielleicht nicht so sehr auf die eigenen Outfits achten – denn die Inspirationen, die Robyn Neild liefert, eignen sich durchaus auch, um für Illustrationen oder Comics die geeignete Kleidung zu finden, die zu den dargestellten Charakteren passt. Auch der Überblick über die verschiedenen Modeepochen und Stilrichtungen ist nicht nur für absolute Fans und angehende Modezeichner interessant, sondern eben auch für andere Künstler, denn gerade die Entwicklung der Mode über die Jahrzehnte hinweg ist nicht nur spannend und informativ, sondern auch nützlich für historische Zeichnungen. Etwas schade ist, dass ausschließlich weibliche Mode behandelt wird, obwohl es sicher auch modebewusste Männer gibt, die ihren Stil skizzieren wollen – oder eben Frauen, die auch am Modedesign für Männer interessiert sind.

Für Modebegeisterte, die sich gerne selbst am Modezeichnen versuchen möchten, ist *Sketch Your Style* ein idealer Einstieg, der sowohl Inspiration bietet als auch Platz, um diese Inspirationen in eigene Zeichnungen umzusetzen.



Karoline Pietrowski: Skizziere jeden Tag. 60 Inspirationen, um einfach loszuzeichnen.

EMF 2016 · 144 Seiten · 16,99 · 978-3-86355-404-0

Karoline Pietrowskis Inspirationshilfe *Skizziere jeden Tag* ist ideal dazu geeignet, auch den größten Kunstmuffel dazu zu inspirieren, ein eigenes Skizzenbuch zu beginnen und die Freude am Skizzieren zu entdecken.

Auf den ersten 27 Seiten erklärt Pietrowski detailliert und anschaulich, was man fürs Skizzieren überhaupt benötigt, und gibt praktische Tipps, wie man die besten Materialien für die eigenen, individuellen Bedürfnisse findet. So geht sie auf die breitgefassten Themengebiete „Das Richtige Skizzenbuch“, „Papiere“, „Zeichenmedien“ und „Zeichenelemente“ ein. Illustriert ist dieser Abschnitt mit Fotos, wohl aus Pietrowskis eigenem Arbeitsalltag, und kleinen



Zeichnungen, die das Erklärte visuell verdeutlichen. Pietrowski stellt unter anderem verschiedene Arten von Skizzenbüchern vor – Ringbindung, Fadenbindung, verschiedene Größen und verschiedene Papierarten. Außerdem macht sie Vorschläge, womit man ein Skizzenbuch füllen kann, in Form einer Mindmap mit einem von ihr gezeichneten Skizzenbuch in der Mitte und den Vorschlägen in Handschrift darum herum, was auch gleich ein Beispiel dafür ist, wie Pietrowski selbst in ihren Skizzen Schrift und Zeichnung verbindet. Die genannten Ideen (zum Beispiel „Tagebuch zeichnen“, „To-Do Listen“, „Gedanken und Gefühle“, „Reisen und Erlebtes“ und „Selbstporträts“) finden sich auch später wieder unter den von verschiedenen Künstlern präsentierten Skizzenbuch-Beispielen.

Besonders hilfreich ist auch Pietrowskis Kapitel zu den unterschiedlichen Zeichenmedien, in dem sie auf verschiedene Bleistiftstärken und Finelinertypen sowie Aquarellfarben und die dazu passenden (sehr praktischen!) Wasserpinsel eingeht, aber auch über digitale Medien spricht, die dank tragbarer Tablets und immer größerer Smartphones mittlerweile auch als Skizzenbuch verwendbar sind. Auch eine sehr kurze Einführung in verschiedene Zeichenelemente wie Strich, Formen und Farben – mit einem übersichtlichen Farbkreis und Erklärungen zu den Primär-, Sekundär-, und Tertiärfarben – gehören zu diesem ersten Teil von *Skizziere jeden Tag*.

Auf diesen Crashkurs ins Zeichnen, der einen guten ersten Einblick in das Potential eines persönlichen Skizzenbuchs gibt, folgen insgesamt 25 Künstler, die ihre ganz eigene Art, ein Skizzenbuch zu führen, vorstellen und damit für Inspiration sorgen. Auf einer Seite stellt jeder Künstler kurz seine/ihre Art und Weise, Skizzenbücher zu führen, vor. In Stichpunkten wird auch erklärt, welche Werkzeuge die jeweilige Künstlerin verwendet, welchen Typ Zeichnung sie anfertigt, welche Motive sie besonders reizen und welches Medium sie verwendet. Katja Klengel etwa verwendet Pinselstifte, Bleistifte, Buntstifte, Aquarell und Photoshop, zeichnet Skizzen, Illustrationen und Comic-Ausschnitte, wählt als Motiv am liebsten Situationen und Menschen und verwendet A5-Skizzenhefte und A4-Kopierpapier. Ähnlich detailliert gibt jeder der vorgestellten Künstler Auskunft über seine Zeichenangewohnheiten, was dem Leser zeigt, wie unterschiedlich und spannend ein Skizzenbuch sein kann. Dazu tragen auch die Skizzen der verschiedenen Künstler bei, die auf jede Künstlervorstellung folgen und explizit als Inspiration dienen sollen – bei diesen einzelnen Zeichnungen oder Seiten aus den Skizzenbüchern eines Künstlers handelt es sich nämlich um die „60 Inspirationen, um einfach loszuzeichnen“ aus dem Untertitel des Buches. Die einzelnen Skizzen sind jeweils auf eigenen Seiten präsentiert, die ansonsten nur einen einfachen Überbegriff (beispielsweise „Raum und Atmosphäre“ oder „Menschen in Bewegung“) sowie einen Bildtitel mit Informationen zu den verwendeten Materialien enthalten. Das führt dazu, dass die Seiten nicht überfrachtet sind, sondern die Skizzen optimal präsentiert werden: Der Blick des Betrachters wird durch keine überflüssigen Informationen abgelenkt und die großzügigen weißen Flächen lassen die Bilder wunderbar zur Geltung kommen.

Das Ziel, andere zum Zeichnen zu inspirieren, erreicht *Skizziere jeden Tag* auch ganz besonders durch diese vielen Beispiele, die nicht nur die potentielle Vielseitigkeit eines Skizzenbuches unter Beweis stellen, sondern auch ganz konkrete Ideen liefern – etwa eine gezeichnete Packliste mit zusammengestellten Outfits, wie sie Carolin Schweizer zusammenstellt, oder ein Tagebuch in Comic-Form, wie es Johanna Zabochnik-Ihla skizziert. Ein schöner Band für alle, die Zeichnen lieben und sich gerne von anderen Künstlern inspirieren lassen.



Georg Kleber. Mit Skizzenbuch und Bleistift unterwegs: Anleitungen, Techniken und Tipps zum erfolgreichen Zeichnen. EMF 2017 · 128 Seiten · 19,99 · 978-3-86355-804-8

Georg Klebers *Mit Skizzenbuch und Bleistift unterwegs* gibt Einblick in das persönliche Skizzenbuch des Autors

und liefert nicht nur Inspiration für eigene Skizzenbücher, sondern auch Tipps für das schnelle Skizzieren unterwegs.

Das Buch beginnt, wie viele Kunstbücher seiner Art, mit einer kurzen Anleitung, wie das Buch zu verwenden ist, sowie mit einem kurzen Überblick über die Materialien, die ein angehender Künstler fürs Skizzieren benötigt. Auch eine kurze Lobrede über die Vorzüge des Skizzierens gegenüber der Fotografie findet sich hier – von der „Wiedergewinnung der Wirklichkeit“ (S. 5) ist die Rede, und auch wenn dies zuerst übertrieben klingen mag, Kleber macht schnell klar – sowohl in Worten als auch in Skizzen –, dass das Skizzieren dabei hilft, die Welt genauer zu betrachten, und dass eine Skizze eine viel persönlichere Darstellung der Realität wiedergibt als es eine Fotografie vermag. Anhand von insgesamt 46 verschiedenen Zeichnungen erklärt Kleber seine eigene Vorgehensweise und gibt verschiedene Ratschläge, was die Darstellungen von unterschiedlichen Motiven angeht. Zusätzlich beschäftigen sich siebzehn Exkurse mit anderen wichtigen Themen rund um das Skizzieren unterwegs – so zum Beispiel, wie man mit einer Skizze eine Geschichte erzählen kann oder was zu beachten ist, wenn man in Ländern zeichnen will, die vielleicht eine andere Kultur bezüglich visueller Darstellungen haben.

Der Aufbau ist abwechslungsreich und optisch ansprechend; auch wenn er möglicherweise verwirrend wirkt, sollte man das Buch nicht von vorne bis hinten lesen, sondern, wie auch in der Einleitung vorgeschlagen, die Themen zuerst lesen, die einen besonders. Besonders schön ist die Art und Weise, auf die die Beispielskizzen und die erklärenden Texte und Anleitungen verbunden sind, da beiden genügend Platz zur Verfügung gestellt wird: Die Skizzen sind mindestens auf einer Seite, meist aber sogar auf einer Doppelseite zu sehen, die das Original-Skizzenbuch des Autors nachstellt. Die Texte gehen voran oder folgen den Skizzen, wobei auch für die Erklärungen und Tipps meist ganze Doppelseiten eingeplant sind. Sehr hilfreich sind auch die immer wieder eingestreuten Ratschläge, bei denen es unter anderem darum geht, wie man mit Fehlern umgehen kann – einfach im Skizzenbuch lassen und sich nicht



groß darum kümmern, möglichst nicht radieren –, warum es so spannend ist „blind“ zu zeichnen, also ohne aufs Papier zu schauen, oder wie man am besten Pflanzen darstellt, ohne sich im Detailreichtum der verschiedenen Blätterformen zu verlieren.

Georg Klebers *Mit Skizzenbuch und Bleistift unterwegs* ist ein ansprechend gestaltetes Inspirationsbuch, das Einblick in Klebers eigenes Skizzenbuch bietet – umso interessanter, da das Format den Formaten von Klebers Skizzenbüchern nachempfunden ist – und mit allerlei Anmerkungen und Vorschlägen den Leser dazu anregt, mit eigenen Skizzen zu beginnen.



Jens Hübner: Die Kunst des Weglassens im Urban Sketching. Motive erfassen – reduziert zeichnen. EMF 2017 · 128 Seiten · 19,99 · 978-3-86355-687-7

Urban Sketching – dieser ‚Trend‘ steht im Mittelpunkt von Jens Hübners **Die Kunst des Weglassens**. Trotz des Begriffes geht es dabei nicht nur ums Zeichnen von städtischen Ansichten, sondern vor allem um das Zeichnen unterwegs: auf Zugfahrten, auf Wandertouren, im Museum. Was das Urban

Sketching ausmacht, ist die Schnelligkeit, mit der die Zeichnungen entstehen sollen. Es geht eben nicht um eine detaillierte, zeichnerisch perfekt Skizze, die mit Staffelei und Hocker entstanden ist, sondern um eine Momentaufnahme, die locker aufs Papier ‚gekritzelt‘ wird.

Ganz in diesem Sinn ist auch Jens Hübners Buch aufgebaut – drei große Abschnitte beschäftigen sich jeweils mit reduzierten Materialien, reduzierten Techniken und reduzierten Motiven. Im Abschnitt „Reduzierte Materialien“ geht es sowohl um die Grundlage, auf der gezeichnet wird, – Skizzenbücher unterschiedlicher Formate und Bindungen – als auch um die Zeichenmaterialien, die verwendet werden – Bleistift und Radiergummi, Tuschestifte oder sogar Kugelschreiber, um nur einige der Möglichkeiten zu nennen, die Hübner vorstellt. Hübner geht auch auf verschiedene Skizziertechniken ein, wobei immer das „Reduzierte“ betont wird – denn es geht beim Urban Sketching ja auch und vor allem um das Schnelle und Unmittelbare. Vom Basiswissen – Punkte, Linien und Flächen als Grundelemente einer Skizze – bis hin zu Tipps, wie man rasch eine Tiefenwirkung erzielt – durch Kontraste zwischen



Vorder- und Hintergrund – oder wie man durch visuelle Codes auch mit wenigen Strichen ein Bild schaffen kann. „Reduzierte Motive“ betont die Konzentration auf das Wesentliche, die Beschränkung auf nur wenige Objekte, die in einer Skizze gezeigt werden, während Details nur angedeutet werden oder der Betrachter selbst seine Fantasie spielen lassen muss, um angedeutete Bildelemente zu vervollständigen.

Die Kunst des Weglassens ist sehr abwechslungsreich und visuell ansprechend gestaltet. Auf jeder Seite finden sich Skizzen, Illustrationen und Fotos von Hübners Arbeiten und seinen Skizzenbüchern, die seine Worte untermalen und die unterschiedlichen Techniken demonstrieren. Auf manchen Doppelseiten werden gleich drei kleinere Aufnahmen von Hübners Skizzenbüchern gezeigt – immer als Foto, so dass auch das Skizzenbuch als Medium bedeutsam bleibt – um etwa verschiedene Bleistiftzeichnungen zur Schau zu stellen, begleitet von erklärenden Texten. Andererseits gibt es auch Aufnahmen von Skizzenbüchern, die sich über ganze Doppelseiten erstrecken und so das längliche Format besonders hervorheben und die Zeichnung in den Mittelpunkt stellen – Text ist hier nur sehr sparsam vorhanden und erklärt nur knapp Motiv, Materialien und Größe der Zeichnung. Kleinere Zeichnungen Hübners unterstützen an mancher Stelle den Text: Er erklärt anhand von mehreren Skizzen, wie er Vögel darstellt oder stellt schemenhaft dar, wie sich seine Zeichnungen auf den Doppelseiten eines Skizzenbuchs verteilen; Hübners besonderer Tipp ist hier, darauf zu achten, dass die Skizzen nie bis zum Papierrand reichen, denn so wirken sie besonders locker. Obwohl augenscheinlich alle Zeichnungen von Hübner selbst stammen, enthält *Die Kunst des Weglassens* eine bemerkenswerte Auswahl an Stilen und Techniken, durch die auch die potentielle Vielfältigkeit des Urban Sketchings deutlich wird.

Hübners Buch bietet eine ansprechende Einführung in das Urban Sketching, die nicht nur zeigt, wie ansprechend das schnelle Skizzieren unterwegs sein kann, sondern auch Lust macht, sofort selbst zur Tat zu schreiten – die praktischen Tipps, die sich durch das ganze Buch ziehen, tun ihr Übriges für angehende Urban-Sketching-Künstler.



Inhalt

1. Monica Brown & John Parra: Frida Kahlo und ihre Tiere. NordSüd 2017.....	2
2. Hendrik Hellige: 33 krasse Kunsträtsel. E.A. Seemann 2016.....	3
3. Hendrik Hellige: Mein KunstKritzeltbuch für unterwegs. E.A. Seemann 2016.....	4
4. Jan Reiser: Strich und Farben. Die große Zeichenschule. Sauerländer 2017	5
5. Birgit Hauska & Nina Waibel (Hrsg.): #wirmachenunsielwelt. Ein kreativer Guide für Jugendliche. Athena 2016	6
6. Manga Zeichnen. Schritt für Schritt zum eigenen Meisterwerk. Stiebner 2012	8
7. Susan Verde: Im Museum. E.A. Seemann 2016	9
8. Susie Hodge: Wieso sind die alle nackt? Und andere spannende Fragen zur Kunst. Knesebeck 2017	10
9. Ondrej Chřobák, Rotislav Koyčánk, Martin Vank: Wie kommt die Kunst ins Museum? Karl Rauch 2017.....	12
10. James Hobbs: Pen and Ink. 100 Inspirationen zum Zeichnen und Skizzieren. EMF 2016	13
11. Helen Birch. Sketching People. Über 90 Inspirationen zum Zeichnen und Skizzieren von Menschen. EMF 2017.....	14
12. Robyn Neild: Sketch Your Style. Zeichne, koloriere und entwerfe deine Traumgarderobe. Stiebner 2017 ·	16
13. Karoline Pietrowski: Skizziere jeden Tag. 60 Inspirationen, um einfach loszuzeichnen. EMF 2016	17
14. Georg Kleber. Mit Skizzenbuch und Bleistift unterwegs: Anleitungen, Techniken und Tipps zum erfolgreichen Zeichnen. EMF 2017.....	19
15. Jens Hübner: Die Kunst des Weglassens im Urban Sketching. Motive erfassen – reduziert zeichnen. EMF 2017	20