Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 85 (1992)

Artikel: Computer und Kreativität
Autor: Brülhart, Stephan
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-989188

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 01.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

«Zeichnest du deine Bilder direkt auf dem Computer?», werde ich oft von Besuchern gefragt, denen mein PC neben dem Zeichentisch auffällt. Nein, zuerst skizziere ich immer alles von Hand. Auch meine Texte entwerfe ich zuerst mit dem Bleistift, bevor ich die Sätze vom Papier in den Computer eintippe.

Warum eigentlich? Ist doch altmodisch und zeitraubend. Beim Texten stört mich das Rauschen der Harddisk, oder ist es nur die fehlende Möglichkeit, an meinem Schreibwerkzeug zu kauen? Schlimmer gehts mir mit der Zeichnerei. Ich brauche die Bleistifte mit den unterschiedlichen Härtegraden: ganz weiche, schwarz schmierende oder extrem dünne, die ständig abbrechen. Ich brauche genauso die verschiedenen Papiersorten: rauh, glatt, körnig bis arg zerknittert.

Unterschiede, die ich spüren muss... Und erst die Radiergummis! Da gibt es tausend Möglichkeiten, etwas mehr oder weniger verschwinden zu lassen. Der Computer kennt nur immer Ja oder Nein.

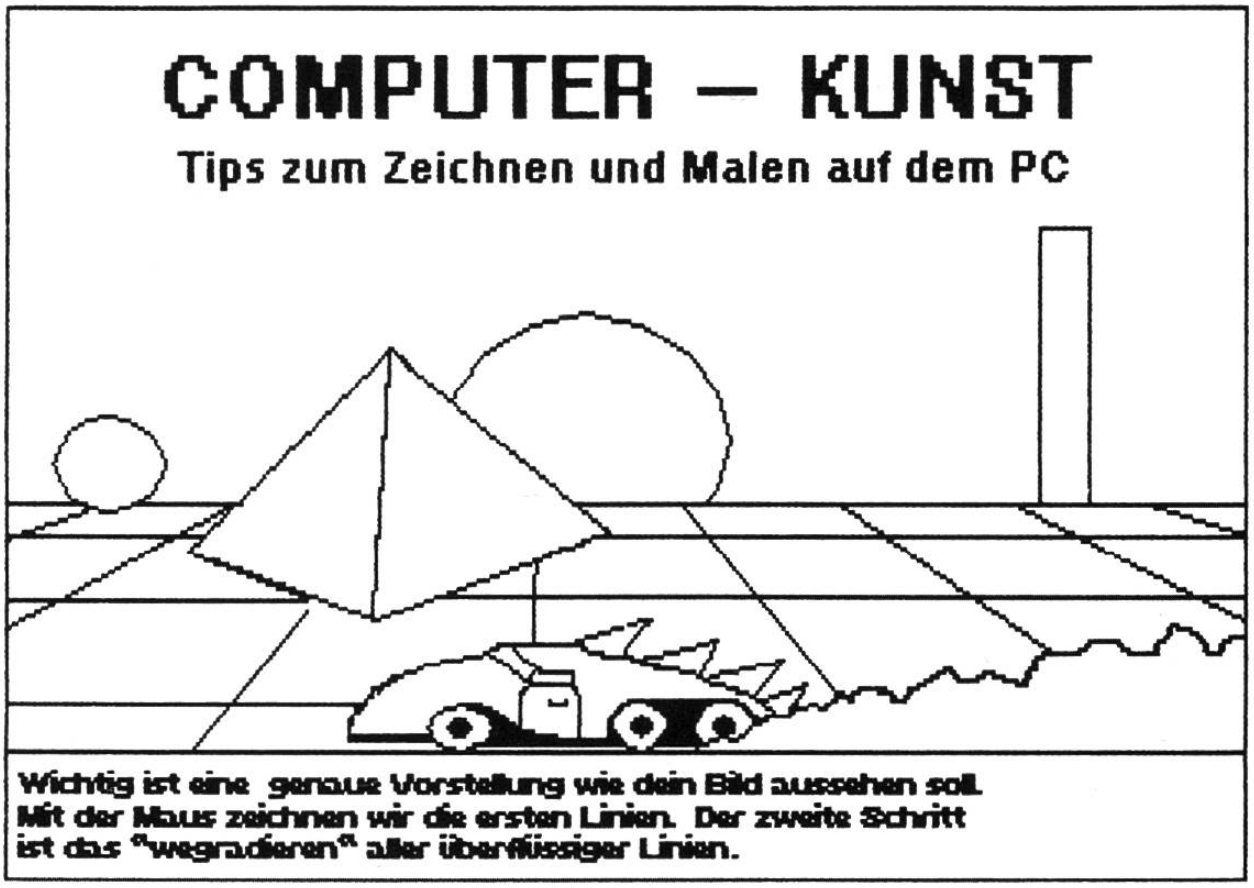
KREATIV

«Das Werkzeug ist der Stil», hat mal jemand gesagt, und das stimmt. Die Tastatur oder Maus lässt ein Fingerspitzengefühl in diesem Sinn nicht zu. Ihr werdet fragen: warum hast du denn einen Computer, wenn du Bleistifte so liebst?

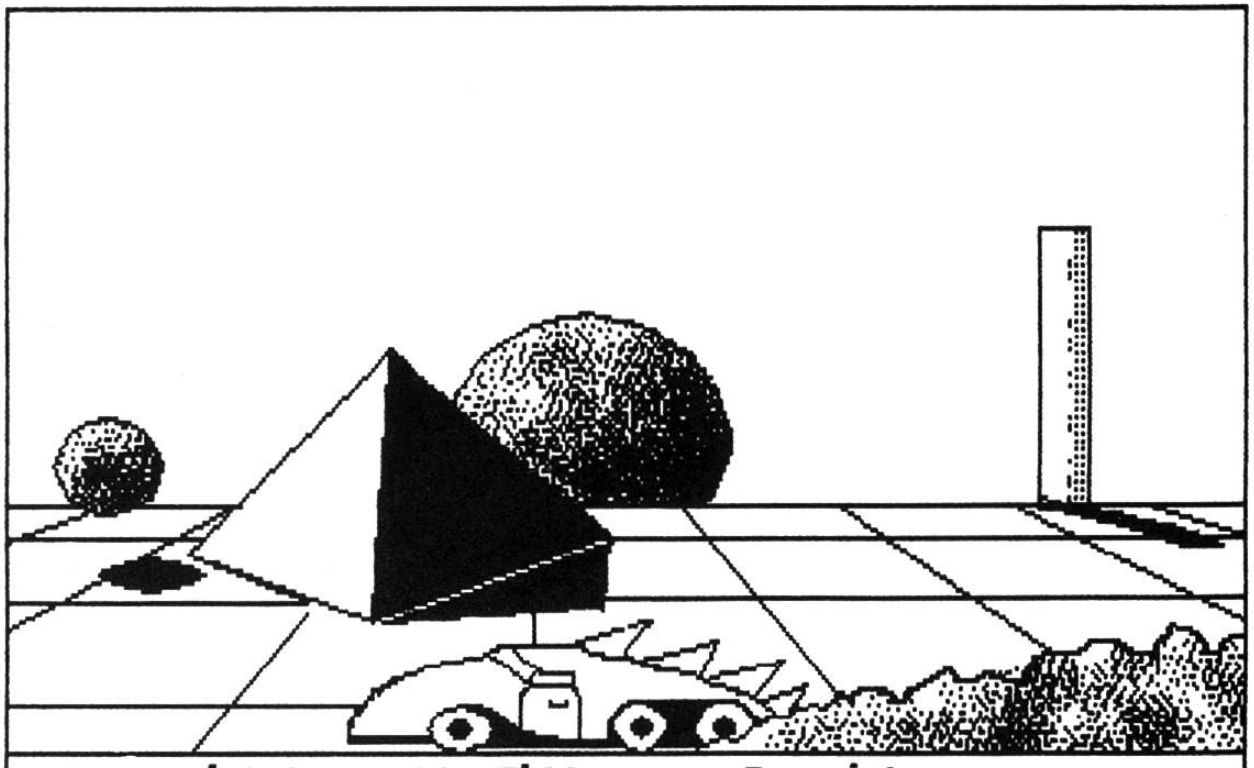
Es gibt eben Dinge, die er schon sehr gut kann, der Computer. Zum Beispiel technische Zeichnungen wie bei SF-Darstellungen mit Hintergrundverläufen und schwierigen Perspektiven. Er erlaubt mir, Raster- und Farbverläufe an ein und derselben Zeichnung auszuprobieren, ohne etwas zwei- oder dreimal zeichnen zu müssen. Aber wer nicht gelernt hat, mit der Hand zu zeichnen, wird auch mit dem PC nichts Sehenswertes zustande bringen. Bei der heutigen Bedienerfreundlichkeit der Malprogramme kann jedermann schnell vermeintlich eindrucksvolle Ergebnisse erzielen und verfällt leicht in Oberflächlichkeit. Wichtig ist das gestalterische Ziel, die Auseinandersetzung, und nicht das erste beste «Erzeugnis aus der Retorte».

Mich fasziniert am meisten die Möglichkeit, Text und Bild gestaltend zu kombinieren, wie hier in diesem Artikel, bei dem garantiert alles vom Computer stammt. Ideal ist dieses Verfahren zum Beispiel für eure Schülerzeitung, kleine Plakate, Handzettel usw.

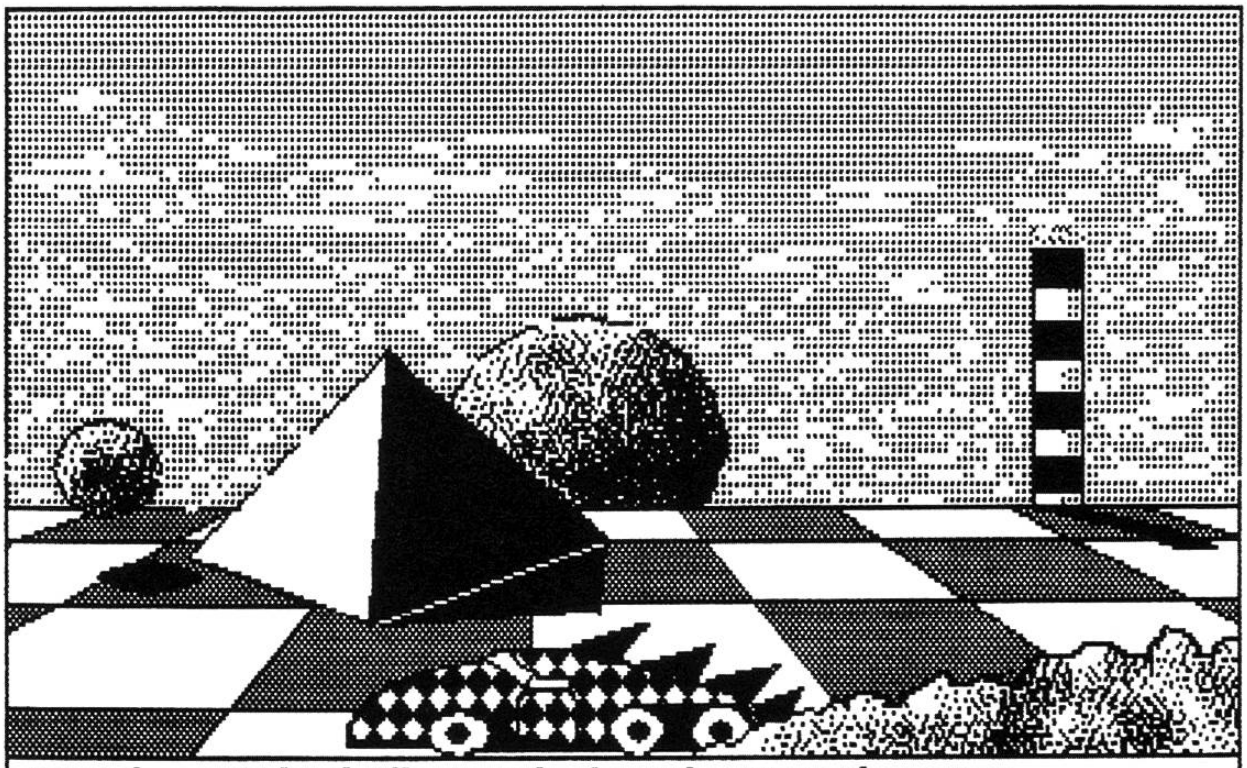
Stephan Brülhart, Bilderbuchmacher.



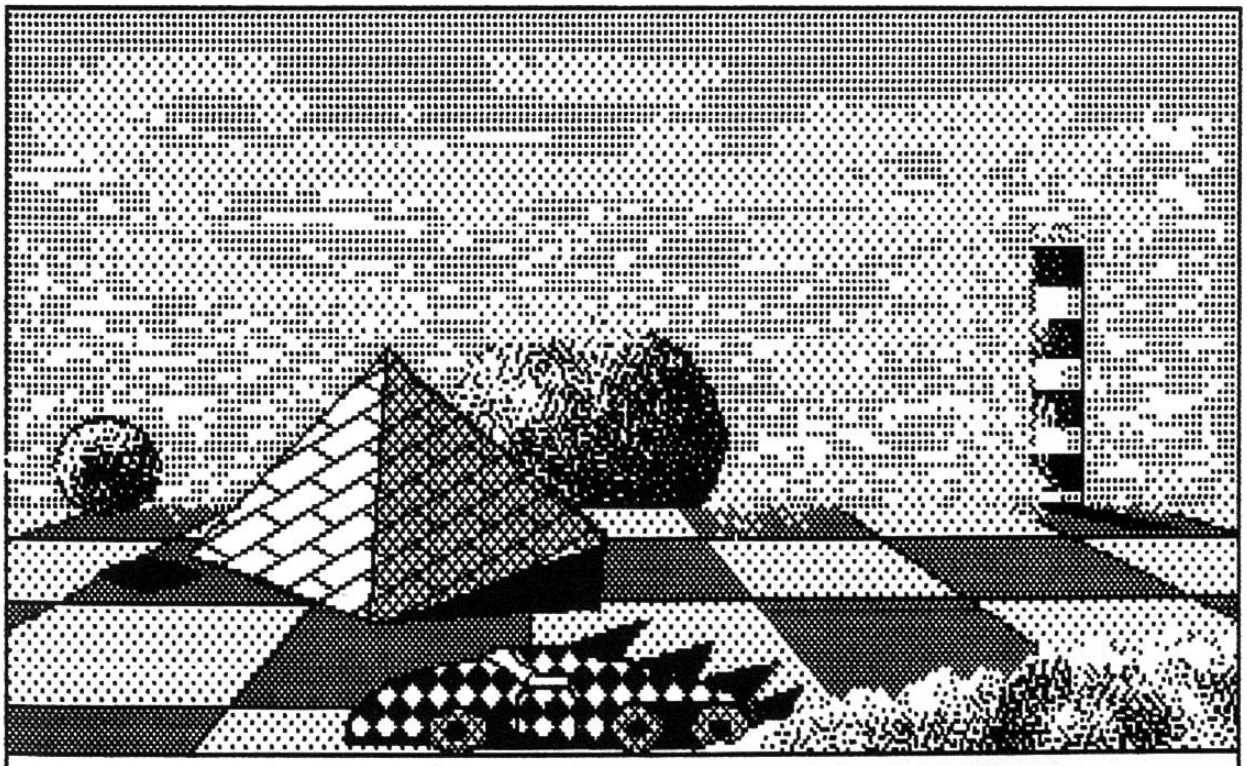
Wichtig ist eine genaue Vorstellung wie dein Bild aussehen soll. Mit der Maus zeichnen wir die ersten Linien. Der zweite Schritt ist das "wegradieren" aller überflüssiger Linien.



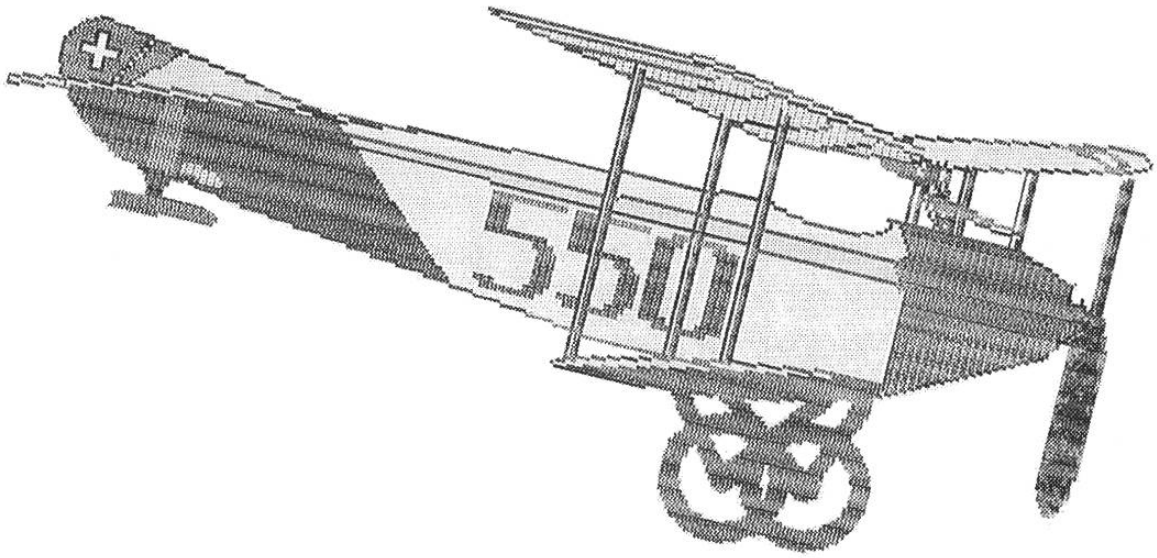
Nun legen wir fest aus welcher Richtung unser Szenario beleuchtet wird und setzen die Schatten ein.

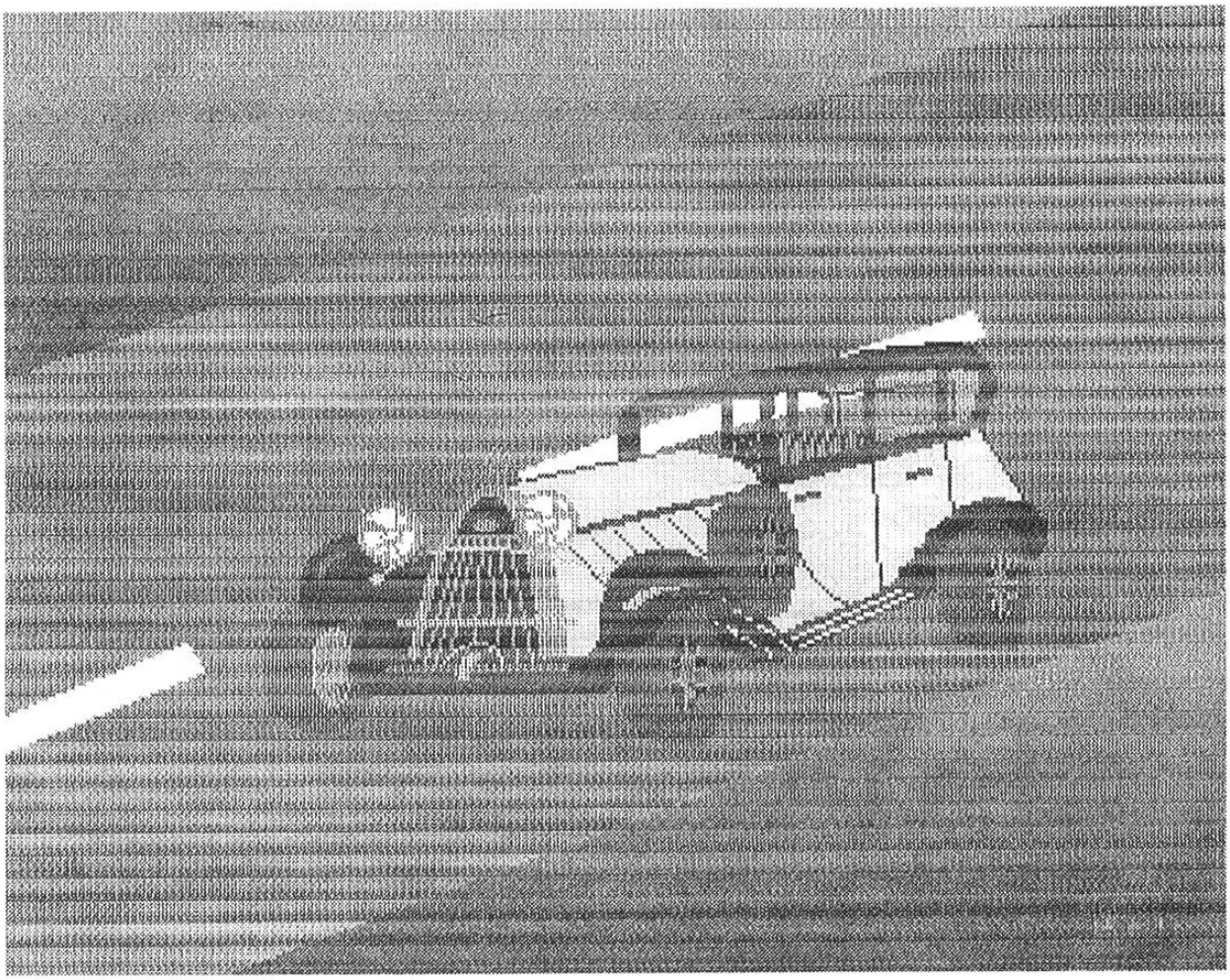


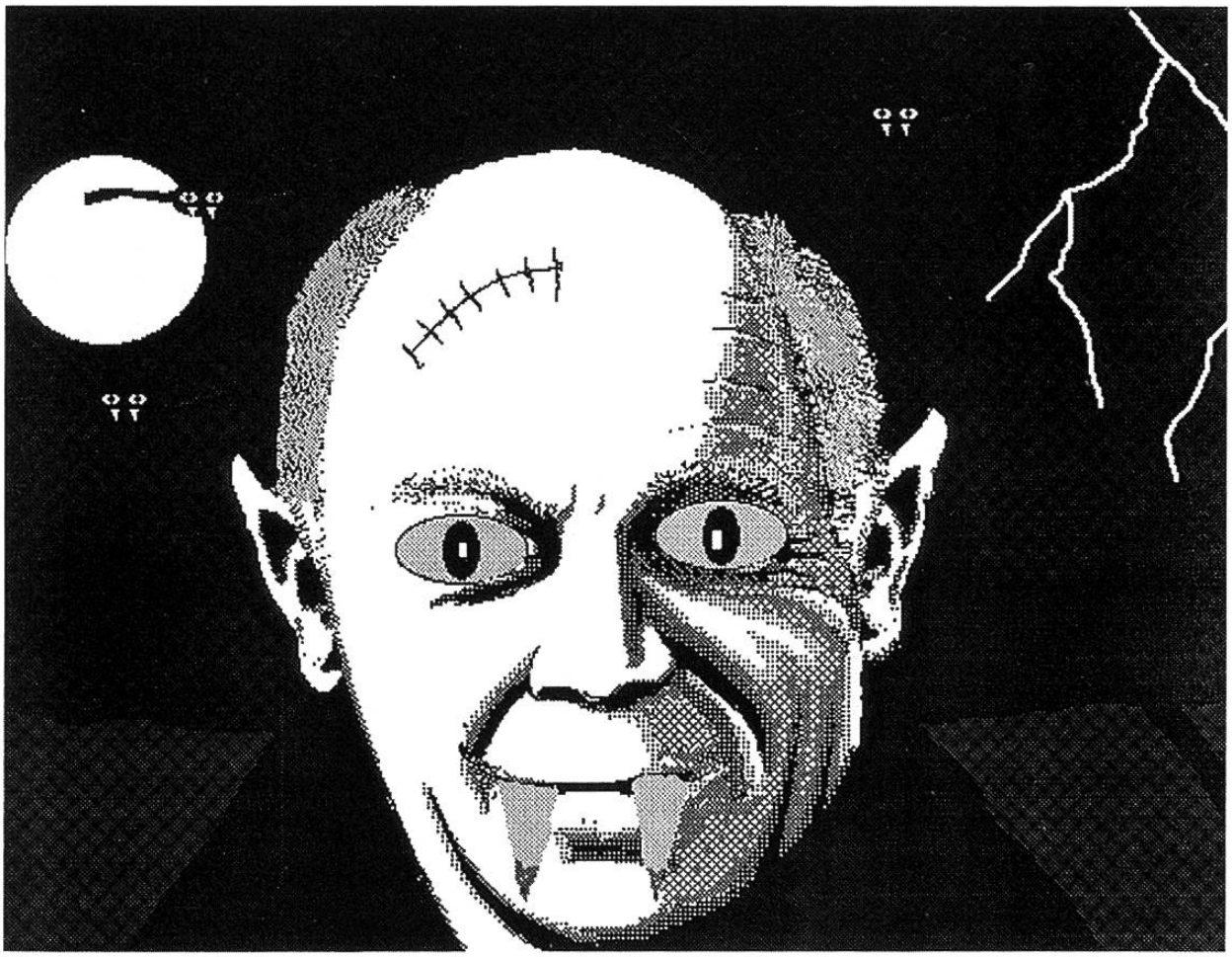
Anschliessend tritt die Füll– Funktion in Aktion. Zuerst im Groben vorbereiten und dann mit dem Radiergummi zur Feinarbeit ansetzen.

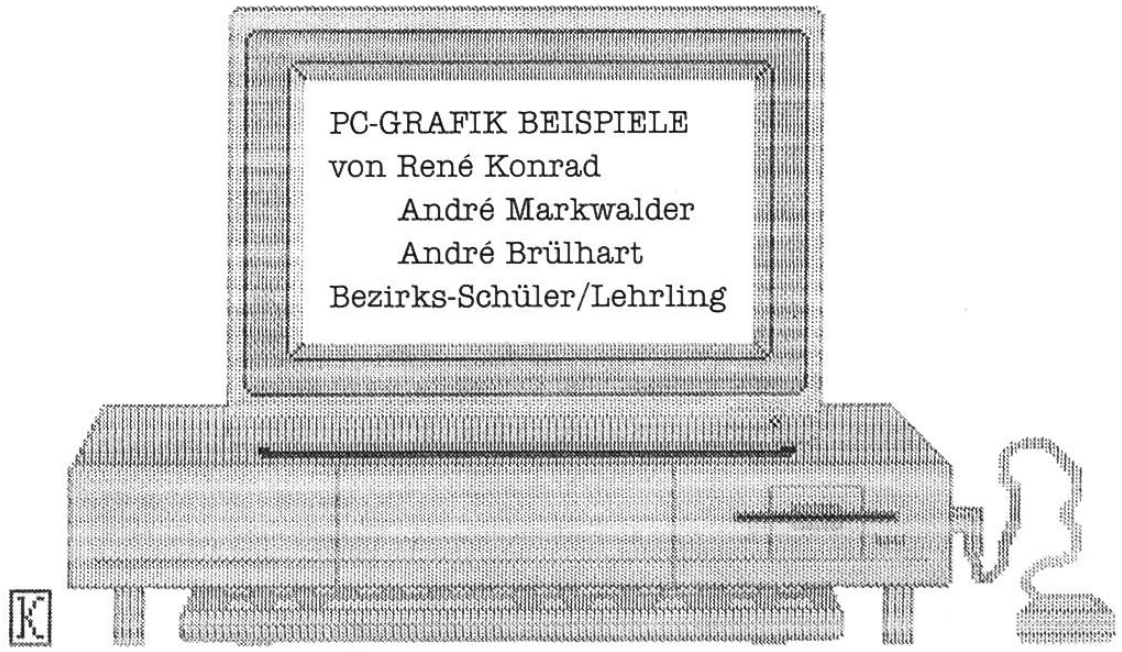


Der letzte Schritt kann die endgültige Farbgebung sein oder bei S/W Modus die Feinarbeit an den Kontrasten. Die vorne liegenden Bild–partien sind kontraststark, die hinteren schwächer.








PC-GRAFIK BEISPIELE
von René Konrad
André Markwalder
André Brülhart
Bezirks-Schüler/Lehrling

ESS-KUNST