

Reduktion

Eine Projektidee für die CoGra-Gruppe

Projektidee

Aufgabenstellung

In diesem Projekt soll ein technisches Gerät, eine Person, ein Tier oder ein ganzes Bild immer weiter reduziert werden. Das endgültige Werk soll zwei Anforderungen erfüllen:

- Es soll aus so wenig wie nur irgendwie möglich bestehen.
- Das ursprüngliche Objekt muss auf den ersten Blick klar erkennbar sein.

Erlaubte Hilfsmittel

Bevorzugt soll das Kunstwerk mit Affinity Designer umgesetzt werden. Zum einen, weil sich das Program besonders gut eignet, zum anderen, weil man Designer so ein Stück weit kennenlernen kann. Prinzipiell wäre auch Blender denkbar, wenn man lieber in 3D reduzieren möchte. Dafür ist aber vertiefte Erfahrung mit Blender dringend empfohlen.

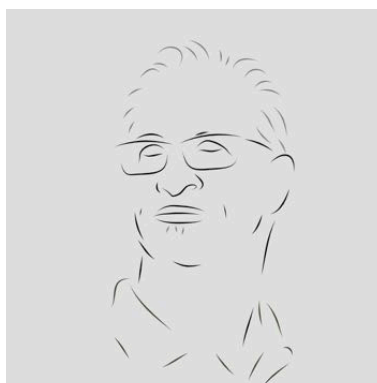
Verboten sind alle Methoden, die in irgendeiner Weise automatisiert ein Bild reduzieren. Dazu gehören unter anderem Algorithmen, die Bilder in Vektorgrafik verwandeln, Filter zum Posterisieren und natürlich automatische Polygonreduktion in Blender.

Ausdrücklich empfohlen wird Papier und Bleistift (wie schon so oft).

Mögliche Stilrichtungen

Reduktion kann man unterschiedlich auffassen. Denkbar wären beispielsweise:

- **Linien** - nur die Umrisse und entscheidende Linien bleiben übrig; dabei könnte man weiter unterscheiden, ob man sich auf wenige (Bogen, S-Kurve, Linie) oder nur eine Linienart (z.B. ausschließlich Strecken) beschränkt. Ist es möglich, mit vorwiegend gleich breiten Linien zu arbeiten? Sollen Linien mit variabler Dicke erlaubt sein? Es gibt noch diverse Aspekte, in denen man sich einschränken kann oder auch nicht.



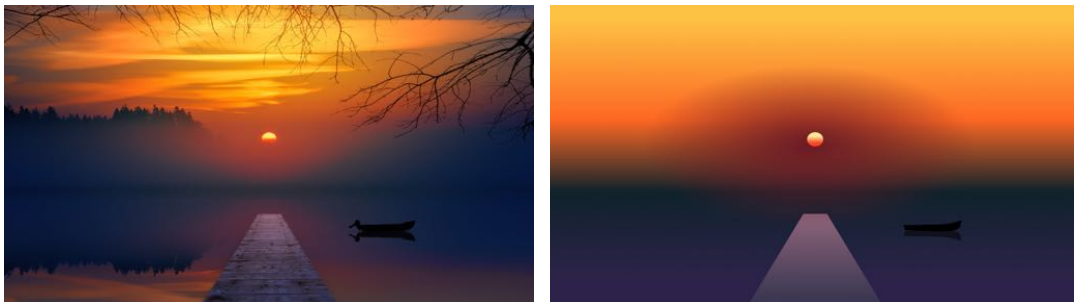
Original von Foto Sushi auf Unsplash
Veröffentlicht unter der Unsplash
Lizenz

- **Flächen** - Die Form wird auf so wenig wie mögliche Flächenelemente reduziert. Auch hier kann man sich fragen, ob eine Reduktion auf wenige oder sogar lauter gleichartige Elemente möglich ist (nur Rechtecke - das wird knifflig). Einen besonderen Reiz kann es ausmachen, wenn man gezielt Formen verwendet, die nicht dem Objekt entsprechen (z.B. nur Ellipsen, für ein eher eckiges Objekt).



Originalbild von Valery Rabchenyuk auf Unsplash
Veröffentlicht unter der Unsplash Lizenz

- **Farben** - Bei Linienzeichnungen kann eine einzige Farbe schon genügen, aber beispielsweise Tiefe vermittelt man evtl. ganz einfach mit unterschiedlicher Helligkeit eines einzigen Farbtons. Sollen Farbverläufe in Flächen erlaubt sein oder nicht?



Originalbild von Johannes Plenio auf Unsplash
Veröffentlicht unter der Unsplash Lizenz

- **Perspektive** - Man könnte auch die Perspektive vereinfachen, indem man beispielsweise isometrisch (wie in vielen Computerspielen mit Draufsicht) arbeitet. Dafür bietet Designer isometrische Koordinatennetze an.



Originalbild von Luke Stackpoole auf Unsplash
Veröffentlicht unter der Unsplash Lizenz

Gründe

Ein Projekt muss nicht zwingend Gründe haben, außer dem Spaß am Schaffen. In diesem Fall steckt aber ein klein wenig mehr dahinter: Die Reduktion auf wesentliche Merkmale ist essenziell in allen Bereichen der Kunst. Egal ob man etwas modellieren, zeichnen oder digital malen will. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, zuerst grobe Grundstrukturen fest zu legen und dann immer weiter zu verfeinern.

Damit das klappt ist es notwendig den eigenen Blick zu trainieren, so dass man diese Reduktionsmöglichkeiten auch sieht. Dieses Projekt überzieht dieses Grundziel bewusst, so dass am Ende etwas herauskommt, das gerade durch seine Einfachheit besticht.

Ein weiterer Grund ist, dass sich das Thema recht gut eignet, um einige grundlegende Techniken in Affinity Designer zu lernen.

Mögliche Herangehensweise

Rohmaterial

Für dieses Projekt wird ein Foto als Grundlage empfohlen. Passende Quellen im Internet sind in diesem Fall ein guter Ausgangspunkt (creative commons Suche in gängigen Suchmaschinen oder auf flickr.com, unsplash.com o.ä.). Man sollte aber nicht gleich das erstbeste nehmen, sondern erst einmal eine kleine Sammlung von vielleicht 5-10 Bildern anlegen. Nicht nur, um die richtige Wahl zu treffen, sondern auch, um mehr Anhaltspunkte zu haben, was bei einer späteren Reduktion unbedingt überleben muss und was weggelassen kann.

Feinarbeit

Diese Beschreibungen gehen von einer Umsetzung mit Affinity Designer aus. Wer es mit Blender versuchen will, der wird eigene Wege suchen müssen.

Das Foto dient als Unterlage. Darüber empfiehlt sich eine abdeckende Ebene mit ein wenig Transparenz, so dass man das Bild noch erkennen kann. Die eigenen Elemente über dieser Ebene sollten sich dagegen aber deutlich abheben.

Gut geeignet Hilfsmittel sind der Pen, um Kurven zu produzieren, Grundobjekte und deren Verknüpfung in Gruppen mitsamt booleschen Operationen (Schnitt, Vereinigung etc.). Zunächst kann ruhig mit Kontouren und Flächen gearbeitet werden, um das Objekt ruhig detailverliebt nachzuzeichnen. Farbverläufe, Ebeneneffekte, künstlerische Linien – alles ist erlaubt.

Reduktion

Von dem feinen Modell sollte man am besten eine Kopie anfertigen, indem man Artboards nutzt. In der Kopie wird dann erst mal rausgeworfen, was unnötig ist. Wo können ähnliche

Farben zu einer zusammengefasst werden? Welcher Farbverlauf ist zwingend notwendig, welcher kann weg?

Dann geht es an die „Grobarbeit“: Mit dem Werkzeug zur Bearbeitung einzelner Punkte in den Figuren kann man die Anzahl dieser Punkte gezielt reduzieren.

Immer wenn man das Ganze komplett überarbeitet hat wird eine neue Kopie angelegt und diese ein weiteres Mal überarbeitet.

So entsteht am Ende eine minimale Darstellung, die nur noch die „Essenz“ des Objekts enthält.

Anregungen

Man könnte die Sache auch von Beginn an reduziert angehen. Ein meiner Ansicht nach sehr guter Ansatz dazu wäre gesture drawing. In Englisch für menschliche Körper ist das sehr gut hier dargestellt:

<https://www.proko.com/how-to-draw-gesture/>

Das lässt sich durchaus auf andere Dinge übertragen. Ich habe mit der Grundidee beispielsweise Bäume als Illustrationen umgesetzt.



