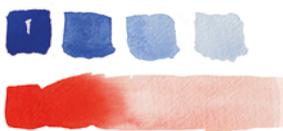
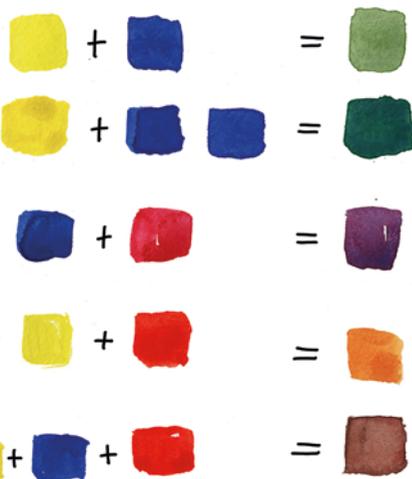


## Beispiele:

Farbe mit Wasser mischen:  
(von wenig zu viel Wasser)



Farbe mit Farbe mischen:

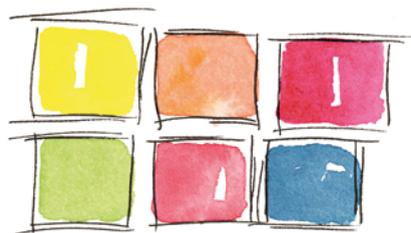


## Tipp

Weiß wird in der Aquarellmalerei fast nie benutzt oder nur, um eventuell einen pastelligen Farbton zu mischen. Um weiße Flächen auf deinem Bild zu erzielen, sparst du diese Stellen einfach aus und setzt so Lichtpunkte.

## Tipp

Lege dir Farbcodes an und mische deine Farben ganz in Ruhe, bevor du mit deiner Illustration startest.



Farbcode / Farbkarte

## Tipp

Grundsätzlich ist beim Mischen von Farben zu beachten, dass der Endfarbton umso schmutziger und weniger brillant wirkt, je mehr Farben man miteinander mischt. Deshalb verwenden viele Künstler eine große Palette an Fertigfarben, die Bilder wirken so brillanter und sauberer.



# Papier

Aquarellpapier wird unterschieden nach seiner Beschaffenheit bzw. Oberfläche in rau (rough), matt (cold pressed) und glatt satiniert (hot pressed).

**Raues Papier** lässt deine Bilder noch lebhafter wirken und findet am häufigsten Anwendung. Wenn du über die Oberfläche streichst, dann ist diese rau und besitzt eine Struktur.

**Mattes Papier** hingegen ist eher für zarte Darstellungen geeignet und aufgrund der nur wenig unregelmäßigen Oberflächenstruktur eignet es sich besonders gut für Anfänger. Das Papier fühlt sich an wie ein Stoff aus Samt.



**Glatt satiniertes Papier** ist besonders gut, wenn du deine Kunstwerke auch mit einem Spruch kombinieren willst. Es ist sehr glatt und hat keine Struktur und auf ihm kannst du mit jedem Stift schreiben.

Es gibt sehr viele Anbieter für Aquarellpapier. Hier die Übersicht zu bewahren, ist nicht immer ganz leicht. Ein preiswertes Produkt mit anständiger Qualität ist vollkommen ausreichend, um den Einstieg in die Aquarellmalerei zu meistern. Für den Start kann ich dir die Reihe *Harmony* von *Hahnemühle* und den *XL Aquarellblock* von *Canson* empfehlen.

Malst du gerne mit viel Wasser und lässt dir Zeit, solltest du auf raue oder matte Oberflächen zurückgreifen. Besonders wichtig ist die Dicke des Papiers. Diese liegt standardmäßig zwischen  $200\text{g/m}^2$  und  $300\text{g/m}^2$  und das brauchst du auch, denn bei der Aquarellmalerei arbeitest du meistens mit sehr viel Wasser und durch die Papierstärke vermeidest du, dass dein Papier wellig wird und du so dein Bild zerstörst. Aus diesem Grund ist ein guter Aquarellblock oftmals auch von allen vier Seiten geleimt, also verklebt. Hier ist eine kleine Ecke des Papiers nicht verleimt, von dieser Stelle aus kannst du dein Blatt mithilfe z.B. eines Lineals vom Block lösen.

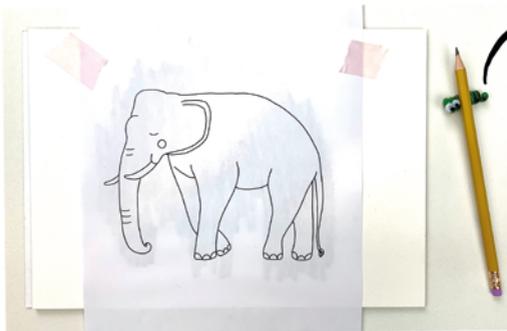
# Vorlagen übertragen

Um dir den Start leichter zu machen, gibt es zu jedem Bild eine große Skizze zum Abpausen. So kannst du ganz einfach starten und brauchst dir keine Sorgen zu machen, ob du die Proportionen auch hinbekommst. Als Erstes lädst du dir die Skizzen von meiner Website herunter, druckst diese dann aus und durch das anschließende Schraffieren der Rückseite kannst du ganz einfach und ohne viel Mühe deine Skizzen auf dein meist sehr dickes Aquarellpapier übertragen.

So funktioniert es:

1. Schraffieren ist eine Art zeichnen. Dabei zeichnet man allerdings nicht das Motiv selbst, sondern paust es auf das Blatt durch. Hierzu nimmst du deinen Bleistift 3B oder weicher und schraffierst großflächig die Rückseite deiner Skizze bzw. deines Handletterings. Achte darauf, dass du den ganzen Bereich auszeichnest bzw. schraffierst.

2. Nun drehst du deine Vorlage um und platzierst sie auf dein Aquarellpapier. Nimm dir nun einen bunten Stift mit einer harten Spitze zur Hand, denn diesen siehst du besser auf der schwarzen Skizze. Zeichne dann die Umrisse deiner Vorlage oder schreibe dein Lettering mit leichtem Druck nach und schon hast du dein Handlettering oder deine Skizze übertragen.



Alle Vorlagen und Skizzen zum Übertragen findest du kostenfrei auf meiner Website unter [www.gustavson.store](http://www.gustavson.store).

# Grundlegende Techniken

## Freiräume/weiße Flächen lassen

Kleine weiße Flächen wirken in deinen Bildern wie Lichtpunkte, damit kannst du ganz einfach die Stellen betonen, auf die besonders viel Licht fällt. Dafür musst du direkt zu Beginn an wenigen Stellen kleine weiße Flächen lassen. Überlege dir schon vor Beginn, ob und wo weiße Flächen in deinem Bild vorkommen sollen.

### Tipp

Geht mal etwas schief und vergisst du, eine Fläche freizulassen, kannst du sie einfach mit einem weißen Fineliner oder Marker am Schluss in dein getrocknetes Bild schummeln.



## Schatten malen

Setzt du einen Schatten auf dein Bild, dann wirkt es viel echter und du erzeugst auf diese Weise räumliche Tiefe. Du kannst bereits von Beginn an die Seite, die im Schatten liegen soll, kräftiger malen, indem du hier weniger Wasser verwendest. Also überlege dir am besten schon bevor du beginnst, von welcher Seite dein Licht kommt. Du kannst auch zusätzlich zum Schluss einen Schatten in dein Bild malen. Ein sogenannter Wurfshadow liegt stets auf der gegenüberliegenden Seite, von der das Licht kommt, und wird meistens in der Form des Objektes gemalt. Hingegen wird ein Schatten, der durch die Berührung zweier Gegenstände entsteht, oftmals in Form einer kräftigen Kontur dargestellt. Bei dem Marienkäfer kommt die Sonne von oben und somit entsteht kein Wurfshadow, jedoch entsteht ein Schatten durch die Berührung von Käfer und Blatt und zwischen den Flügeln. Genau dort habe ich den Schatten als breiten Strich gemalt.



## Transparenz

Das ist die simpelste Methode, einen Vorder- und Hintergrund zu schaffen. Alles, was im Bild weiter hinten ist, malst du heller, d.h. transparenter und alles, was im Vordergrund sein soll, malst du dunkler oder kräftiger. Du bekommst eine Farbe transparenter, indem du ihr mehr Wasser hinzufügst. Wichtig ist hier, dass du erst den Hintergrund richtig trocknen lässt, bevor du den Vordergrund malst.

