

Stickmotive zeichnen, damit die Stickerei lebt

Jeder Anbieter einer Stickereisoftware erklärt heute seinen Kunden, mit der Software entfallt der Arbeitsschritt des Zeichnens, um ein stickbares Stickprogramm zu digitalisieren. Michael Ersing von der Firma Datalogo ist sich dagegen sicher, dass aus anspruchsvollen, komplexen Bildvorlagen nur mit einer vorher angefertigten Zeichnung eine lebendige und qualitativ hochwertige Stickerei entstehen kann. Er hat das Handwerk des Stickereizeichners von der Pike auf gelernt, und seine Kunden danken es ihm.

In einer Welt, in der wir uns längst vor dem Computer eingerichtet haben und per Mausklick Entscheidungen treffen, arbeitet Michael Ersing noch immer am liebsten mit Papier und Bleistift. Zeichnen ist für ihn eine Herzensangelegenheit, die es ihm erlaubt, intensiv mit einem Motiv zu

arbeiten und dieses zum Leben zu erwecken.

Um hier nun ja kein falsches Bild von Michael Ersing zu zeichnen, sei an dieser Stelle gleich erwähnt, dass der selbstständige Unternehmer selbstverständlich auch mit modernster Punchsoftware zur Erstellung von



Die 6-fach vergrößerte Zeichnung wird ausgearbeitet und auf das stickereitechnisch sinnvolle reduziert.

Stickprogrammen arbeitet. Einfache Logos oder Schriften punctet auch Ersing direkt am Bildschirm, und schließlich



Michael Ersing digitalisiert ein von ihm gezeichnetes Stickmotiv.

erwarten auch die meisten Kunden eine fertige, digitalisierte Stickdatei, und keine Zeichnung. Doch wenn das Motiv sehr komplex, bunt und vielfältig in seiner Gestaltung ist, dann greift Michael Ersing zuerst zu Papier und Bleistift.

Gute Grundlage von Gunold

Bereits seit annähernd 30 Jahren zeichnet Michael Ersing nun für die Stickereibranche. Mit seiner Ausbil-

dung zum Stickmustergestalter begann er 1977 bei dem damaligen Branchenprimus Gunold in Großostheim, wo damals noch die Produktion von Stickprogrammen betrieben wurde. Damals, so erzählt Ersing heute, war der Stickereizeichner noch ein eigenständiges Berufsbild, allein 45 Zeichner und 20 Puncher hatte Gunold einst beschäftigt. Der „Kunde“ des Zeichners war der Puncher, der aus der Zeichnung das Stickprogramm erstellte, um daraus dann letztendlich eine Stickerei mittels Stickmaschine zu erzeugen. Zwei Berufe, die heute aufgrund der digitalen Arbeitsweisen miteinander verschmolzen sind.

Doch für Michael Ersing ist dies kein Beinbruch. Längst hat er sich die neuen, digitalen Techniken angeeignet



Aus einer sehr pixeligen Kundenvorlage entsteht mittels Zeichnung eine gute Stickerei



Trotz der Pixel-Bausteine aus der Kundenvorlage erweckte Michael Ersing auch diese Raubkatze zum Leben, wie die Computersimulation oben rechts zeigt.



und kann dem Sticker professionelle Stickprogramme anbieten, ohne dabei auf das Zeichnen verzichten zu müssen. Und seine Kunden schätzen die Arbeit. „Ich habe sehr gute Stammkunden und bin vollkommen ausgelastet, Aufträge von neuen Kunden kann ich kaum annehmen“, sagt Ersing, der sich heute im übrigen selbst als Stickereigestalter titulierte.

Geringer Zeitaufwand

1992 gründete Michael Ersing die eigene Firma. Diese heißt seit 1998 Datalogo Produkt + Loesung und zählt zu seinen Kunden professionelle Stickereien aus dem gesamten deutschsprachigen Raum. In ganz wenigen Fällen kann der Stickereigestalter auch heute noch Zeichnungen erstellen, die dann – wie früher – von einem Puncher weiterverarbeitet und digita-

lisiert werden. „Bei komplexen, aufwändigen Motiven bitten mich manche Kollegen um eine Zeichnung. Der Zeitaufwand minimiert sich so erheblich. Ich habe die Zeichnung schnell auf dem Papier, der Puncher kann dann mit der gezeichneten Vorlage in kürzester Zeit ein Stickprogramm erstellen“, beschreibt Ersing den Vorteil. Auch bei eigenen Punchaufträgen sieht Ersing bei schwierigen Vorlagen einen klaren Zeitvorteil: „Ich habe eine sehr gute Stickdatei schneller fertig, wenn ich zuerst eine Vorlage zeichne und diese dann mit der Software digitalisiere.“ Doch nicht nur das Zeitargument spricht für die Zeichnung. Auch alle Parameter wie Stichdichte, Stichlänge, Stichlage, Farben, Richtungspunkte etc. werden bereits mit der Zeichnung in einem übersichtlichen Maßstab festgelegt, wie Ersing erklärt. Das Gesamtbild einer Zeichnung auf Papier vermittelt dabei seiner Erfahrung zufolge weitaus besser das Aussehen einer Stickerei wie ein am Bildschirm erstelltes Stickmotiv.

Die Entstehung der Zeichnung

Die Erfahrung zeigt, dass grafische Vorlagen, aus wel-

**Amman
1/2h
4c**

chen eine Stickerei entstehen soll, häufig sehr klein und miserabel sind. Ersing: „Die Arbeit des Punchers ist es häufig, aus einer sehr schlechten Vorlage ein sehr gutes Stickprogramm zu erstellen, mit welchem der Sticker letztendlich eine sehr gute Stickerei erstellen kann.“ Um mit kleinen und schlechten Vorlagen arbeiten zu können, projiziert Ersing sie zunächst mit 6-facher Vergrößerung auf Zeichenpapier. Das Motiv wird bereits beim Aufzeichnen sticktechnisch verbessert und entsprechend ausgearbeitet, also auf das wesentliche, stickereitechnisch sinnvolle reduziert. Dieser Arbeitsschritt ist der aufwändigste überhaupt, denn hier fallen bereits alle Entscheidungen, wie Ersing betont. Ist die Zeichnung einmal fertig, geht es vollends schnell: Zeichnung einscan-



nen, in die Stickereisoftware laden und mit den digitalen Werkzeugen der Software „nachzeichnen“. Hier vertraut Michael Ersing im übrigen seit langen Jahren auf die Punchsoftware Wings XP von Wings Systems, mit der er auf Kundenwunsch auch Fonts erstellt.

Seine Reklamationsquote von weniger als einem Prozent scheint dem 47-jährigen Stickereigestalter recht zu geben. Bei vielen tausend Motiven sind es jedes Jahr zwei oder drei Programme, die nachgebessert werden müssen. Damit können die Kunden gut leben. Ersing: „Die Programme laufen, da sind keine Fadenschneider zu viel drin, keine kurzen Stiche, keine unnötigen Stiche etc.“



Aus einer eher platt wirkenden Vorlage hebt der Stickereigestalter viele filigrane Details hervor und lässt ein plastisches Wappen entstehen.

Know-how des Zeichnens erhalten

Das Handwerk des Stickereizeichnens beherrschen heute nur noch wenige Stickereigestalter, da ist sich Michael Ersing sicher. Gerade aus der guten Gunold-Schule sind einige ausgebildete Zeichner und Puncher hervorgegangen, doch die allermeisten Sticker gehen ihrer Tätigkeit heute ohne spezielle Ausbildung nach. Umso wichtiger erscheint es dem erfahrenen Zeichner, dieses traditionsreiche Handwerk zu erhalten und weiterzugeben. Daher möchte Michael Ersing in seinen soeben umgebauten Räumlichkeiten ab dem Frühjahr 2007 Workshops oder Seminare zum Zeichnen von Stickvorlagen anbieten. Außerdem ist er auf der Suche nach einem Auszubildenden, der das Hand-

werk der Stickereigestaltung erlernen möchte.

Die gute alte 3,5-Zoll Diskette

Das Zeichnen und Erstellen von Stickdaten ist das Hauptstandbein von Michael Ersing, doch auch seine Handelstätigkeit läuft äußerst erfolgreich. So bietet er aus seinem Lagerprogramm fertig gestaltete Stickmotive an. Doch nicht genug: Noch viel interessanter für viele Sticker dürfte der Handel mit der guten alten 3,5-Zoll Diskette, auch als 2DD-Disketten bezeichnet, sein. Während die Computertechnologie diese alten Disketten längst nicht mehr kennt und neue Computer schon gar kein entsprechendes Laufwerk mehr haben, schwören Stickereien trotz der heutzutage netzwerkfähigen Stickmaschinen geradezu auf dieses Speichermedium, um die Stickmaschinen zu füttern. Viele große Stickereien kommen in der Praxis mit den Netzwerklösungen nicht zurecht und tragen ihre Daten weiterhin per Hand auf der 3,5-Zoll Diskette zur Stickmaschine. Diesen Umstand hat sich Ersing zunutze gemacht und verkauft diese Medien über seinen Webshop.

www.datalogo.de