

SONJA BURGER

Selbstständige Illustratorin und Wissenschaftliche Zeichnerin

«Immer im selben Stil – das wäre grauenhaft»



Sonja Burger gehört zur Elite der wissenschaftlichen Zeichner/innen der Schweiz. Die exakte Abbildung setzt hohe kunsthandwerkliche Fähigkeiten voraus. Die Illustrationen mit den Erwartungen des Auftraggebers in Übereinstimmung zu bringen und die Betrachter auch emotional und atmosphärisch anzusprechen, stellt hohe, komplexe Ansprüche.

Sonja Burger liebt Abwechslung, immer wieder neue Herausforderungen. Sie hat ihr Hobby Zeichnen und Malen und ihre Affinität zu den Naturwissenschaften zum Beruf gemacht. Besonders schätzte sie die Ausbildung zur Wissenschaftlichen Zeichnerin: «Die einzige Ausbildung in der Schweiz, bei der man eine Spitzenausbildung im Zeichnen und Malen bekommt – das war immer mein Traum.» Ihr Beruf bedeutet für sie, unterschiedlichste Aufträge zu bearbeiten und damit ihr Wissen täglich zu erweitern.

Freiheitsdrang

Schon während der Ausbildung nahm Sonja Burger Illustrationsaufträge an, was ihrem Drang nach Unabhängigkeit und Abwechslung entgegenkam. Als logische Konsequenz machte sie sich gleich nach der Ausbildung selbstständig, um das erlernte Spektrum kontinuierlich zu erweitern.

Sie interessiert sich nach wie vor für natürliche und künstliche Abläufe, Vorgänge und Situationen sowie für deren zeichnerische Umsetzung und selektive Gestaltung: «Etwas visuell, beschreibend oder ganz einfach ästhetisch darzustellen, fasziniert mich. Einerseits liebe ich das Detail, das peinlich genaue Handwerk des Zeichnens und Malens, andererseits kann ich auch einfach in Farben, Formen und in der Abstraktion und Vereinfachung schwelgen.»

Unterschiedliche Auftraggebende

Sonja Burger arbeitet für Firmen, Hochschulen und Spitäler, für den Zoo oder für Weinproduzenten. Die verschiedenen Auftraggebenden verlangen unterschiedliche Zeichenstile. Sie hat ein gutes Gespür und geht auf die Bedürfnisse der Kunden ein. Das bedingt gute Kommunikationsfähigkeit. Am liebsten hat sie Aufträge, bei denen sie eigene Ideen einfließen lassen kann. Zu den Aufträgen kommt sie durch Mundpropaganda, heute auch durch ihren Web-auftritt. Wenn sie sich einen Auftrag wünschen könnte, wäre es: «Für die NASA Bilder auf Grund von Computerdaten visualisieren. Interessieren würden mich Marslandschaften, aber auch die neusten Forschungsergebnisse der Langzeitflüge, beispielsweise von Voyager 1 und 2, der Cassini oder der New Horizons Raumsonde. Die Herausforderung wäre die abstrakten Datenmengen in Bilder umzusetzen um eine visuelle Vorstellung der fremden Welten zu vermitteln.»

Unterschiedliche Techniken

Neben den klassischen Zeichen- und Maltechniken spielt der Computer eine wichtige Rolle. «Ich habe diverse Programme: InDesign zum Layouten und Schreiben, Word, ein einfaches Animationsprogramm und Photoshop, um digital zu zeichnen – mit einem Wacom Tablet. Auf Kundenwunsch zeichne ich die Illustration entweder am Computer oder von Hand. Viele Kunden ziehen eine Handzeichnung einer Computerillustration vor, denn erstere wirkt lebendiger. Am Computer wirkt alles so geschliffen.»

BERUFLAUFBAHN

- 16 Vorkurs, Schule für Gestaltung Zürich
- 17 Lehre Fotoretoucheurin (Diese Grundbildung gibt es heute nicht mehr)
- 19 Hospitantin, Schule für Gestaltung Zürich
- 21 Fachklasse für Wissenschaftliches Zeichnen und Illustration, Schule für Gestaltung Zürich
- 26 Selbstständig erwerbende Illustratorin und Wissenschaftliche Zeichnerin
- 35 Leiterin Mal- und Zeichenkurse in der Schweiz, Frankreich und Italien
- 39 Dozentin für Mal- und Zeichenkurse am Lehrstuhl Architektur der ETH Zürich
- 45 Berufsfachschullehrerin für Zeichner/innen Architektur EFZ in Freihandzeichnen, Berufsbildungszentrum Schaffhausen.

Sonja Burger gestaltet auch Jugendstilfenster. Der Entwurf erfolgt zuerst eins zu eins auf Transparentpapier. Dieser dient direkt als Vorlage, respektive Unterlage für das Glas. Eine Herausforderungen sind die Glasfarben, zähflüssig wie Honig.

Voraussetzungen für den Beruf

Es braucht primär ein Riesentalent für das Zeichnen. «Das muss einem in die Wiege gelegt sein, erklärt Sonja Burger und fährt gleich weiter: «Zudem Ehrgeiz, Pflichtbewusstsein, Leistungsbereitschaft, und man muss produktiv und prompt sein. Und ganz wichtig: kreatives Denken und Begeisterungsfähigkeit!»

Nicht nur zeitlich muss man aufgrund der Aufträge flexibel sein, auch örtlich. Meistens arbeitet die wissenschaftliche Zeichnerin im Atelier, wo alles zur Verfügung steht. Kurse erteilt sie im Atelier und auch auswärts. Sie arbeitet oft an der ETH, in Zürich oder gar im Ausland. Wenn sie Ruhe und Musse findet, malt sie gern in der Natur in der eigenen Umgebung, aber auch im Süden. Auf die Frage, was es noch zu sagen gäbe, meint sie strahlend: «Dass ich viel Freude an meinem Beruf habe, dass ich meinen Beruf liebe!» (RZ)

➔ Mehr zum Beruf: www.berufsberatung.ch/
weiterbildungsberufe: #7254

Weiterbildungen

(in alphabetischer Reihenfolge)

- **Detaillierte Infos** zu den einzelnen Weiterbildungen und Vorbereitungskursen sind auf www.berufsberatung.ch und www.berufsberatung.ch/weiterbildung abrufbar.
- **Den unten bei den Berufen angegebenen Code** (z. B. #3647) können Sie im Internet in die Suchmaske eingeben unter: www.berufsberatung.ch/weiterbildungsberufe. Sie erhalten dann detaillierte und ständig aktualisierte Infos zu den entsprechenden Berufen oder Funktionen.

FARBDESIGNER/IN (BP) #4041

Hat ein vertieftes Verständnis für Fragen der Farbgestaltung. Erarbeitet Farbkonzepte und Farbentwürfe für Industrie, Gewerbe, öffentliche Institutionen und Private.

→ [Porträt von Nadine Tachezy Branzanti auf Seite 40](#)

FOTOFACHMANN/-FRAU (BP) #3266

Hat eine leitende Position in einem Betrieb der Fotobranche. Übernimmt organisatorische und betriebswirtschaftliche Aufgaben, berät die Kundschaft und bildet Lernende aus.

FOTOFACHMANN/-FACHFRAU (HFP) #1625

Führt eine Unternehmung in der Fotobranche und erledigt alle Arbeiten in den Bereichen Werbung, Finanz- und Lohnbuchhaltung, Korrespondenz, Personalführung und Marketing.

GESTALTER/IN HF PRODUKTDESIGN #8042

Entwickelt Ideen für Aufträge von Kunden und Kundinnen. Formuliert visuelle Entwürfe, erarbeitet Konzepte, realisiert zwei- oder dreidimensionale Prototypen und Modelle. Hat Kenntnis über verschiedene Produktionsverfahren und Materialeigenschaften. Kann aufgrund eigener handwerklicher Fertigkeiten die Machbarkeit abschätzen. Präsentiert der Kundschaft das Produkt und berät sie bei der Umsetzung.

GRAFIK-DESIGNER/IN (HFP) #7668

Löst komplexe Aufgaben im Bereich der visuellen Kommunikation, setzt Kommunikationsstrategien in visuelle Botschaften um. Führt ein eigenes Atelier oder übernimmt in Grafik- und Werbeagenturen sowie in betriebsinternen Kommunikations- und Werbeabteilungen eine Führungsposition.

TYPOGRAFISCHE/R GESTALTER/IN VISUELLE KOMM. (BP) #3782

Ist kompetent in der Verwendung und Gestaltung von Schriften in einem grafischen Gesamtzusammenhang. Gestaltet und bearbeitet am Computer Texte und Bilder für Bücher, Zeitschriften und weitere Drucksachen sowie für elektronische Medien. Ist verantwortlich für die gestalterische Qualität sowie eine technisch optimale und kostenbewusste Umsetzung.

Berufsfunktionen und Spezialisierungen

AUSSTELLUNGSGESTALTER/IN (VISUELLE GESTALTUNG) #2222

Entwirft und realisiert Konzepte für permanente oder zeitlich begrenzte Ausstellungen. Definiert zusammen mit den Auftraggebenden die Medien, die Abläufe, das didaktische Konzept, konzipiert die Beschriftungen, gestaltet Kataloge.

BUCHILLUSTRATOR/IN (ANTHROPO-SOPHISCH) #6901

Kennt sich aus mit den grundlegenden Fragen der Buchillustration, von der ersten Skizze bis zum fertigen Produkt (evtl. bis zum Druck).

ON AIR DESIGNER/IN #8027

Konzipiert, entwickelt und produziert Sender- und Sendungsdesigns



konzeptionelle und gestalterische Aufgaben der Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstellen, User-Interfaces oder intelligenten Infrastrukturen im Rahmen interdisziplinärer Entwicklungsteams.

MATERIALDESIGNER/IN #7690

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

MÖBELDESIGNER/IN #5450

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

MOBILE APPLICATION DESIGNER/IN #5466

Gestaltet mobile Endgeräte: setzt sich mit den Bedürfnissen künftiger Nutzer/innen mobiler Endgeräte auseinander, entwickelt Konzepte unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Aspekte und begleitet deren Umsetzung.

MOBILE DEVELOPER/IN #5467

Gestaltet mobile Endgeräte: setzt sich mit den Bedürfnissen künftiger Nutzer/innen mobiler Endgeräte auseinander, entwickelt Konzepte unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Aspekte und begleitet deren Umsetzung.

OBJEKTDISIGNER/IN #7691

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

PACKAGING DESIGNER/IN #7692

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

PRODUKT- UND INDUSTRIEDISIGNER/IN FH (BA) #3796

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

SCHMUCKDESIGNER/IN #5502

Plant, entwirft und gestaltet Konsum- und Investitionsgüter. Berücksichtigt dabei neben Ästhetik und Funktionalität auch Gestaltungsfaktoren wie Technik, Wirtschaftlichkeit und Umweltverträglichkeit.

TRICKFILMER/IN #7698

Die Faszination am Animationsfilm liegt in der Möglichkeit, Zeichnungen, Malerei, Puppen oder Gegenstände zum Leben zu erwecken und durch die Technik der einzelbildweisen Aufnahme jede nur denkbare Filmgestaltung kreieren zu können. Das Studium der Animation kombiniert die freie künstlerische mit praxisorientierter Ausbildung. Studierende können hier eine individuelle Filmsprache für eigene und Auftragsprojekte entwickeln. Gleichzeitig eignen sie sich das für die Berufsrealität notwendige Fachwissen an und sammeln Erfahrungen in der Teamarbeit.

WISSENSCHAFTLICHE/R ILLUSTRATOR/IN (SCIENTIFIC VISUALIZATION) FH #2254

Entwickelt bildhafte Erläuterungen zu komplexen Begriffen, Metaphern und wissenschaftlichen Erkenntnissen. Zeichnet (populär-)wissenschaftliche Sachverhalte in didaktisch-wissenschaftlichen Bereichen, zum Beispiel der Archäologie, Medizin, Zoologie oder Botanik. Im Vordergrund steht die Aufgabe, abstraktes Wissen oder Prozesse sichtbar, lesbar und begreifbar zu machen. Neben dem handwerklichen Zeichnen und Malen kommen die neuen Medientechnologien zum Einsatz.

➔ [Portrait von Sonja Burger auf Seite 38](#)

