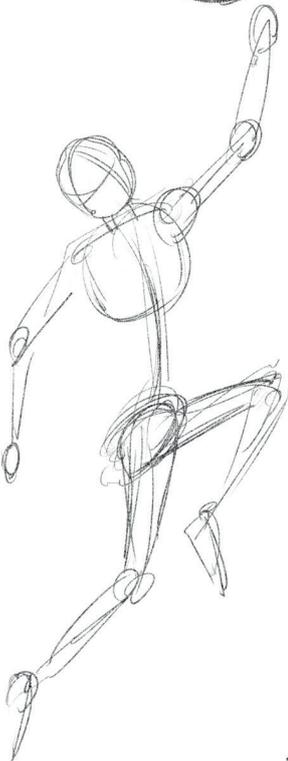
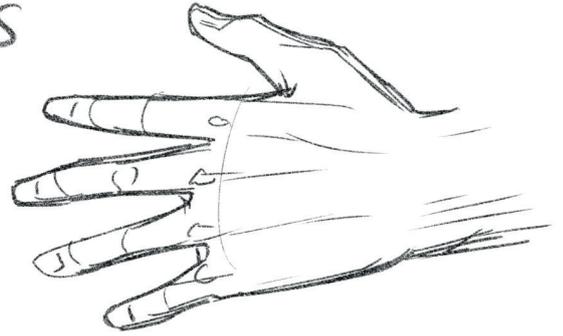
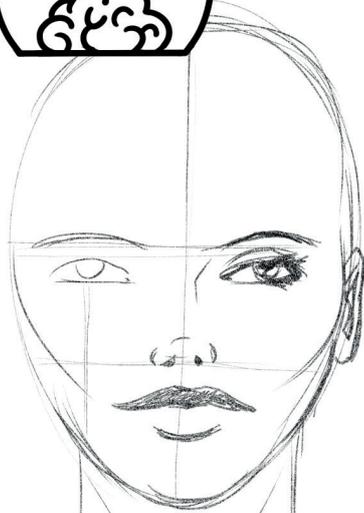


BLOTCH

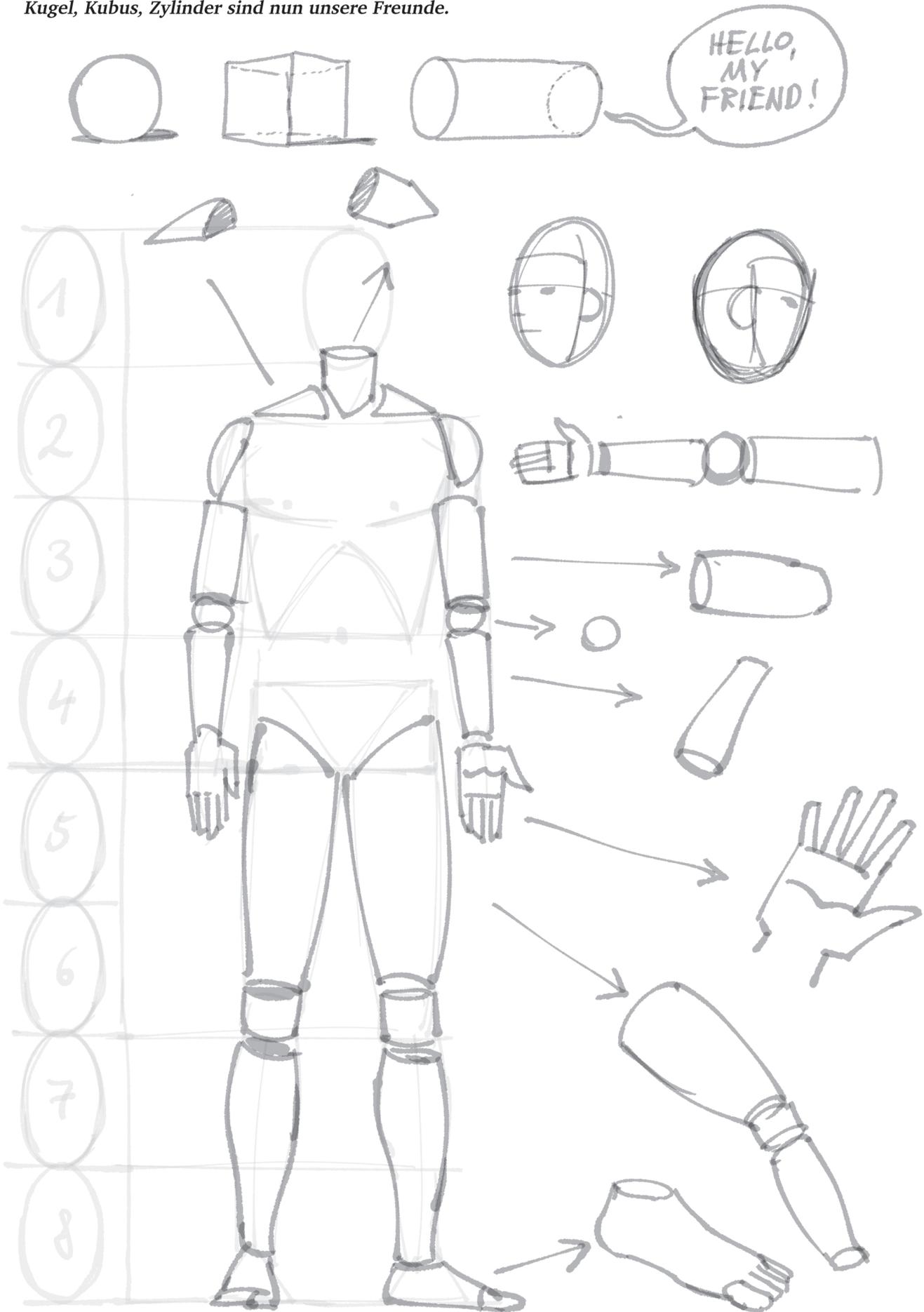
ZEICHENKURS

FIGÜRLICHES

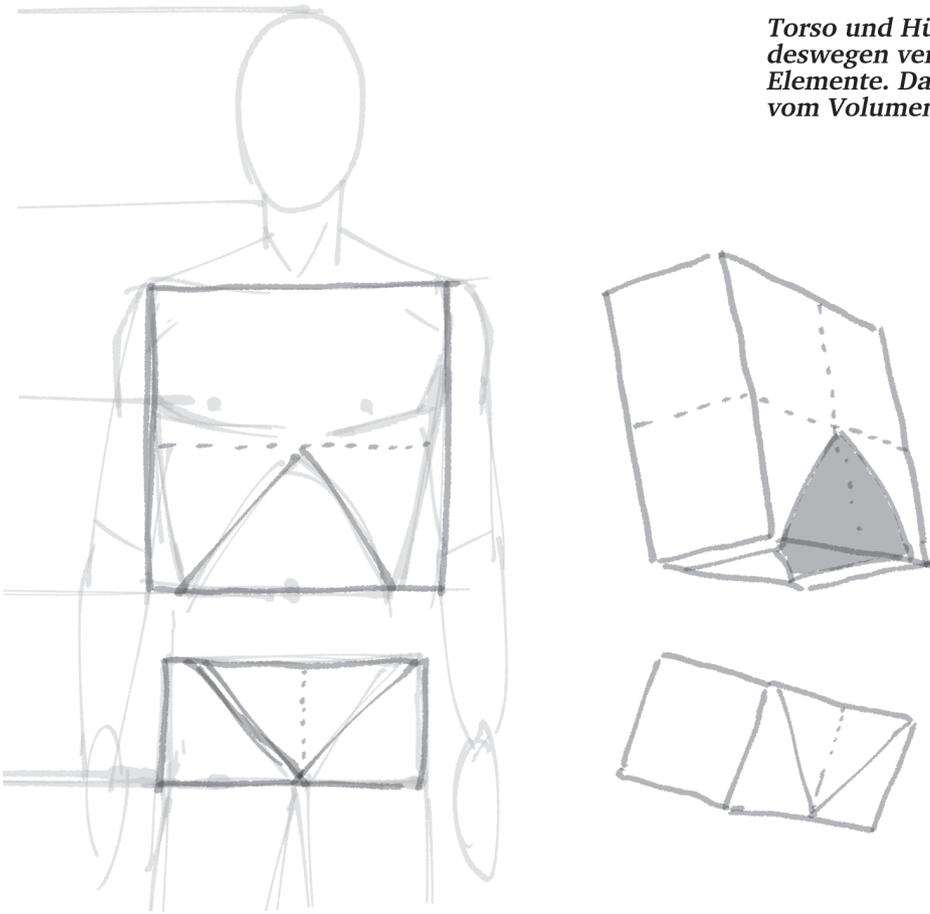


←
BASTIAN
zeigt wie's
geht!

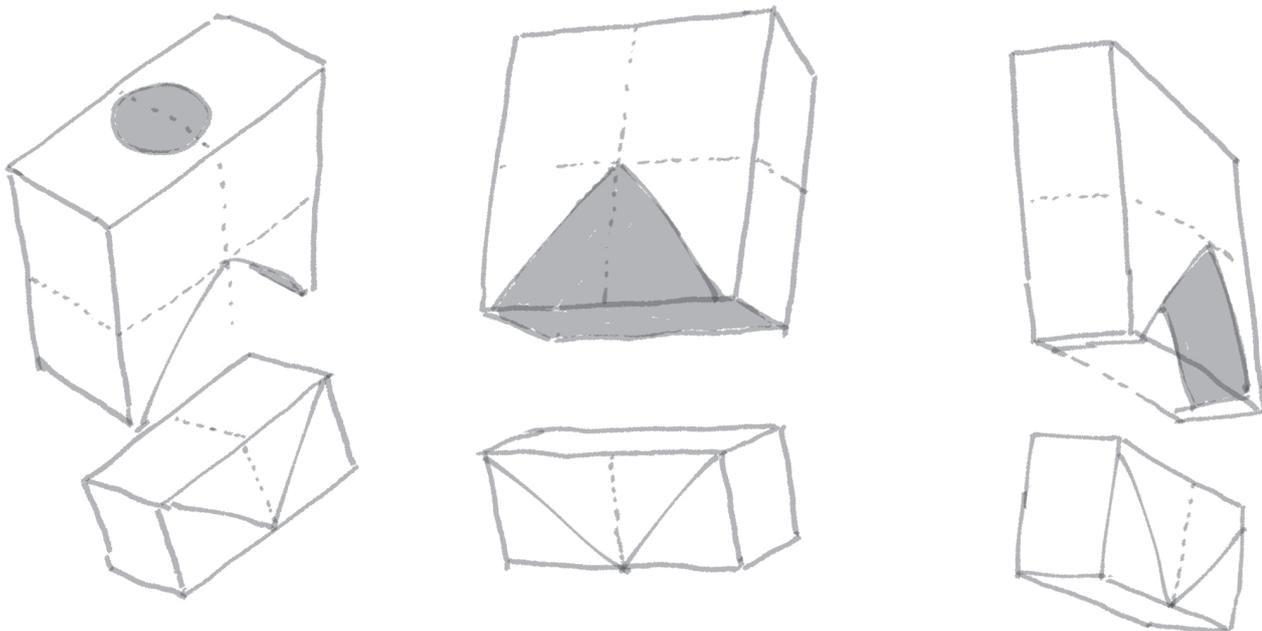
Ein Hauptgrund, der figürliche Zeichnungen ruiniert, ist dass sie flach wirken. Da es auf dem Papier nur Höhe und Breite gibt, müssen wir die "Tiefe" künstlich erzeugen. Es wird also Zeit, sich mit Objekten wie Kugel, Quader, Würfel und Zylinder anzufreunden. Wenn wir diese in allen erdenklichen Positionen zeichnen können, dann können wir sie auch abgewandelt an der menschlichen Figur anbringen. Kugel, Kubus, Zylinder sind nun unsere Freunde.

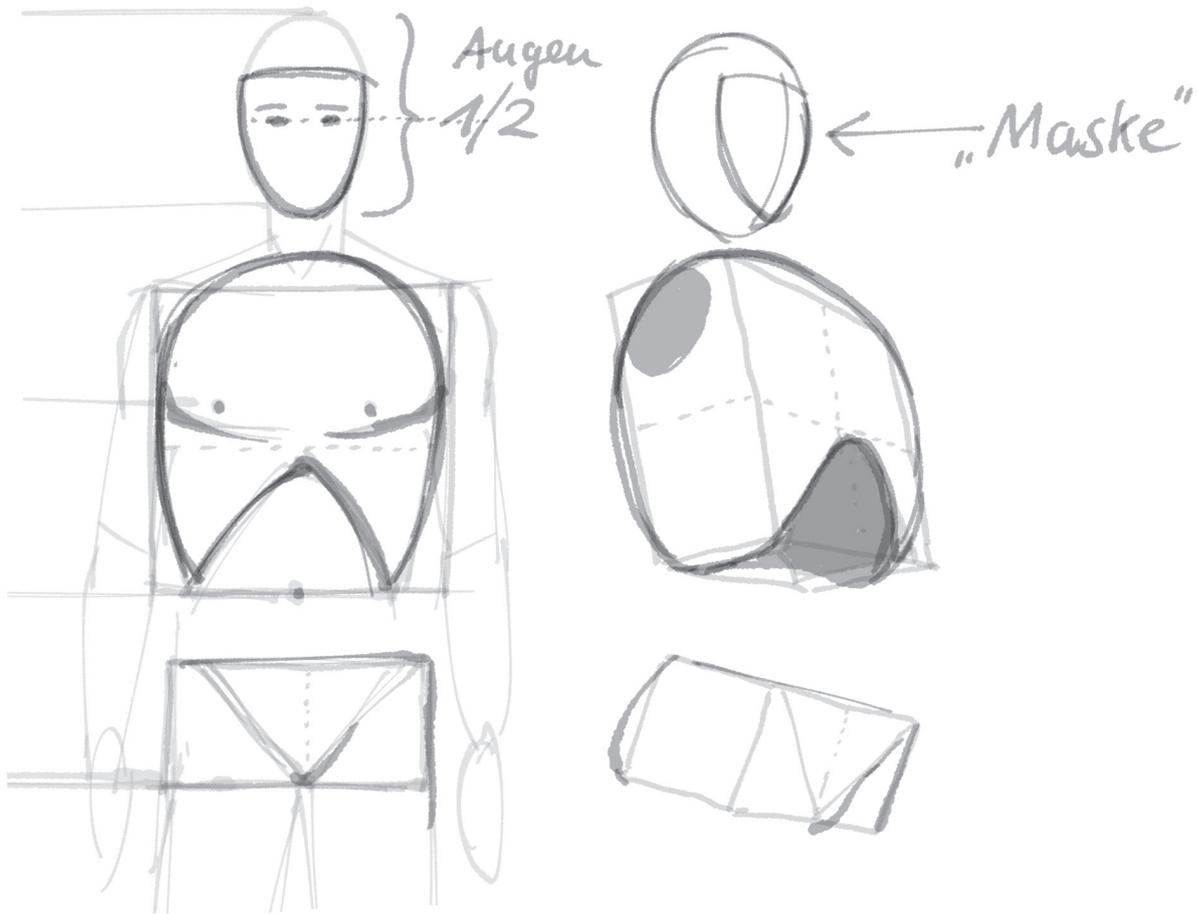


Torso und Hüften sind komplexe Gebilde und deswegen vereinfachen wir diese durch einfache Elemente. Dadurch erhalten wir eine Vorstellung vom Volumen der Platzierung.

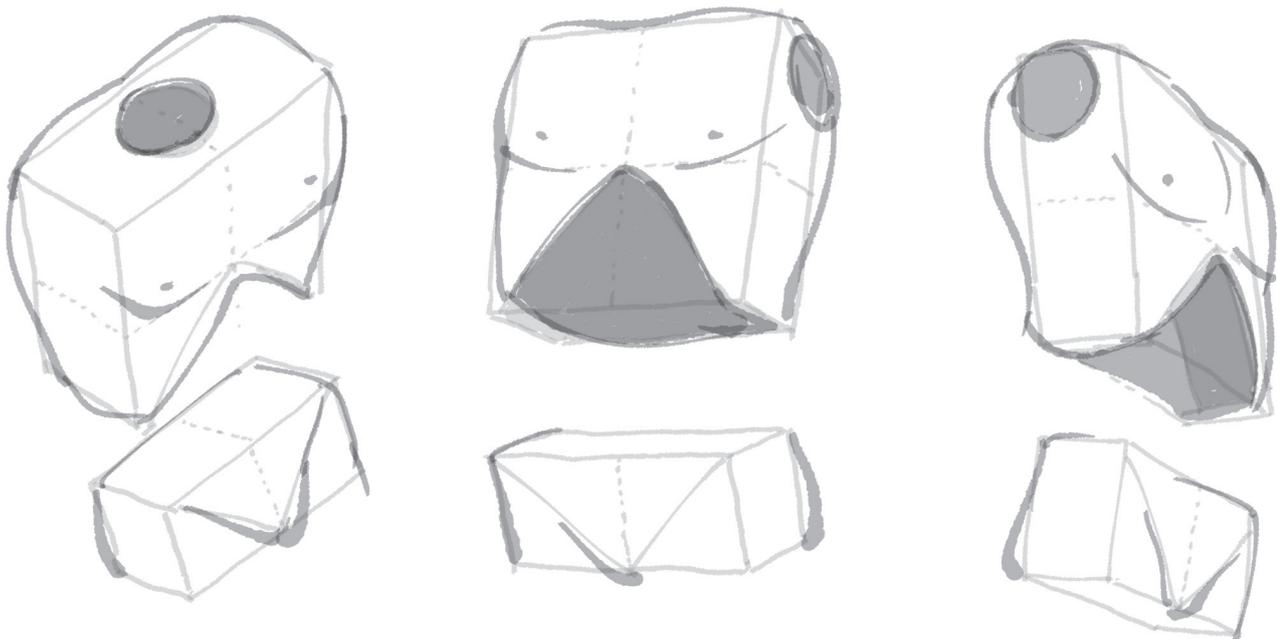


Drehe und wende die Positionen ganz nach Belieben. Denke immer daran, dass dies nur ein Schema ist, das dir Orientierung gibt. Der menschliche Körper ist weitaus detaillierter. Aber davon später mehr.

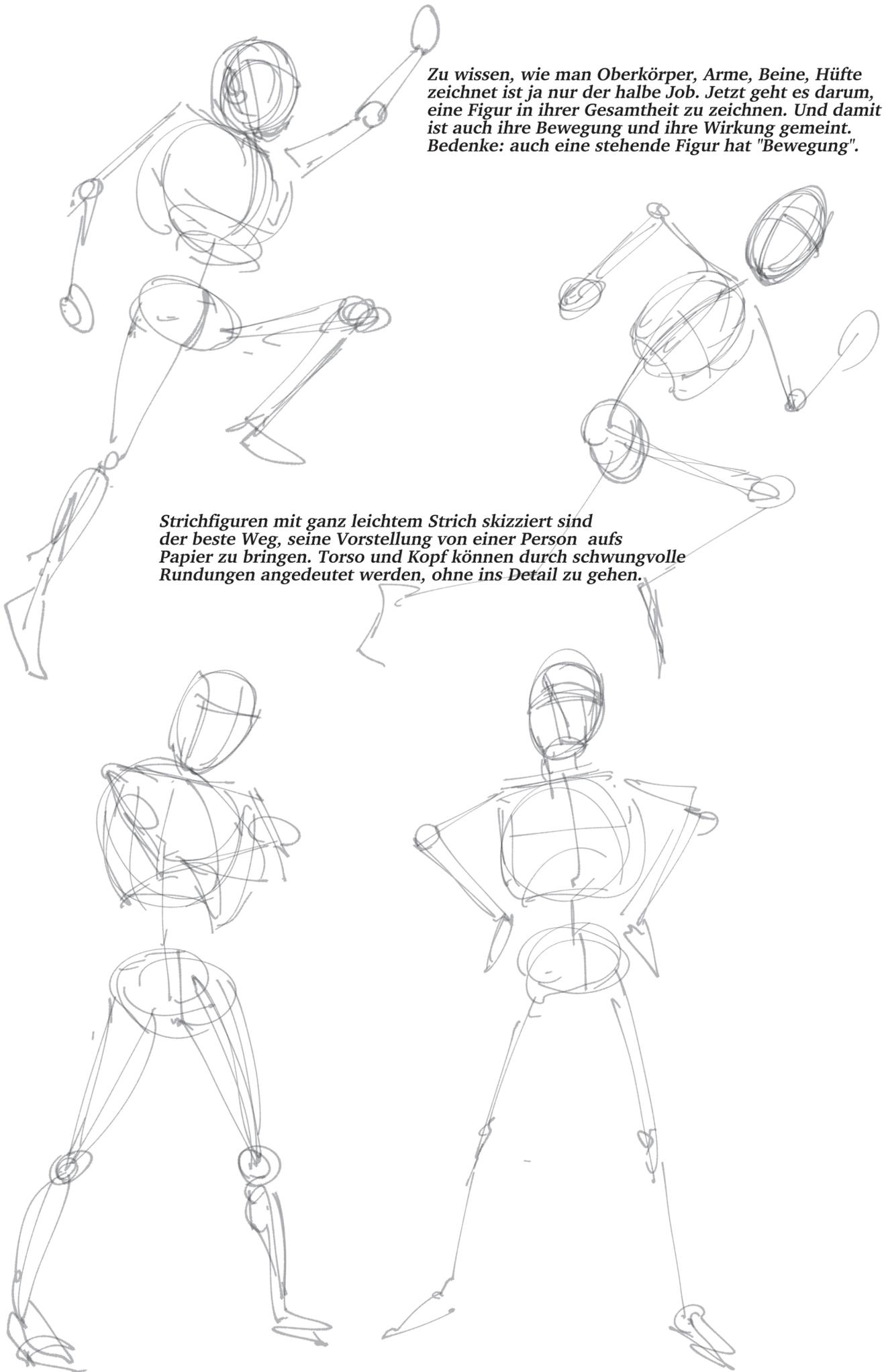




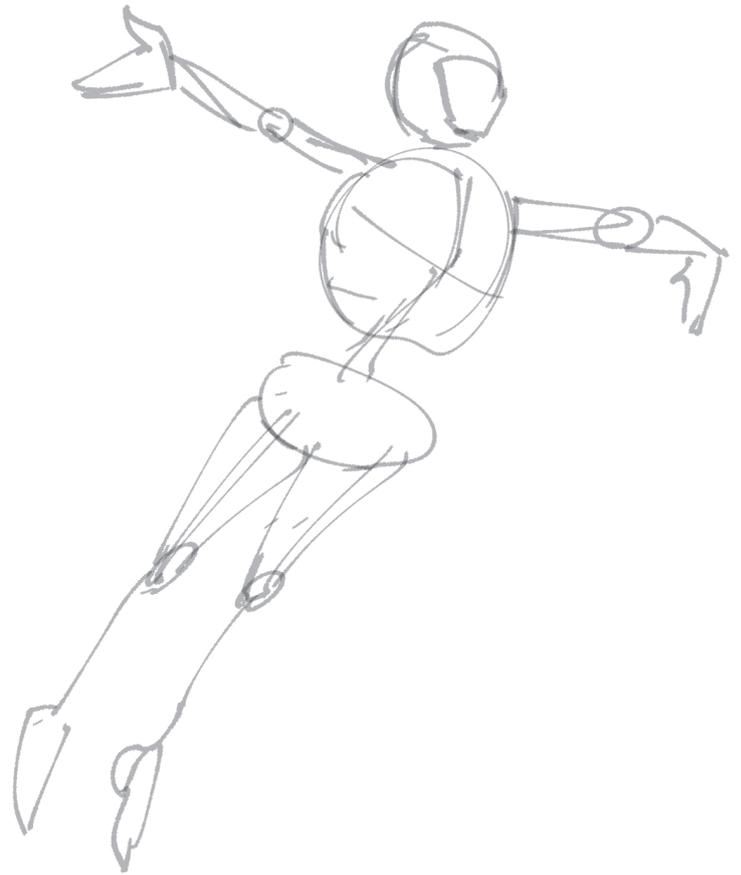
Die Augenlinie befindet sich in etwa auf halber Höhe, des Kopfes. Nicht wie viele denken, im oberen Drittel. Das Gesicht denken wir uns als "Maske" – so, als wenn jemand eine Maske trägt. Hier siehst du, wie auch der Torso und die Hüfte noch ausgearbeitet werden. Probier es selber!



Zu wissen, wie man Oberkörper, Arme, Beine, Hüfte zeichnet ist ja nur der halbe Job. Jetzt geht es darum, eine Figur in ihrer Gesamtheit zu zeichnen. Und damit ist auch ihre Bewegung und ihre Wirkung gemeint. Bedenke: auch eine stehende Figur hat "Bewegung".



Strichfiguren mit ganz leichtem Strich skizziert sind der beste Weg, seine Vorstellung von einer Person aufs Papier zu bringen. Torso und Kopf können durch schwungvolle Rundungen angedeutet werden, ohne ins Detail zu gehen.

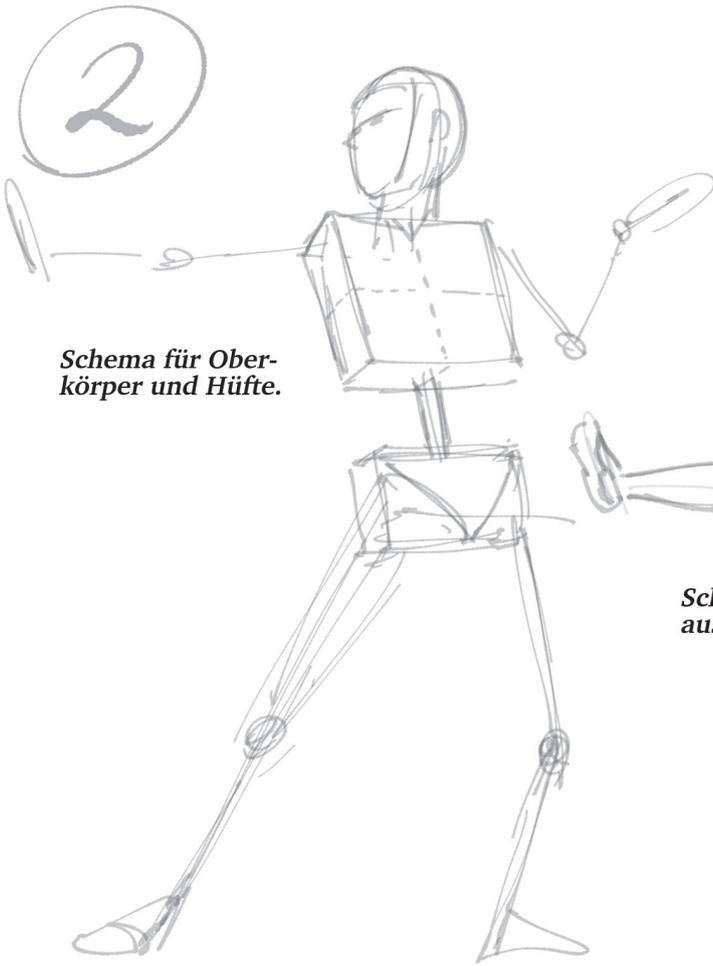


Jetzt, wo du ein Experte für Strichmännchen bist, kannst du deine Skizzen detailliert ausformen. Die geübten Schemata für Oberkörper und Hüfte bieten eine Orientierung. In vier Schritten erhalten wir so ein ganz gutes Ergebnis.

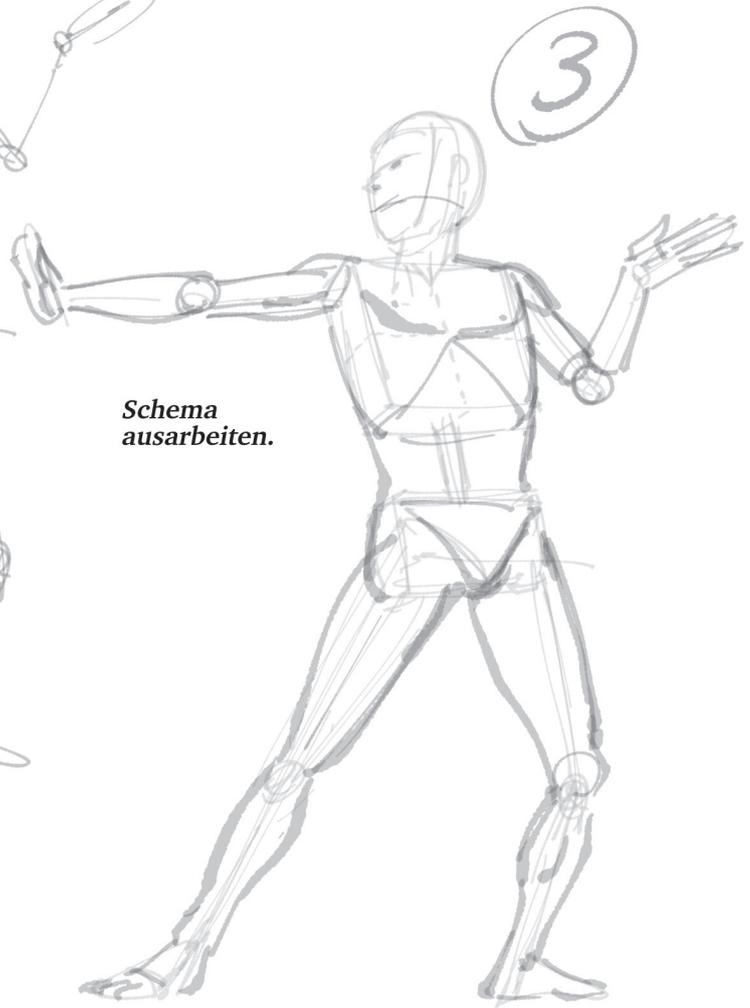


Haltung, Gestik, Proportion anhand leichter Striche.





Schema für Oberkörper und Hüfte.



Schema ausarbeiten.



Und zum Schluss die Feinheiten.

GRIPS



ZEICHNEN

Grips-Zeichnen ist meine Methode, um schneller Fortschritte zu machen.

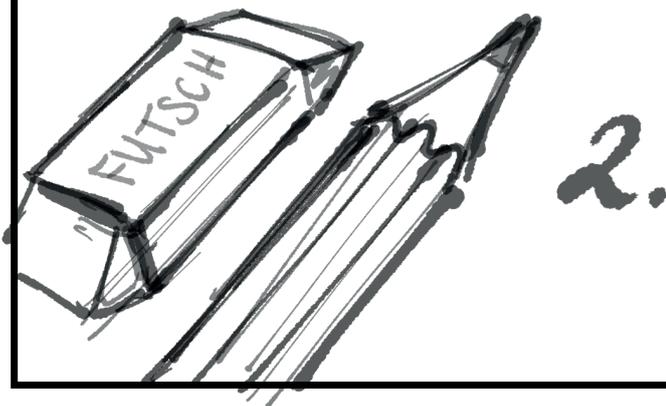
Zeichne jede Seite so, wie DU sie zeichnen würdest. Versuche dich nicht krampfhaft daran zu erinnern, wie die Zeichnung vor dem Abdecken aussah. Und auch Abpausen gilt nicht. Die Fortschritte kommen allmählich und langsam. Besser ist es jeden Tag 15 Minuten zu üben, als einmal drei Stunden innerhalb drei Wochen.

Diese Übungen sind nur eine von hunderten Möglichkeiten figürliches Zeichnen zu üben. Ich habe sie erarbeitet, weil sie für mich gut waren. Viele andere Wege führen nach Rom, so auch beim Zeichnen. Doch alle Wege haben eines gemeinsam: man muss sie kontinuierlich gehen um Erfolg zu haben.

Und nun zu den goldenen 3 Grips-Zeichen-Regeln:



Nicht mogeln, wenn du aus der Erinnerung zeichnen sollst! Diese Übungen sind wirkungslos, wenn du sie nicht korrekt ausführst. Der kurze Blick auf die Referenzzeichnung sollte ausreichen, um die wesentlichen Elemente der Zeichnung zu verstehen. Und wenn nicht? Na, dann wiederholst du die Übung.



Keine Verwendung von Filzstiften, Tuschepinsel oder Farbstiften. Lediglich dein Bleistift und hin und wieder ein Radiergummi.



Du bist nicht besser, wenn du schnell zeichnest. Nimm dir so viel Zeit, wie du benötigst. Je nach Schwierigkeitsgrad benötigt man für eine Seite zwischen 15 Minuten und einer Stunde.



1. Decke das Motiv mit einem Stück Papier ab und zeichne es aus der Erinnerung.

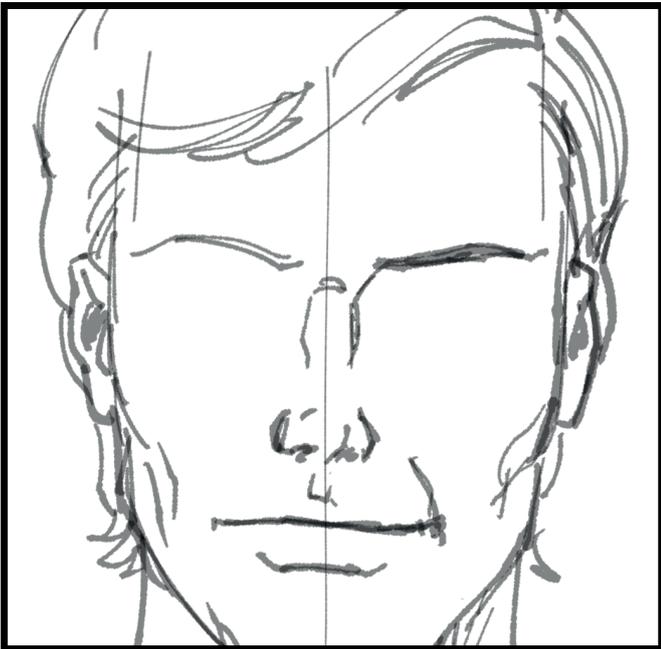
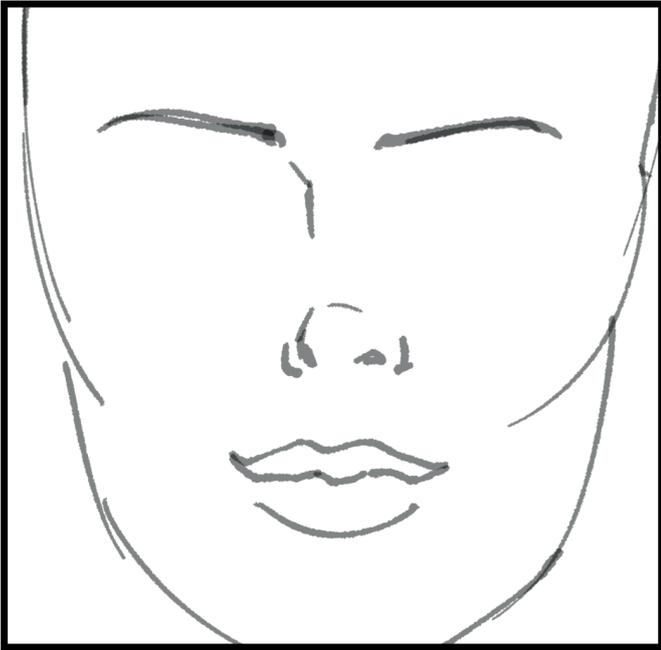
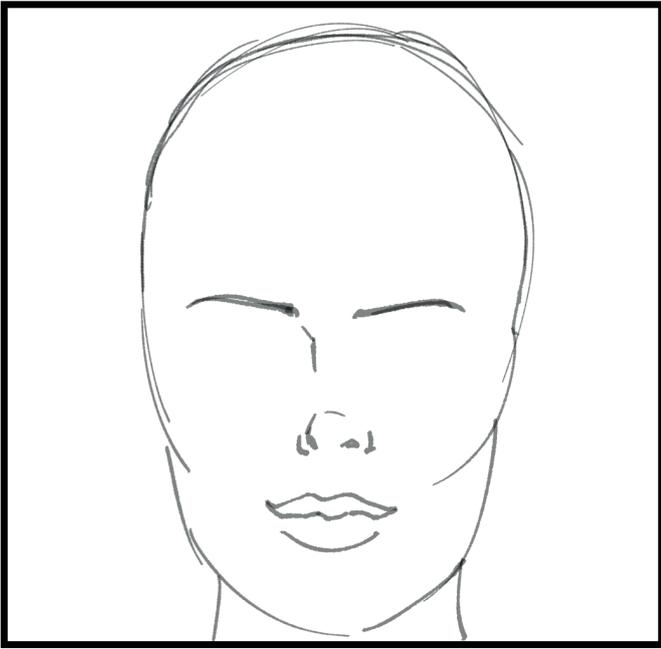
2. Jetzt das Motiv aufdecken und mit deiner Zeichnung vergleichen: und mit Hilfe der Referenzzeichnung die eigene Zeichnung verbessern.

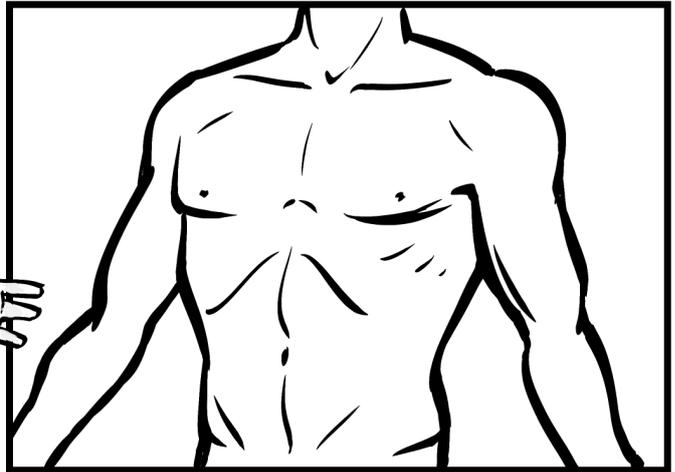
3. Decke alle vier Kästen oben ab und zeichne nochmal komplett aus der Erinnerung.

4. Zeichne nochmal während du die Referenzzeichnung sichtbar lässt. Klappt's besser?

5. Decke alle vier Kästen ab und zeichne das Referenzbild noch ein letztes Mal aus der Erinnerung.







1. Decke das Motiv mit einem Stück Papier ab und zeichne es aus der Erinnerung. Das Schema für Torso hilft dir dabei.

2. Jetzt das Motiv aufdecken und mit deiner Zeichnung vergleichen: und mit Hilfe der Referenzzeichnung die eigene Zeichnung verbessern.

3. Decke alle vier Kästen oben ab und zeichne nochmal komplett aus der Erinnerung.

4. Zeichne nochmal während du die Referenzzeichnung sichtbar lässt. Klappt's besser?

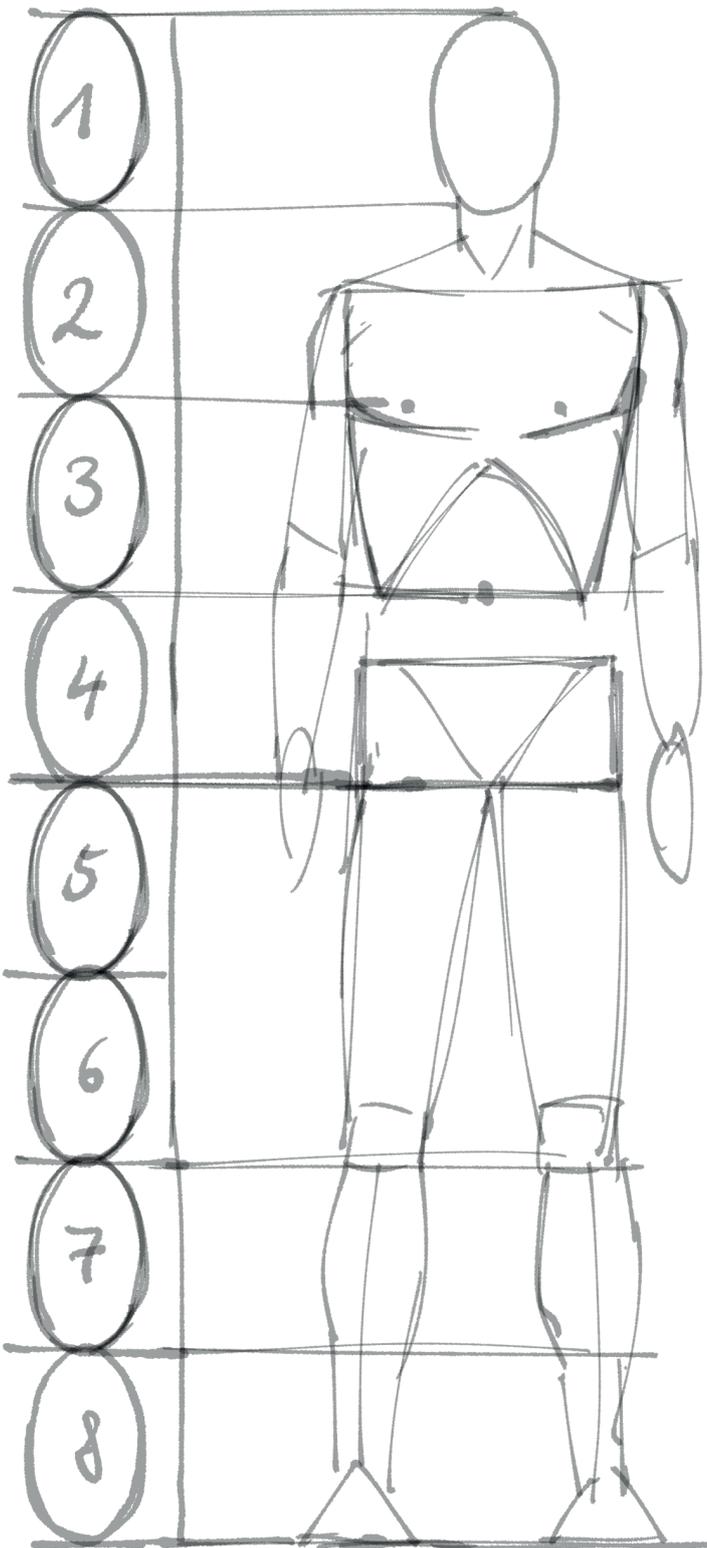
5. Decke alle vier Kästen ab und zeichne das Referenzbild noch ein letztes Mal aus der Erinnerung.

Gut gemacht!
Auf der nächsten Seite
kannst du bestimmt leicht
die Augen einfügen. Etwas
kniffliger wird's bei
Gesichtern, die zur
Seite schauen.

Aber das üben
wir auch noch!



Grips-Zeichnen ist wieder angesagt: Decke die linke Seite ab und zeichne aus dem Kopf nach. Dann auf einem zweiten Blatt direkt abzeichnen. Und auf einem dritten Blatt wieder komplett aus der Erinnerung.





Grips-Zeichnen ist wieder angesagt: Decke die linke Seite NICHT ab und zeichne die Figur leicht nach links gedreht. Dann auf einem zweiten Blatt in die andere Richtung gedreht

