

Germaine Sanders nomadische Tekenschool Rotterdam® CREATIVITEIT en BEELDTAAL training



Das vitale Geheimnis eines *faszinierendes Bildes* ist, den Betrachter zu stimulieren, sich auf eine Reise durch das Bild zu begeben.

Das Auge eines Sketcher sollte wie das einer Fliege sein. Es sollte eine Szene "sehen" aus viele Blickwinkel wie über ein Dach, oder von unten einer Tisch hinaus. Es sollte fliegen um optimale Sicht zu wählen, die sehr selten in Sitzhöhe ist. Also, um einen interessanten Winkel, von wo aus eine Szene darzustellen zu finden, muss man sich bewegen.

Eine Zeichnung oder Skizze ist Ihre Version der Wirklichkeit.

Im Gegensatz zu Standard-Glauben, sollte eine gute Skizze nicht nur auf "künstlerischen Fähigkeiten" lehnen. Ein großer Teil der Herausforderung der "Erfassung der Szene" ist ein Denkspiel. Zu denken was hier und jetzt Bedeutung gibt, zu denken warum etwas Ihre Andacht zieht, zu denken wie Sie dass mitteilen möchte.

Selbst jemand, der lange nicht einen Stift oder einen Pinsel benutzt hat, spiele das Spiel und komm mit einem vernünftigen Ergebnis.

Denken Sie an Zeichnungen von einen Regisseur gemacht, wenn sie eine räumliche Idee kommunizieren will. Künstlerisch, aber vorher von strategischer Bedeutung.

Dieser Workshop ist für Menschen, die üben wollen, auch mit begrenzten "art skills". Ihre Skizzen werden sich einfach durch die Auswahl der besten Sicht verbessern. Durch Bewegen.

Verbringen Sie einige Minuten Ihren Hals zu strecken, Klettern Sie oben auf etwas, dann knien oder setzen Sie sich auf dem Boden, so werden Sie der besten Winkel finden und ein unerwarteter Blick.

ZEICHENSTUNDE

Da die Zeitspanne begrenzt ist, drei kurze kleinen Skizzen, alle in einer einfachen Art und Weise, nicht als endgültig Zeichnungen, sondern als Ansatz Übungen.

- RAUMTIEFE Erste Skizze

Wählen Sie einen Ort und Thema, entscheiden Sie sich aus sorgfältig verglichen Winkel und versucht, drei Ebenen zu etablieren: Front, Mitte und Ferne. Zeichne eine Scene von hinten etwas oder jemand im Forgrund um Tiefe zu schaffen in das, was weiter und weit weg ist.

- IDEE Zweite Skizze

Gleiche Ziel, aber mit einem Twist. Vermeiden Sie den üblichen sitzend oder stehend Höhe wenn Sie die Wahl eines Sicht entscheiden. Machen Sie eine Anstrengung und schöpfen Sie aus einem höher oder niedriger als komfortable Sicht.

- KOMPOSITION Dritte Skizze

Machen Sie eine Zeichnung, wo die Hälfte der Oberfläche des Papiers leer ist. Denken Sie dabei an die drei Ebenen, Front –Mitte –Ferne und erklären Sie danach die Bedeutung von diesem leeren Raum und wie es entschieden wurde.

Viel Spass und erfolg gewünscht.

