

Mode zeichnen: **GESICHT**

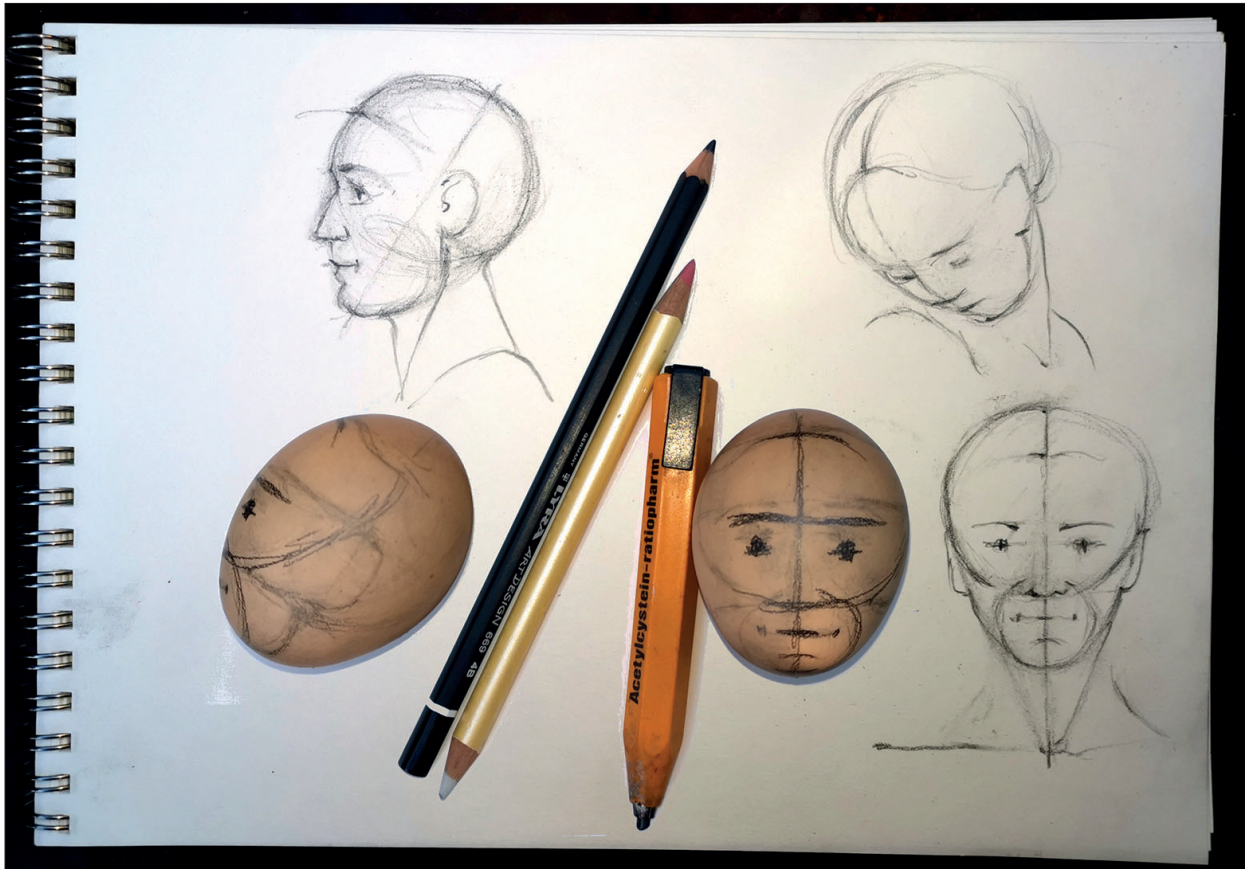


Foto Renate Stieber, Quelle privat

KOPF = gesamter Schädel

Symmetrischer Aufbau/Mittelachse
Lage der Augen in der Mitte
Abstand etwa gleich Breite des Mundes
Kreis A bis zur Nasenspitze + Kreis B Nasenflügel bis Kinn ergibt ein Oval

GESICHT = Fläche zwischen Haaransatz und Kinn

Symmetrischer Aufbau/Mittelachse
Dreiteilung (Augenbrauenknochen/ Nasenspitze) ergibt die Bereiche Stirn, Nase, Mundpartie
Dreiteilung Mundpartie (Mittellinie Lippen/ Kinnfalte)
Ohren im mittleren Drittel

Mit Hilfe dieser Vorgaben kann man einen menschlichen Kopf sehr gut entwickeln. Eine wichtige Hilfe ist es, den Kopf durch zwei Kreisformen zu zeichnen, so ergeben sich auch weitere Formen, z. B. die Lage der Wangenknochen oder in der Seitenansicht die Kinnpartie.

Kleine Unterschiede, z. B. in der Differenz der Kreise für das Kopf-Oval, führen zu markanten Veränderungen. Sofort hat man die Vorstellung „Mann oder Frau“ definiert. Auch die Breite des Mundes oder die Größe der Augen, die Art der Augenbrauen oder Breite der Nase und der Nasenflügel ... alles verändert den Blick auf den Menschen, der da unter dem Zeichenstift zum Vorschein kommt. Eine Besonderheit gilt beim Zeichnen von Kindern. Die Proportionen sind hier andere, der Oberkopf nimmt mehr Raum ein, wie auch insgesamt der Kopf im Verhältnis zum Körper größer wirkt. Mit all diesen Angaben kann und sollte man spielen. Sie ermöglichen das Zeichnen eines einigermaßen „richtig“ erscheinenden Kopfes bzw. Gesichts - aber sie sind keine strikten Regeln und können ebensogut missachtet werden. Dabei sollte aber die bewusste Entscheidung zugrundeliegen, nicht ein Unvermögen oder Nicht-besser-Wissen.

Ein guter Trick ist es, über Abbildungen die o. g. Hilfslinien einzuzeichnen. Dabei bekommt man auch einen Blick für gedrehte und geneigte Köpfe. Anders als im o. g. vereinfachten Schema ist ein Kopf eben dreidimensional ... und damit ein weites Feld zum geduldigen Üben.