

Name:

Datum:

Das Gesicht- eine plastische Landschaft



Haus der Graphischen Sammlung im Augustinermuseum – Städtische Museen Freiburg
Rembrandt Harmensz. van Rijn, Selbstbildnis mit aufgerissenen Augen, 1630
© Kunstsammlungen der Veste Coburg, Kupferstichkabinett

Gesichter bestehen aus Höhen und Tiefen, sodass man fast von einer Gesichtslandschaft sprechen kann. Durch unterschiedlichen Lichteinfall werden diese "Berge" und "Hügel" besonders betont und das Gesicht erhält einen lebendigen Ausdruck. Zeichnerisch kann der Eindruck von **Räumlichkeit** und **Plastizität** mithilfe von

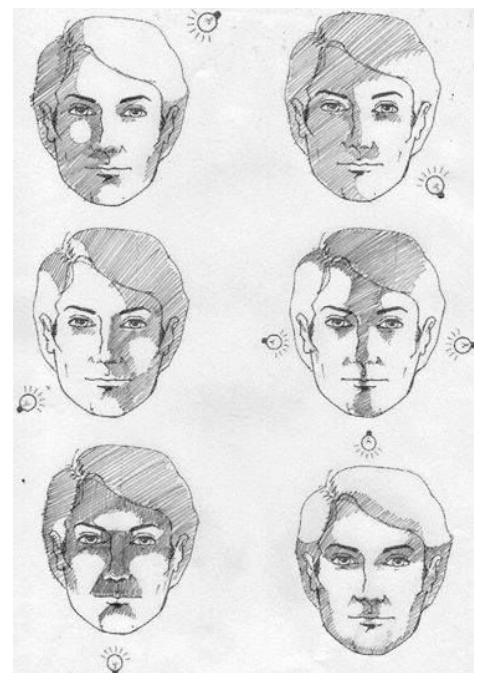
Helligkeitsabstufungen sowie weiteren grafischen Gestaltungen von Flächen wiedergegeben werden.

Unterschiedliche Helligkeitswerte und Plastizität erreichst du durch Schraffuren, also mit Strichen, die unterschiedlich dicht nebeneinander gelegt werden. Es lassen sich mehrere Strichlagen als Kreuz- oder Diagonalschraffur übereinander legen, sodass dunkle Flächen entstehen. Die Strichführung kann aber auch übereinander liegen oder den Formen des Gesichts genau folgen. Mithilfe des Grafitstaubs kannst du auch direkt mit den Fingern zeichnen. Helle Partien kannst du mit dem Radierer herausstellen.

1.) Lasse einen Mitschüler ein Foto von dir machen. Dein Gesicht soll seitlich mit einem anderen Handy beleuchtet werden. Zeichne das Gesicht und stelle die Schattenpartien dunkel dar.



1-6 Darstellungen von Gesichtspartien (Nase, Wange, unteres Augenlid):
Möglichkeiten, eine plastische Wirkung zu erzeugen



Name:

3.) Lege ein Blatt Papier neben die
Abbildung und ergänze die andere
Gesichtshälfte.

Führe die Höhenlinien, so wie sie für
bergige Gegenden im Atlas verwendet
werden, fort.

Gestalte die einzelnen Flächen
entsprechend ihrer Höhe farbig.



Höhenliniendarstellung
eines Kopfes