

TOP 10 REGELN

MANSCHGERL & VIECHER

Angela Krüger
Fon: 08142 2911353
[https://kreativ-werkstatt-
muc.de/](https://kreativ-werkstatt-muc.de/)
[https://
www.instagram.com/
kreativ.werkstatt.muc/](https://www.instagram.com/kreativ.werkstatt.muc/)

REGELN: TOP 10

1. oh ein Fleck: „**Schau hin und nimm!**“: male was Du ahnst und vertraue dich deiner Linie an. Male, auch wenn du noch nicht weißt wie es ausgeht. Einer der vielen Bloßer auf der Seite wird schon gut werden. Einer reicht: ein Wonnepropfen. Eine „Biene Maja“
2. **geschlossene Linien** mit pechschwarzem Fineliner: G-Tec 0,4. Keine schwarze Stiftlinie endet leer im Raum: KEINE
3. Doppelte schwarze **Wackellinien** bringen Lebendigkeit- max 1 mm Abstand
4. echte **klare Augen**: klarer Kreis mit einem schwarzen Punkt der am Rand innen liegt und innenliegend ein weißer Minipunkt: Zugabe: kleinen weißen Reflektorpunkt hinzufügen. Ein gutes Auge ist zügig gemalt, umso länger man an etwas einfachem malt, umso unklarer wird es
5. **Inszenierung** auf einem neuen Hintergrund- dazu mit max 1 mm ausschneiden und aufkleben- Feine Linien werden nicht mit ausgeschnitten: Beispiel: zarte dünne Füße werden auf dem neuen Grund nachgemalt
6. **Ebenen** erkennen, benennen und nutzen: Hintergrund zB Journal > bedruckt > aufgeklebtes Manschgerl > bemalt > aufgeklebtes Auge > aufgeklebter Begriff, der eine Art **Geschichte** im Kopf in Gang setzt
7. **3 D Effekte** gezielt einsetzen bis das „Auge glaubt“ was es sieht und sich dem Bild anvertraut: bis der Betrachter schmunzelt, weil er eingebunden wird in die Geschichte und gerne länger hinguckt...
8. **Ebenen** verbinden: mit Schatten und Spritzern
9. Begriff aus der **Wortliste** hinzufügen können- Geschichte bauen
10. Nicht Regeln machen es, sondern die **Menge der Zeit** die man mit einem Thema verbringt: Eine Verführung schlechthin. Es macht süchtig.