



Eine Spielvariante:

Zwei Menschen sitzen sich gegenüber an einem Tisch. Ihre Zeichenpapiere sind am Tisch festgemacht und mit einem leichten Tuch bedeckt.

Das Spiel besteht nun darin den Kopf (die Konturlinien) der gegenüber sitzende Person in der Vorstellung mit dem Stift abzutasten. Gleichzeitig entstehen die Tastspuren auf dem Papier unter dem Tuch.

Das kann zu Beginn zu skurrilen Zeichnungen führen. Diese „kleinen Monster“ können anschließend fantasievoll weiter gezeichnet werden.

Hier geht es nochmals darum die Verbindung zwischen dem sehenden Auge und der zeichnenden Hand so kurz wie möglich zu machen. Viele Zeichnende sagen: Ich sehe das was ich zeichnen möchte, aber ich bringe dieses „SEHEN“ nicht auf's Papier.

Das Geheimnis besteht darin, das sehende Auge und die zeichnende Hand miteinander zu verbinden. So gibt es keine Distanz mehr zwischen den Augen und der Spitze des Stiftes zu überwinden.

Zeichnen lernen bedeutet im eigentlichen Sinne gar nicht *Zeichnen lernen*. Vielmehr bedeutet es **das Alphabet des Sehens zu lernen**. Wer dieses kennt, kann die vielfältigen Möglichkeiten der Wahrnehmung in jeder Situation nutzen und anwenden. Wie bereits früher gesagt werden Zeichnungen so zu Geschenken des Sehens.

Das Wichtigste dabei ist es, sich von Gewohnheiten zu befreien und ganz besonders damit aufzuhören, das was gezeichnet wird andauernd zu beurteilen. Das Alphabet des Sehens lernen heisst **üben**. Und Üben bedeutet sich den Raum zu geben, dass die Dinge sich entwickeln dürfen, anstatt von Anfang an gut sein zu müssen.

In diesem Beispiel sehen wir, wie das tastende Sehen mit der Hilfe eines Spiegels geübt werden kann. Der Knabe, der sich im Spiegel betrachtet stellt sich vor direkt auf seinem Spiegelbild zu zeichnen. Er tastet mit der Spitze seines Stiftes den Konturlinien seines Kopfes nach und verbindet dabei die tastenden Augen mit der zeichnenden Hand. Unter dem Stuhl, so vom Wunsch des Kontrollierens befreit entstehen Linien die wie von einem Seismografen geschrieben die berührenden Tastbewegungen seiner Augen wiedergeben. Anstatt innerlich zu sagen: „Ich zeichne ein Auge“, kann der innere Dialog einfach das Hinauf und Hinunter, das Krumme und Gerade, den Wechsel der Bewegungen benennen. Das kann sehr befreiend sein.

Es ist sinnvoll dieses tastende Spiel in nicht allzu langen Phasen zu spielen und mit verschiedenen Geschwindigkeiten zu experimentieren.

Ein solches Setting kann auch zum tastenden Sehen/Zeichnen von anderen Dingen genutzt werden.