

XXIII Międzynarodowy Festiwal Rysowania w Zabrze – tym razem online!

Ze względu na pandemię koronawirusa, 23. Międzynarodowy Festiwal Rysowania w Zabrze odbędzie się w przestrzeni cyfrowej. Tegoroczna edycja festiwalu wyjątkowo nie będzie miała formy konkursu, a będzie promocją sztuki i prac uczestników.

Międzynarodowy Festiwal Rysowania w Zabrze od wielu lat zmienia nasze miasto w światową stolicę rysunku, a teraz dzięki edycji online i za pomocą działań w sieci, możemy dotrzeć jeszcze dalej!

Kontynuując tradycję festiwalu – rysowania postaci z natury – w tym roku tematem jest postać w domowej przestrzeni. – Jest to temat, który pozwoli uchwycić czas odizolowania w tym trudnym okresie, a jednocześnie dzielenia go ze sobą, domownikami i rodziną. Ujęcie w rysunku członków rodziny i utrwalenie chwili podkreśla Metropolitalne Święto Rodziny, które rok rocznie spleta się czasowo z naszym Festiwalem – tłumaczą organizatorzy.

Zachęcamy do zabawy i rysowania!

Zadania uczestnika:

Kontynuując tradycję festiwalu rysowania postaci z natury:

1. NARYSUJ POSTAĆ W DOMOWEJ PRZESTRZENI na dowolnym formacie (nieprzekraczającym B1) i w dowolnej technice.
2. Opublikuj jako post na oficjalnym profilu Międzynarodowy Festiwal Rysowania – Official, opisując swoją pracę w treści posta podobnie, jak to było w poprzednich edycjach:

Imię:

kategoria wiekowa (znajdziesz w opisie na wydarzeniu):

(Możesz nominować do podjęcia wyzwania i narysowania postaci, trzy osoby w treści Twojego opisu.)

3. Jeśli Twój post zostanie zatwierdzony jako zgodny z regulaminem, zostanie opublikowany na profilu MFR-official.

Harmonogram XIII Międzynarodowego Festiwalu Rysowania:

29 maja br., o godz. 9.00 wystartuje Festiwal i trwać będzie do 5 czerwca br.

– w tygodniu festiwalowym możecie spodziewać się atrakcji w postaci filmów z wizyt w pracowniach artystów pokazujących swój warsztat wszystkim sympatykom Międzynarodowego Festiwalu Rysowania w Zabrzu. Materiały będą publikowane na profilu MFR-official.

Źródło: UM Zabrze



Foto: UM Zabrze