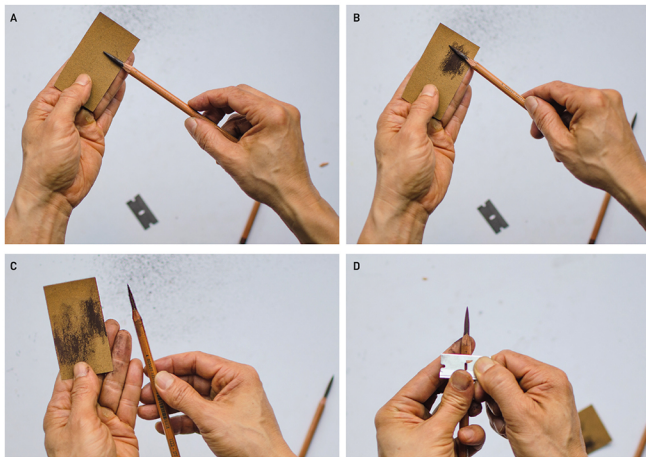


Elektrische puntenslijpers

Als je tekent met een traditioneel graffietpotlood of kleurpotlood, kun je het best een elektrische puntenslijper gebruiken, want die geeft de langste punt. Hoewel je er nooit een mooie naaldpunt van 2,5 cm

mee krijgt, kunnen sommige toch een scherpe lange punt geven waarmee je toon en zachte streken kunt maken. Er zijn diverse merken te koop, maar ik gebruik puntenslijpers van Foray en Panasonic.



Stap 3: schuren en bijwerken

Je krijgt de scherpste rand en de gladste stift met een schuurblokje of middelgrof schuurpapier. Het doel van schuren is onregelmatigheden op de stift glad te maken en de punt zo scherp mogelijk te krijgen.

Leg de stift eerst vlak op het schuurpapier (A). Beweeg het potlood heen en weer en draai af schurend de stift met je vingers (B). Als de stift glad en scherp is (C), schaaf ik het hout opnieuw tot het mooi taps toeloopt (D). Dan kun je het potlood vlakker leggen en meer van de zijkant van de stift gebruiken. Veeg de stift tot slot af met een tissue om slijpsel te verwijderen.

POTLOOD VASTHOUDEN

Bij de gebruikelijke potloodgreep zit de duim onder en zitten de vingers boven. Zo houden de meeste mensen een potlood vast om te schrijven en te tekenen. Om model te tekenen, en voor ambitieuze tekenaars, beginnen we met een ongebruikelijke greep, de 'bovenhandse' of 'schildersgreep'.

Je hoeft hiervoor alleen je potlood anders vast te houden en te gebruiken. Zo kun je met de zijkant van de lange stift brede en zachte streken maken (A). Wil je dikkere streken, houd het potlood dan dichterbij de stift vast om meer druk uit te oefenen (B). Houd voor dunne lijnen het potlood rechter zodat je meer de punt van de stift gebruikt (C). Kleine details kun je natuurlijk tekenen met een traditionele potloodgreep.

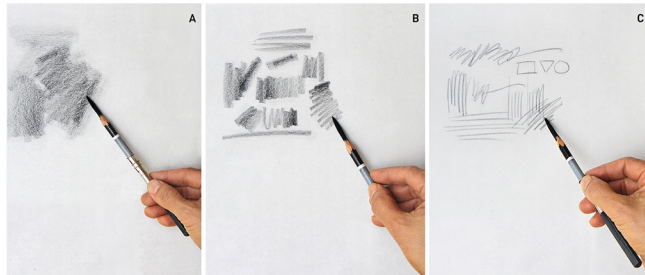
Is de bovenhandse greep nieuw voor je, dan zul je er veel mee moeten oefenen. Als je dit consequent doet zullen je controle en streken vooruitgaan, evenals je handigheid in het algemeen omdat je je hand beter gebruikt.

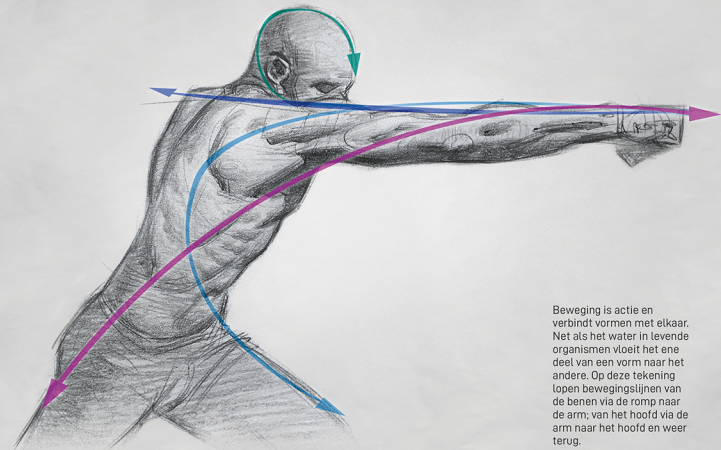
Verderop in dit boek vind je wat tekenoefeningen om je vaardigheid te verbeteren en sneller de bovenhandse greep onder de knie te krijgen.



Anders dan bij de gebruikelijker schrijfgreep ondersteunen de vingers het potlood van onderaf, met de duim bovenop. Zo houden ervaren schilders de lange steel van een penseel vast.

Met de bovenhandse greep kun je de lange stift van het potlood volledig benutten en een breder scala aan streken maken, van vervagende en zachte tonen tot scherpe lijnen.





Beweging is actie en verbindt vormen met elkaar. Net als het water in levende organismen vloeit het ene deel van een vorm naar het andere. Op deze tekening lopen bewegingslijnen van de benen via de romp naar de arm; van het hoofd via de arm naar het hoofd en weer terug.

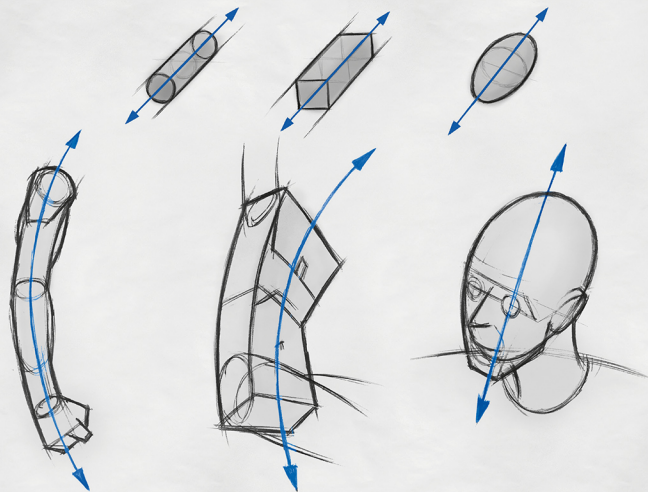
Houding en beweging zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Voor het doel van dit boek definieer ik beweging als:

de vloeiende actie tussen twee of meer vormen in de ruimte.

Beweging is vloeiend omdat organische, levende vormen grotendeels bestaan uit water. Dit geldt vooral voor de mens, die voor 70 procent uit water bestaat. Net als water kan beweging vele vormen aannemen en laat het zich niet insluiten.

'Ruimte' verwijst naar het verloop van de beweging langs en rondom de buitenste randen van vormen, maar ook in, uit of door vormen.

Steve Huston, een van mijn geweldige docenten modeltekenen, beschrijft beweging en houding als de verbinding en relatie tussen delen of vormen van een figuur. Beweging en houding verbinden bijvoorbeeld het hoofd met de tenen, de schouder met de pols en de pols met de vingers.



VORM EN FUNCTIE VAN HOUDING

Een houding heeft vele functies en zonder beweging kan er geen houding ontstaan. Daarnaast kan een houding beweging in zich hebben. Ik zal nu dieper ingaan op hoe we houding en beweging kunnen vastleggen bij het modeltekenen.

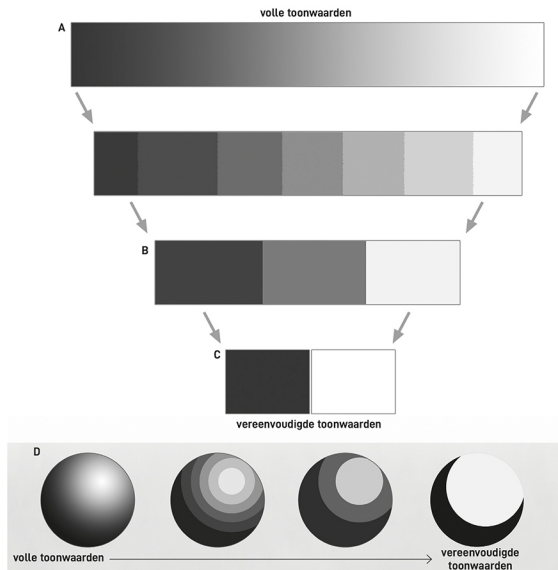
Lange as, actielijn of 'stoot'

De eerste en belangrijkste actie- of bewegingslijn om te definiëren is bekend als de 'lange as'. In mathematische zin loopt de lange as parallel aan of langs de langste kant van een massa of vorm. Bij modeltekenen is de lange as de langste, minst onderbroken actielijn in de figuur of vorm, omdat zelfs de kleinste vormen een eigen lange as hebben.

PRINCIPE 1: VEREENVOUDIGDE TOONWAARDEN

Het eerste concept dat je moet begrijpen is toonwaarde. Toonwaarden zijn lichte en donkere tinten: zuiver zwart, zuiver wit en alle grijsstinten daartussen. Het menselijke oog ziet een on-eindig en complex gamma aan toonwaarden. Het is onmogelijk met onze grove tekenmaterialen,

potloden, verf en papier, en onze beperkte tijd alle toonwaarden die we zien te kopiëren of te evenaren. Om toonwaarden te gebruiken moet de kunstenaar die eerst beheersen. Om toonwaarde te beheersen moeten we eerst vereenvoudigen.

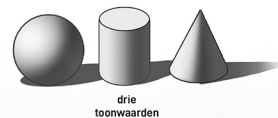
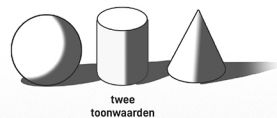


De waardebalk boven aan het schema (A) staat voor alle toonwaarden die we zien, van zuiver zwart tot zuiver wit. Om ze te kunnen beheersen moet je eerst leren ze te zien en het aantal dat je gebruikt beperken. De simpelste waardepaletten zijn die met drie (B) en die met twee (C) toonwaarden. De bollen (D) tonen hoe beperkte toonwaarden eruitzien op een simpele vorm.

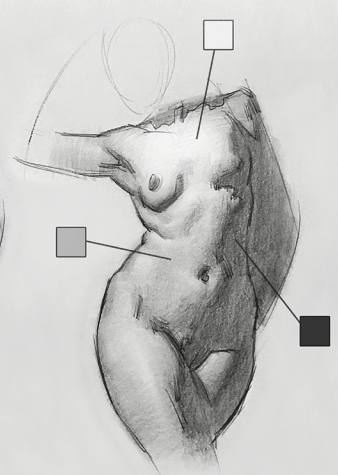
Ga je met arceren beginnen, gebruik dan eerst het simpelste palet van twee toonwaarden: een voor licht

en een voor donker. Dit lijkt wellicht onmogelijk, maar je kunt met twee toonwaarden veel bereiken als het ontwerp goed is en je vorm gebruikt als basis van de afbeelding.

Natuurlijk zijn er veel meer toonwaarden die de tekenaar kan gebruiken, vooral om de illusie van een realistische vorm te scheppen. Het volgende logische toonwaardepalet is dat van drie tonen: licht, donker en de zogenoemde middentoon.



middentoon



Het mooie aan een drietoonwaardensysteem is dat je met een andere groep toonwaarden vormen kunt modelleren, dat wil zeggen maken dat vormen rond en driedimensionaal ogen. Met middentonen kun je een meer gemodelleerde vorm maken door middel van vloeiender overgangen. Dat wil zeggen dat je de tonen kunt gebruiken om over te gaan van een donkere schaduw naar een lichter deel. Behalve met

toonwaarde kun je zo'n overgang ook bereiken met randen [zie blz. 51]. De demonstraties in dit boek beperken zich tot tekeningen met twee en drie toonwaarden. Beginners raad ik aan eerst te oefenen met een tweetoonwaardensysteem en pas daarna een derde toonwaarde toe te voegen. Verderop in dit boek staan meer oefeningen om te oefenen met beperkte toonwaarden.

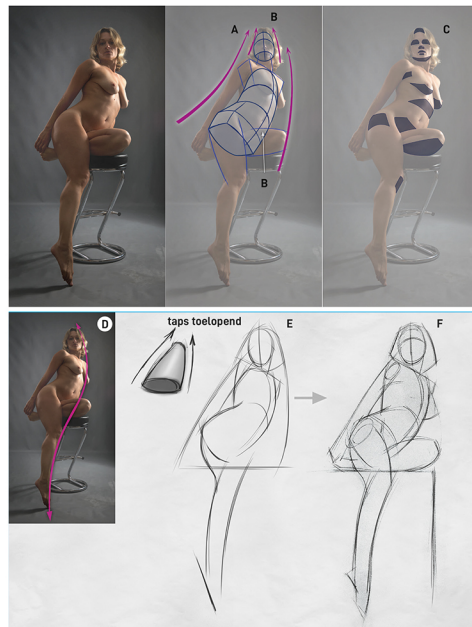


VOORBEELD 1: LAAG STANDPUNT, ONDERAANZICHT

Een laag standpunt zoals hier komt bij modeltekenen veel voor omdat het model vaak op een podium zit. In dit voorbeeld zit het model op een hoge kruk en leunt naar achteren.

Observatietips

Omdat een onderaanzicht moeilijker is om te tekenen, observeer ik de pose wat langer; ik kijk wat de contouren doen en bedenk welke perspectiefmethoden ik kan gebruiken. Het eerste wat ik opmerk bij deze pose zijn de dramatische actie en beweging. Aangezien het model naar achteren leunt, bewegen het lichaam en zijn contouren van me af in een opwaartse, gebogen lijn (A).



Ik weet dat ik zoveel mogelijk tapse vormen ga gebruiken om dit te tekenen, vooral bij de romp en het hoofd (B). Het tweede waarnaar ik kijk bij een onderaanzicht zijn de onderste vlakken, de onderkant van elke contour. De opvallendste bij deze pose bevinden zich in het hoofd, de borsten, de buik en het linkerbeen (C).

Deel 1: houding en vorm

Deze pose heeft een erg duidelijke strekking en actie (D). Teken eerst de houding en een buitenste vorm die oogt als een driehoek of tapse kegel (E). Op deze manier ga je de segmenten en contouren tekenen. Duid nu het hoofd aan en leg de vorm van de romp vast, met gescheiden segmenten. Schets losjes de houding van armen en benen. Teken de benen als twee overlappende vormen (F).