

Natuurlijk hangt de reactie op een bepaald beeld af van iemands ervaringen. Daarom is die voor iedereen anders, maar de algemene reactie is voorspelbaar en geeft je een krachtig handvat, vooral in de manier waarop je persoonlijkheid en karakter kunt overbrengen.



Roza en de zwijnhond
Kelly Hamilton

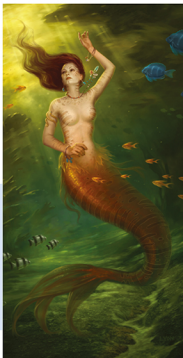
Hier brengt de kunstenaar het karakter van het meisje over via haar uitdrukking. Met die vastbesloten blik en resoluut vliegende arm legt ze duidelijk haar wil op aan het grote beest dat ze berijdt. Het tonen van de interactie tussen de twee is een van de effectiefste manieren om persoonlijkheid over te brengen.

PRAKTISCHE TOEPASSINGEN EN STEREOTYPEN

Hoe kun je beeldtaal dan in de praktijk toepassen? Wat altijd vooropstaat, is dat alles in je werk de beschouwer aan moet spreken. Sommige elementen doen dat iets nadrukkelijker dan andere, maar elk aspect heeft iets te zeggen. Met die wetenschap maak je zorgvuldige en bewuste keuzes over welke visuele aspecten je wel en niet noemt. Denk over elk element na: wat zegt het tegen de beschouwer?

Onder de oppervlakte Howard Lyon

In de handen van een bekwaam kunstenaar kunnen heel subtiele tekens heel krachtig zijn. De vorm en presentatie van het haar, de vinnen en de sieraden van deze meermis zijn zo gekozen dat de beschouwer ziet dat ze zich onder water bevindt. Let op de kleur van de achtergrond: waar veel kunstenaars automatisch blauw zouden kiezen, kiest Howard met opzet voor groen en geel. Dit slimme spelen met beelden maakt het talent interessant en sfeervol.



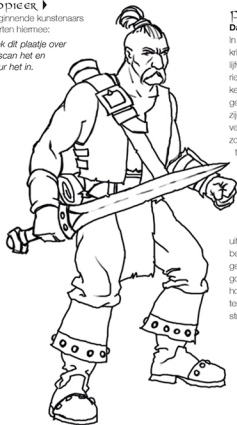
KRIJGER

Stoere, doelbewuste zwaardvechter; een klassieker in de wereld van de fantasy.

Kopieer ▶

Beginnende kunstenaars starten hiermee:

Trek dit plaatje over of scan het en kleur het in.



PERSONALITEIT

Dapper, kordaat, sterk, capabel

In de meeste fantasyverhalen komt een krijger voor. Hij kan de held, slechterik, lijfwacht of beul zijn. Krijgers zijn avonturiers op zoek naar goud in donkere kerken, om hun schat vervolgens uit te geven in gezellige kroegen. Zo'n veelzijdig personage kan de kunstenaar voor veel problemen stellen: het valt niet mee zo'n bekende verschijning om te toveren tot iets origineels.

ONTWERPKEUZES

Vastberadenheid en zelfvertrouwen zijn twee van zijn belangrijkste eigenschappen, en die zie je duidelijk terug in zijn houding en gezichtsuitdrukking. De aandacht wordt naar de belangrijkste gedeeltes van de afbeelding getrokken door accentkleuren: het gouden gevest van zijn zwaard geeft aan hoe belangrijk dat wapen voor hem is, terwijl zijn felrode haar de blik naar zijn strenge gezichtsuitdrukking trekt.



ZIE OOK
Beeldtaal, blz. 30
Uitwerking, blz. 46



CONCEPTONTWIKKELING

ELF

Elfen zijn lang, slank en elegant. Dit weerspiegelt hun fijnzinnige karakter, maar zegt niets over hun militaire kunnen. Hun vastberadenheid en wilskracht moeten ook effectief overgebracht worden.

GEZICHT

Elfen zijn te herkennen aan hun puntoren. Bij het ontwerpen van hun gezicht gebruik je die kenmerkende vorm als uitgangspunt. Wanneer je te veel afwijkt van menselijke proporties en gelaatstrekken kan het gezicht iets monsterachtig krijgen, dus wees subtiel.

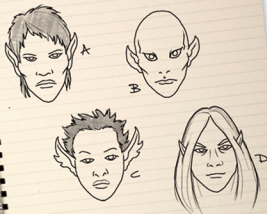


A: de ogen en kin lopen iets taps toe, wat bij de puntoren past. De vorm komt ook terug in de veervormige haarlokken.

B: een kaal hoofd en grote ogen geven dit gezicht een vreemde, onwettelijke uitstraling.

C: de puntoren van de elf zijn iconisch, maar als creatieveeling kun je daar natuurlijk mee variëren. Hier hebben de oren meerdere punten.

D: lang golvend haar verleent het personage elegantie. Zorg er wel voor dat de puntoren zichtbaar blijven.

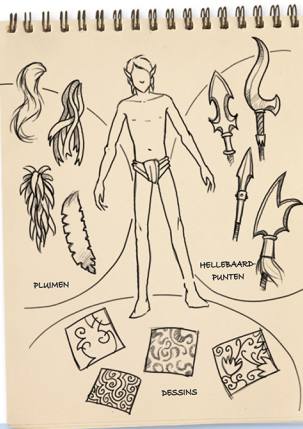


LICHAAM

Elfen zijn meestal een stukje langer dan de gemiddelde mens, maar tenderder. Hun lichaam lijkt erg op dat van een menselijke adolescent: smalle heupen en schouders en lange ledematen; hun kracht en lichamelijke vaardigheden moeten uit andere dingen blijken.

KLEBING

Kleding en uitrusting zeggen veel over een personage. Een wapenuitrusting laat niet alleen zien dat de elf klaar is om ten strijde te trekken, maar ook dat hij de kracht heeft om zo'n zware uitrusting te dragen; ze geeft hem ook meer massa. De verfijnde elfencultuur blijkt uit de rijke versieringen. Maak schetsen met verschillende mogelijkheden. Richt je op hoe de vormen zich tot elkaar en tot het lichaam van de elf verhouden.



KLEBING EN ACCESSOIRES

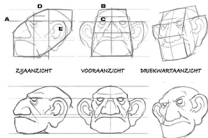
• **Pluimen:** pluimen, mantels en andere bewegende details geven de rijkverierde wapenuitrusting elegantie. Overweeg het gebruik van interessante materialen als haar, veren, linten of een vlag of vaandel.

• **Hellebaard:** het ontwerp van de hellebaard moet elegant, maar ook stevig en praktisch zijn. Het is een dodelijk wapen, geen accessoire.

• **Dessins:** dessins geven de borstplaat een rijke en verfijnde uitstraling. Gebruik vloeiende vormen of organische vormen die verwijzen naar het georganiseerde, zachtachtige karakter van de elf.

OPBOUW- EN TEKEN- HANDLEIDING TROL

Projecteer de 'constructiekool' met zijn hulplijnen in drie dimensies en pas de onderstaande afmetingen toe om de belangrijkste gelaatsstreken op het hoofd van de trol te plaatsen. Zodra je dat hebt gedaan, ga je verder met de houding.



OPBOUW

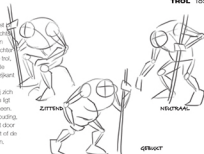
De onderkant van de wenkbrauwlijn en de bovenkant van het oor komen op lijn **A**.

Op het punt waar lijn **B** lijn **A** kruist, trek je aan weerszijden van de neus een lijn schuin omhoog naar de onderkant van de 'kool'. Hierlangs komen de neusvleugels, wangen en de mondhoeken.

De waaier van de oren ligt langs lijn **D**. De vorm ervan kun je vingen door in een boog hulplijn **E** te tekenen naar de onderkant van de 'kool'.

HOUBING

Een extreme houding past extreme emoties en gezichtsuitdrukkingen. Die passen echter weer niet bij het achterdochtige karakter van de trol, dus kies voor een neutrale pose. De trol zit met de zijkant van zijn lichaam naar de beschouwer toe, alsof hij zich afwendt, en zijn linkerarm ligt beschermend om hem heen. Dit is geen vriendelijke houding, wat nog benadrukt wordt door de geheven voet. Het lijkt of de trol al bezig is op te staan.



TIP: RANDEN

Randen kunnen 'hard' of 'zacht' zijn. Harde randen zijn strek, terwijl zachte randen vervagend zijn. De mate van contrast tussen twee gedeeltes speelt ook een rol in het feit of een rand hard of zacht is. Het gebruik van randen heeft een subtiele, maar krachtige invloed op de waarneming van vorm en focus van de beschouwer.

Harde randen doen een oppervlak glad en onbegrijpelijk lijken, terwijl zachte randen aan organische materialen met textuur doen denken. Harde randen geven ook contrast, en dat trekt het oog aan, dus een hardere rand heeft de voorkeur op gedeeltes waar je de aandacht op wilt vestigen. Zachtere randen zijn geschikt voor slecht verlichte of schaduwegeeltes.

Kijk eens naar de verschillende randen in deze schildering:

Oog: het oog wordt omgeven door sterke randen met een hoog contrast, waardoor het een focuspunt wordt.

Baard: voor de baard zijn zachte randen met weinig contrast gebruik, want haar is een zacht materiaal.

Staf: het houten staf heeft harde randen om zijn onbegrijpelijkheid te onderstrepen.

