



# Beeldende vorming

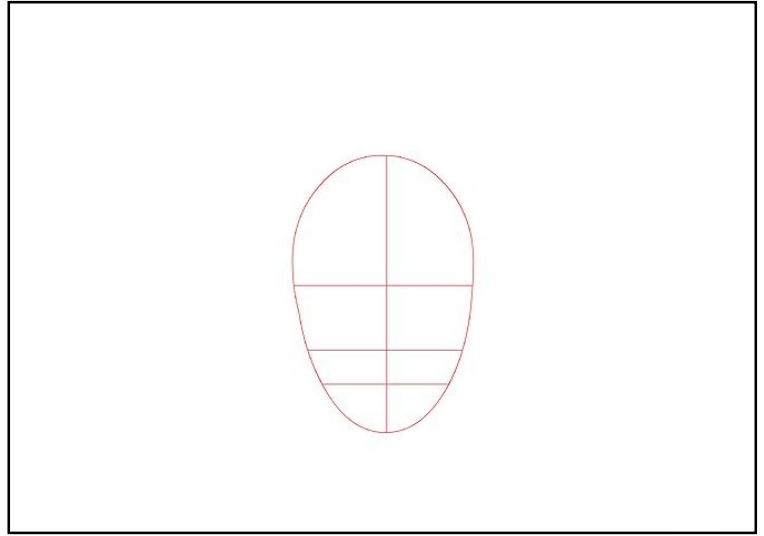
## Basis - Vormen

## Hoofd

### 1. Teken een ovaal dat iets breder is aan de bovenkant dan aan de onderkant.

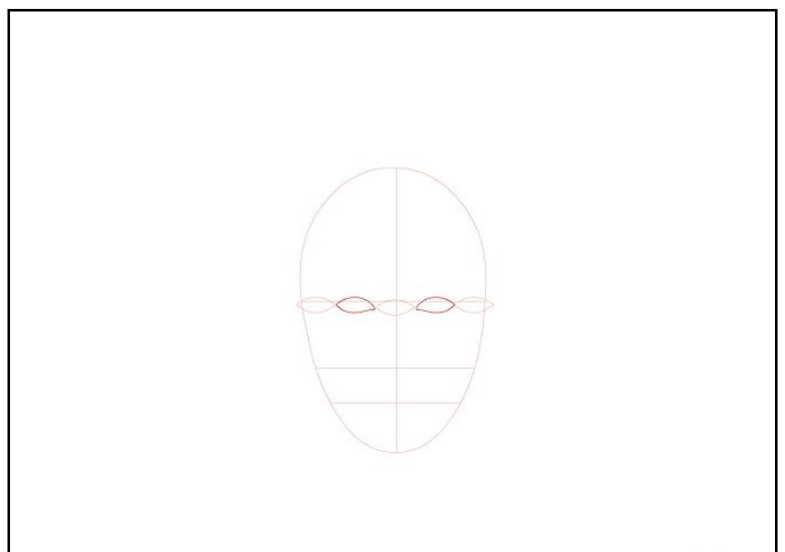
Schets lichtjes een verticale lijn in het midden, vervolgens teken je een horizontale lijn halverwege tussen de boven- en onderkant van het ovaal. Op deze lijn worden de ogen geplaatst. Deel de resterende ruimte onderaan in tweeën met een lijn. Dit zal de basis van een neus van gemiddelde lengte vormen. Verdeel vervolgens de ruimte onderaan in drieën.

De mond zal aan het bovenste derde deel worden getekend en de rest zal de kin vormen.



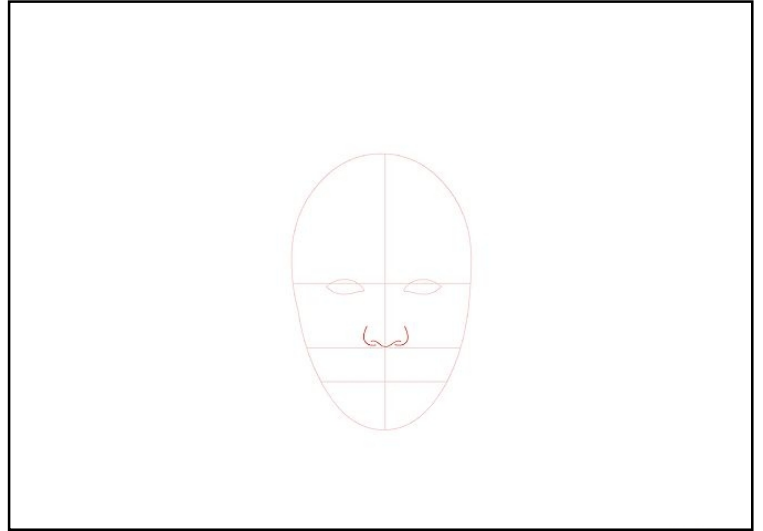
### 2. Teken twee amandelachtige vormen op de middelste horizontale lijn – dit zijn de ogen.

Op een anatomisch correct gezicht passen vijf ogen in de breedte van het gezicht, waarbij de breedte van één oog de afstand vormt tussen de twee ogen die zullen worden getekend. Van links af gezien nemen we het tweede en het vierde oog als onze twee uiteindelijke ogen. De binnenste hoek van de meeste ogen kantelt naar beneden, de buitenste hoek kantelt naar boven of beneden. Voor onze doeleinden moet de buitenste hoek een beetje naar boven kantelen, zodat de lijn die het onderste ooglid beschrijft eruitziet als een zeer lichte 's'-vorm.



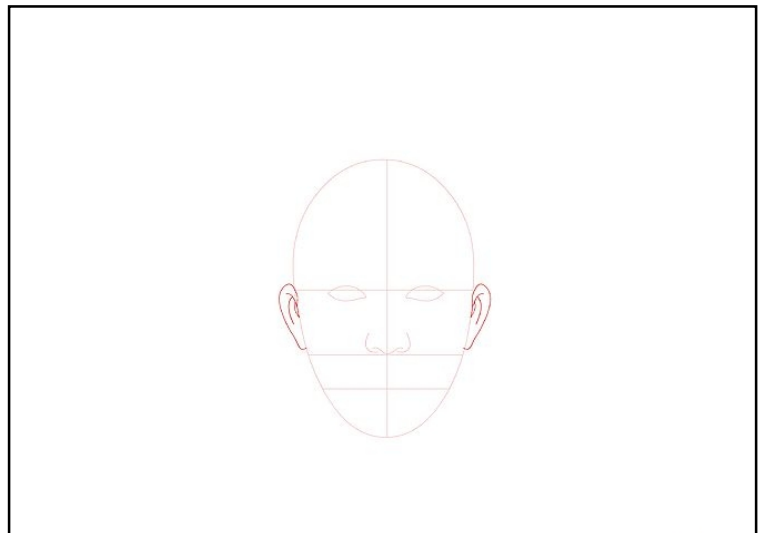
### 3. Teken een neus onder de middellijn.

De neus is het smalst tussen de ogen en het breedst tussen de neusgaten. Merk op hoe de punt naar onder draait. Elke neus is uniek, en als je een portret maakt zal het juist weergeven van de neus je tekening meer gezag geven.



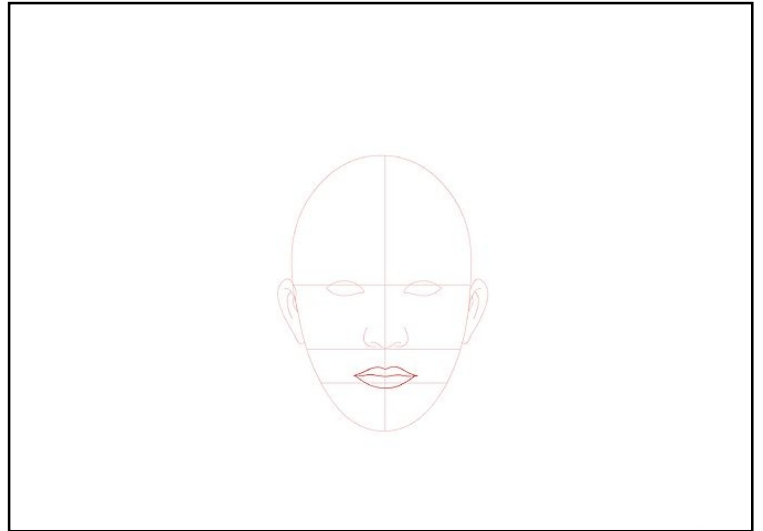
### 4. Ga terug naar de bovenste horizontale lijn.

Teken oren aan weerszijden van deze lijn. Merk op dat de oren breder zijn aan de bovenkant en smaller toelopen naar de oorlellen. Sommige oorlellen zijn aan de schedel vastgegroeid en andere zijn afstaand. Oren zijn vrij ingewikkeld om te tekenen – houd ze in het begin simpel totdat je een idee krijgt van hun constructie



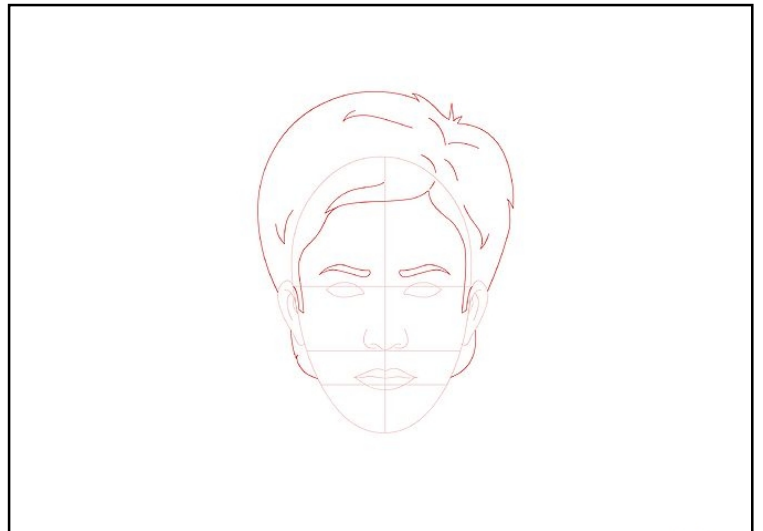
## 5. Voeg een mond toe.

Teken een platte, ronde 'V'-vorm die onder de laagste lijn daalt. Dat zal de onderzijde van de onderlip zijn. Verbind die glimlachlijn met een brede, zachte 'M'-vorm – de bovenzijde van de bovenlip. Teken een heel zachte 'm'-vorm tussen de twee, wat de scheiding van de lippen definieert en de verhouding van de lippen. Je kunt de uitstraling van het gezicht veranderen door de mond naar boven of beneden te bewegen, en door de boven- en onderlip met verschillende verhoudingen tekenen.



## 6. Teken het haar.

Haar is moeilijk te tekenen, maar begin met het tekenen van lijnen (vergeet niet, dit is een lijntekening). Is het haar steil? Teken dan evenwijdige lijnen, gebogen rond het hoofd. Is het haar krullend? Teken dan gebogen lijnen. Merk op hoe krullend haar zich in groepjes samengestelde parallelle strengen opsplijt.



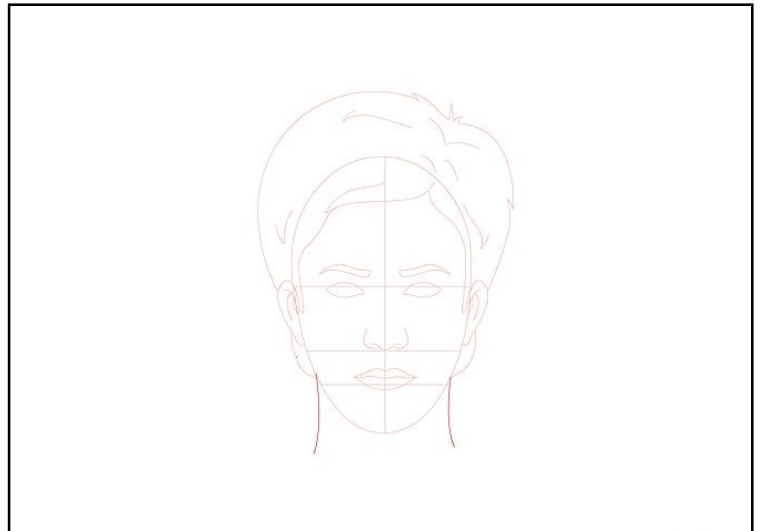
Haar heb je natuurlijk in een veelvoud aan variatie. In dit voorbeeld is een willekeurig voorbeeld genomen.

In de regel geldt dat haar tenminste iets hoger moet eindigen dan de schedel.

Anders lijkt het of het haar op de schedel geplakt is of er is geen haar zichtbaar. (Kaal)

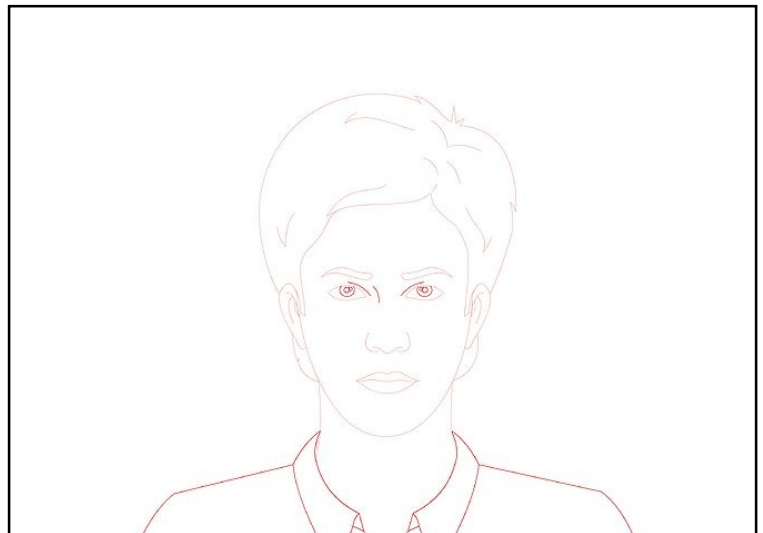
### 7. Eindig met het tekenen van de hals.

De hals is dikker dan we graag denken. De zijkanten beginnen aan de bovenkant van de kaaklijn en gaan naar beneden in een ronding.



### 8. Voeg een soort kraag of halslijn toe.

Je kunt een hemd, jas, coltrui of zelfs helemaal niets toevoegen. Het soort kleding dat je toevoegt, zal je tekening duiding van tijd en plaats geven



Je kunt de figuur naar eigen inzicht verder uitwerken als je dat wilt.

Hou er rekening mee dat deze oefening bedoelt is om de basis verhoudingen van een gezicht te leren plaatsen.

Herhaal deze oefening net zo vaak tot je zonder moeite de basisvormen kunt weergeven.

