

OVER TEKENEN EN SCHILDEREN

Nr. 01 - HET PORTRET

Wij mensen, als diersoort, zijn bijzonder vaardig of goed in het "lezen van gezichten", bijvoorbeeld het gezicht van de persoon waar wij op dat moment mee geconfronteerd worden, of tegenover staan. Die grote vaardigheid is niets anders dan een ver doorontwikkeld beschermingsmechanisme; het was (en is?) belangrijk om snel in te kunnen schatten wat degene die ons daar benadert met ons voor heeft. Grof gezegd: is het een vriend of een vijand, die daar aan komt? Als je dat goed en snel, zonder al veel contact te maken, kunt "zien" kan dat eventuele risico's beperken of voorkomen.

Die kundigheid kun je natuurlijk ook gebruiken bij het maken van een portret, of het nou in 2d of 3d is. Alleen, iederéén heeft natuurlijk die vaardigheid, hoewel sommigen meer dan anderen. Met andere woorden: ook de toeschouwer, die het portret bekijkt waar jij zo je best op hebt gedaan, ziet het heel snel als er iets niet helemaal klopt. De kans op kritische opmerkingen is bij een portret gemiddeld groter dan bij een landschap of abstract werk bijvoorbeeld. Misschien is dat een reden waarom veel mensen het maken van een portret heel moeilijk vinden of op voorhand al denken dat ze dat zelf vast niet kunnen.

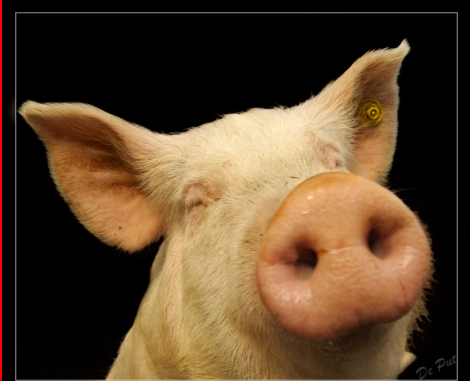
Een andere reden kan zijn dat er best weinig "houvast" is bij het portretteren, zeker als je naar model werkt (ipv naar foto bijvoorbeeld). In deze les wil ik je een paar trucjes of hulpmiddelen laten zien die je wel wat punten van houvast kunnen geven, vooral bij het werken naar foto.

Het overzetten van foto/tekening naar je doek.

Als je naar een foto werkt is het eerste vraagstuk: hoe zet ik het portret van de foto over naar het doek, vaak ook nog vergroot? Natuurlijk kun je dat "op het oog" proberen te doen.

Een veel gehanteerd hulpmiddel daarbij is echter de **rastermethode**. Dit is een redelijk simpele manier maar het kost wel even wat tijd. En je moet zorgvuldig werken.

Je kunt je foto volledig verdelen in gelijke vlakjes, bijvoorbeeld van 1 x 1 cm. Je zet simpelweg langs alle 4 de zijanten om de cm een klein puntje en verbind daarna alle puntjes die **recht tegenover elkaar** staan. Vervolgens doe je hetzelfde op je doek (of papier). Meestal wil je het portret op je doek groter maken dan op de foto. Stel je wilt het 3 x groter maken, dan verdeel je je doek dus in gelijke vlakjes van 3 x 3 cm. Let op: **wel evenveel vlakjes als op je foto!** Natuurlijk kan het ook groter of kleiner. Je schetst daarna het gezicht van de foto over op het doek, waarbij je steeds tussentijds, per vlakje, kunt controleren of het allemaal klopt.



Oh wat ben ik mooi



Portret in acrylverf door cursist
Els Stiphout, 2016



Portret in olieverf door cursist
Paula van Gestel, 2016



OVER TEKENEN EN SCHILDEREN

NR. 01 - HET PORTRET

Een makkelijker manier is het gebruik van **transferpapier**. Hierbij vergroot je je foto, bijvoorbeeld op het kopieerapparaat, naar het formaat dat je op je doek wilt (kan ook in verschillende delen op meerdere a-4tjes natuurlijk). Vervolgens leg je transferpapier op je doek en daarop de uitvergrootte afbeelding. Nu trek je met een potlood de lijnen over en het transferpapier zorgt voor het "doordrukken" op het doek.

En tenslotte is er nog het gebruik van een **episcoop of een beamer**. Daarbij projecteer je de voorstelling, al dan niet uitvergroot, op je doek en trekt die lijnen over die jij graag op je doek wilt hebben.

NB.: ik zeg niet dat het zo móet, het zijn enkele manieren en hiermee heb je wat meer houvast dan wanneer je gewoon "op het oog" je portret op je doek overneemt.

Het "Ei"

Als basis voor de vorm van een hoofd kun je een ei-vorm nemen. Natuurlijk gelden alle volgende regels als gemiddelden en wijken wij hier allemaal in meer of mindere mate van af, gelukkig maar, anders zou het een saaie bedoening zijn. Dat ei kun je, liefst heel lichtjes, met 3 hulplijnen indelen. Eerst deel je het ei overdwars in 2 gelijke helften (1). Daarna deel je de onderste helft nog eens door de helft, zo krijg je hier dus 2 kwarten (2). Het onderste kwart kun je dan nog eens doormidden delen (3).

Gemiddeld (nogmaals; we wijken er allemaal vanaf) kun je de volgende verdeling aanhouden:

- Op lijn 1. komen de pupillen van de ogen.
- Op de lijn daaronder (2.) komt de onderkant van de neus.
- Op lijn 3. komt (de onderkant van-) de mond.
- De oren lopen vervolgens van de bovenkant van de ogen tot de onderkant van de neus.

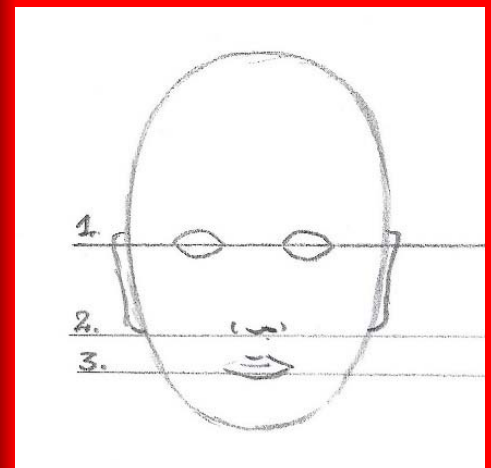
Een andere belangrijke hulpmaat is dat de *ruimte tussen de ogen*, bij een portret recht van voren, gelijk is aan de breedte van een oog.

Vaak is het zo dat de breedte van het gezicht ter ooghoogte ongeveer 5 oogbreedtes is. (Hoewel de ruimtes aan de beide zijanten hier nogal eens van afwijken).

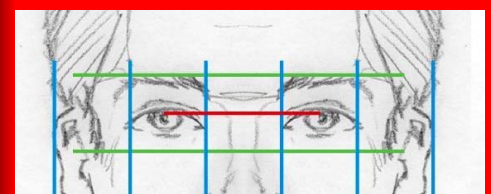
Tot zover de basis bij een portret "en face", oftewel recht van voren en op (jouw) ooghoogte.



De ei-vorm is prima van toepassing op de vorm van de menselijke schedel



Hulplijnen 1, 2 en 3



De onderlinge afstand tussen de blauwe lijnen is identiek



OVER TEKENEN EN SCHILDEREN

NR. 01 - HET PORTRET

Portret in perspectief.

Je kunt je portret dus, zoals hiervoor beschreven, recht van voren plaatsen. Maar uiteraard zijn er meer mogelijkheden. Je kunt het hoofd bijvoorbeeld iets *draaien*, dus naar links of rechts "laten kijken." Dan laat je het over de *lengte-as* draaien.

Je kunt het hoofd ook *kantelen*, dan laat je het naar boven of naar onderen kijken. In dat geval laat je het over de breedte-as draaien. En uiteraard kun je die twee mogelijkheden ook nog gecombineerd gebruiken: het hoofd kijkt schuin naar boven of naar beneden.

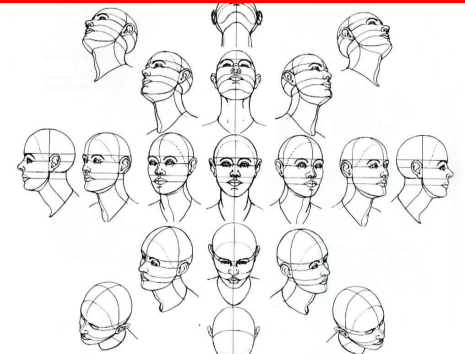
In al deze gevallen is er sprake van het *portret in perspectief*. Vaak wordt het portret hiermee wel wat levendiger, of minder statisch. Het lastige hierbij is echter dat er in het gezicht geen rechte lijnen te zien zijn, zoals in een straat met gebouwen bijvoorbeeld. Er is dus geen mogelijkheid om gebruik te maken van het "lineair perspectief", met de handige vluchlijnen en verdwijnpunten als steun.

Toch hebben we ook voor het *portret in perspectief* wat hulpmiddelen; de lengte-as en de breedte-as.

Met de lengte-as (1) verdeel je het ei in twee gelijke helften; rechts en links. Deze as loopt van midden bovenop het hoofd naar beneden tussen de ogen en over de neusrug en midden van de mond naar het midden van de kin. De breedte-as (2), van oor tot oor door het midden van de ogen, verdeelt dan het ei natuurlijk in twee helften boven en onder. *Recht van voren gezien* vormen die 2 lijnen dus **een kruis**, dwars over het hoofd.

Even terug naar het ei:

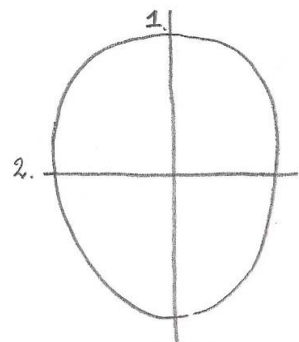
Als je dat gedaan hebt zou je ook kunnen zeggen dat je de vorm in 4 kwarten hebt gedeeld. Let wel op dat het in dit geval, omdat het geen echte ovaal is, niet 4 gelijke kwarten zijn! De bovenste 2 kwarten zijn wél nagenoeg gelijk aan elkaar en de onderste 2 natuurlijk ook, maar níet linksboven en linksonder (evenmin als rechts).



Het hoofd in perspectief:
Draaiend naar rechts & links
Kantelend naar onder & boven



Nog zo'n schetsoverzicht. Let op de
lengte-assen en breedte-assen



Voorraanzicht met een lengte-as en een
breedte-as .



OVER TEKENEN EN SCHILDEREN

NR. 01 - HET PORTRET

Kijk nu eens goed wat er gebeurt *met het kruis* als je het hoofd wat draait en/of kantelt.

Je ziet dat de lijnen gaan "bollen" (let goed op naar welke kant ze dat doen!). En kijk dan daarna ook eens heel goed naar wat er met de kwarten gebeurt! Vergelijk de afmetingen van de kwarten die naast elkaar liggen, dus de 2 bovenste met elkaar en de 2 onderste met elkaar. Al bij een kleine draaiing of kanteling ontstaat er een groot verschil in de afmetingen of verhouding van de kwarten of de helften!

Gebruik die 2 hulplijnen, *de assen*, altijd bij het opzetten van je portret, vooral bij een portret in perspectief, ik kan het niet genoeg benadrukken. Iedere cursist die met "portret" aan de gang gaat krijgt van mij zo'n ei als hulpmiddel. Trek er *nauwkeurig* de 2 assen op en je hebt een heel praktisch en handig hulpmiddel in je schilderkist.

Andere hulpvormen.

We hebben net gezien hoe je met wat trucjes een draaiing/kanteling kunt suggereren en daarbij vooral de juiste perspectivische vertekening kunt vinden. Toch zijn we er dan nog niet helemaal. Een volgende lastige klus is het bepalen van de goede *verhoudingen binnen het portret*. M.a.w.: de *afmetingen* en daarnaast de *plaatsing* van de verschillende onderdelen *ten opzichte van elkaar*. Zoals de ogen, neus, mond maar ook kenmerkende andere vormen of lijnen in het gezicht. Ook hiervoor hebben we iets dat je kan helpen, vooral bij het werken naar fotomateriaal.

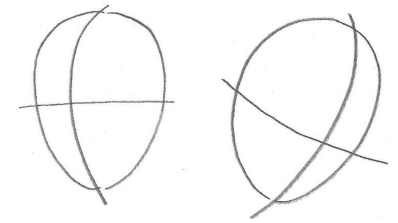
Eerst zet je, met behulp van de eerder genoemde lijnen de ogen (pupillen!) en de onderkant van de neus op de juiste hoogte (en breedte). Vervolgens kun je deze punten gebruiken als "ijkpunten" voor de verhoudingen binnen je portret.

Zo kun je bijvoorbeeld een *driehoek* trekken van de pupillen naar het puntje van de neus. Of van de pupillen naar de mondhoeken (een *trapezium*). Of van het neuspuntje naar de mondhoeken. Als je dat op je voorbeeld (foto) doet, dan kun je vervolgens die vorm overzetten, als "hulpvorm", op je doek. Je kunt dan de beide vormen vergelijken en daardoor makkelijker zien of de verhoudingen kloppen; zo'n hulpvorm is gewoon makkelijker te "lezen" of in te schatten dan de ruimte tussen de vormen zelf.

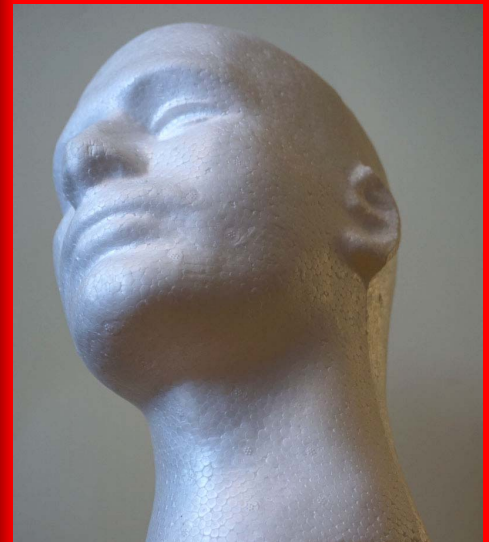
Tot zover dit eerste deel over het Portret. Het blijft een van de moeilijkste maar ook een van de meest boeiende vormen van werken naar waarneming. Een behoorlijke mate van doorzettingsvermogen heb je wel nodig om uiteindelijk de vaardigheid te ontwikkelen om naar tevredenheid te kunnen portretteren. Juist omdat jijzelf maar óók de toeschouwers zo snel en goed kunnen zien of het een beetje klopt. Als je echter weet vol te houden en jezelf de tijd gunt om genoeg te oefenen dan is er ook weinig dat zoveel bewondering oogst dan een goed gelijkend portret.

Succes ermee!

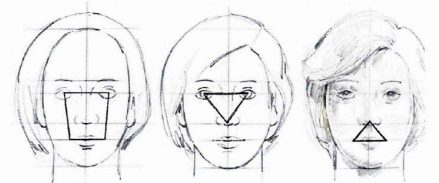
Gerard Kamphuis.



Kijk eens wat er gebeurt als je het hoofd laat kantelen en/of draaien



Voor enkele euro's koop je een tempex hoofd. Leerzaam als voorbeeld



Verhoudingen en posities van ogen, neus en mond

