

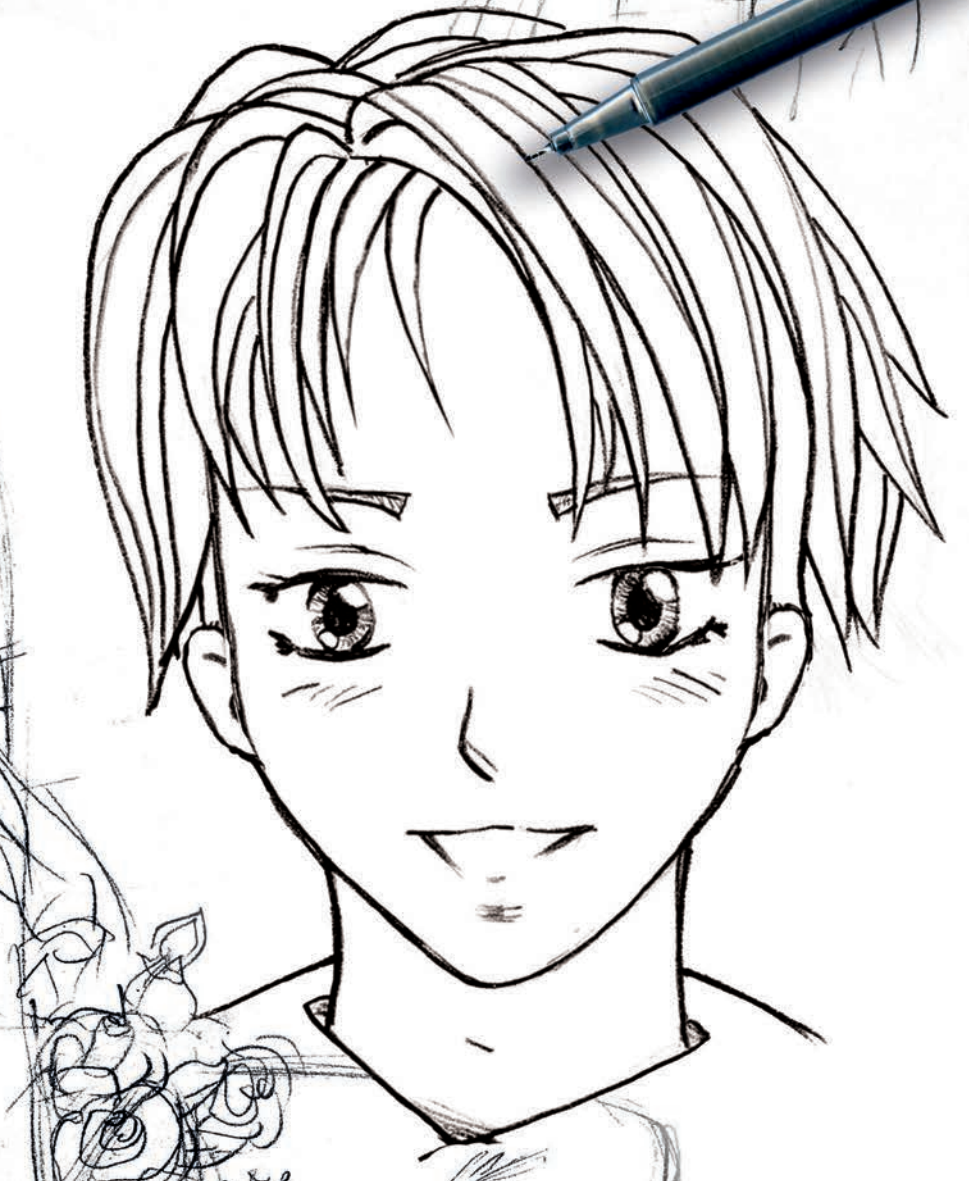
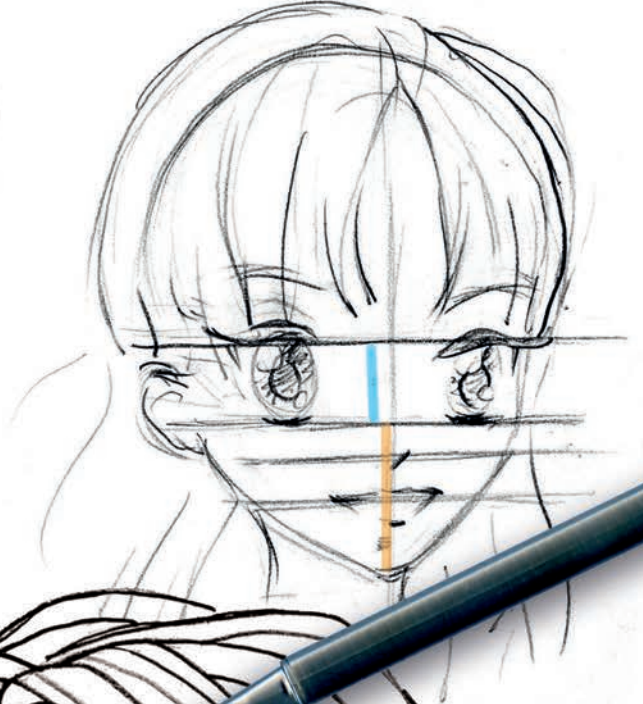
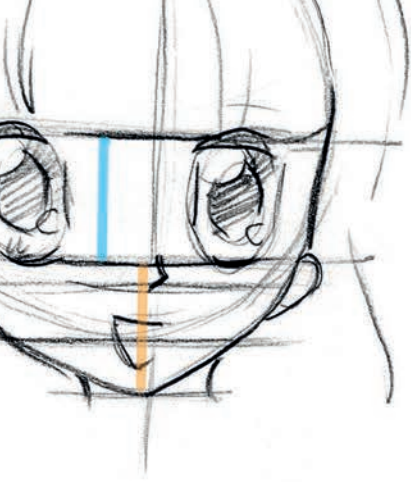
Het complete handboek
voor het tekenen van
shojo, shonen en chibi

Basisboek

MANNGA

Basisboek
MANGA





Gecko Keck

Basisboek MANGA



Het complete handboek
voor het tekenen van
shojo, shonen en chibi

KOSM • S
UTRECHT/ANTWERPEN

Inhoud



Voorwoord 6

DE BASICS VAN MANGA 8

Materiaal: niet alleen voor professionals 10

Contouren en arceringen 12

Het hoofd van een mangafiguur 14

De opbouw van een meisjeshoofd 16

De opbouw van een jongenshoofd 18

Bijzondere perspectieven van het hoofd 20

De magie van manga-ogen 22

Neus en mond: de geheime tekentaal 24

Kapsels voor meisjes 26

Kapsels voor jongens 28

Typische mangaharen 30

Jonge helden, heftige emoties 32

Handen en voeten 34

Anatomie van een mangafiguur 40

Beweging van een mangafiguur 42

Speciale perspectieven van een mangafiguur 45

MODE EN EMOTIES 48

Het schooluniform 50

Wat is jouw stijl? 52

Andere modestijlen 54

Mode voor jongens 56

Magische transformatie 58

Grenzeloze emoties 60

Totaal verliefd 64

Magische gezichten uit andere werelden 68

WAARDEVOLLE KENNIS 70

Perspectief 72

Achtergronden 74

Inkleuren op de computer 76

Met de hand inkleuren 78

Grafische symbolen en soundwords 80

ALLES WAT SCHATTIG IS 82

De wereld van de chibi's 84

Shojo of chibi? Een kwestie van stijl 90

Fabelwezens en dieren 94

Poppen en knuffelbeesten 98

MIJN EIGEN MANGA 100

Zo komt er actie in je tekeningen 102

Young gun 104

Prima ballerina 108

De voetballer 112

De basketballer 116

Een mangaverhaal ontstaat 120

FIGUREN EN STIJLEN 124

Schorpioenvrouw 126

De heerser der zeeën 128

Het kattenmeisje 130

De vampier 132

Sciencefictionheld 134

Jonge strijder 136

Dark teen boy 140

Dark teen girl 144

Cosplay 146

MANGA-KUNST 150

It-girl 152

Lost girl 154

Manga-popart 156

Woordenlijst 157

Aanbevolen boeken 158

Colofon 160





Voorwoord

De Japanse stripstijl manga ontstond tientallen jaren geleden en wist de wereld te veroveren. Maar wie dacht dat deze populariteit van tijdelijke aard zou zijn, had het mis! Integendeel: de kunstvorm heeft zich in verschillende landen tot een eigen stijl ontwikkeld en steeds weer nieuwe creatieve ideeën voortgebracht.

Geïnspireerd door manga hebben zich jeugdculturen ontwikkeld zoals emo of cosplay. Manga-elementen zijn terug te vinden in de hedendaagse mode en make-up en uit de animatiefilm is manga sowieso niet meer weg te denken. Tegenwoordig is manga een wereldwijd fenomeen en het is niet overdreven om van een kunst- en ontwerptijdperk te spreken waarvan het einde nog lang niet in zicht is.

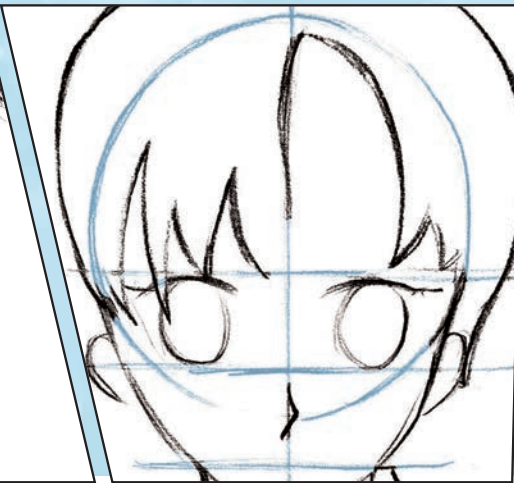
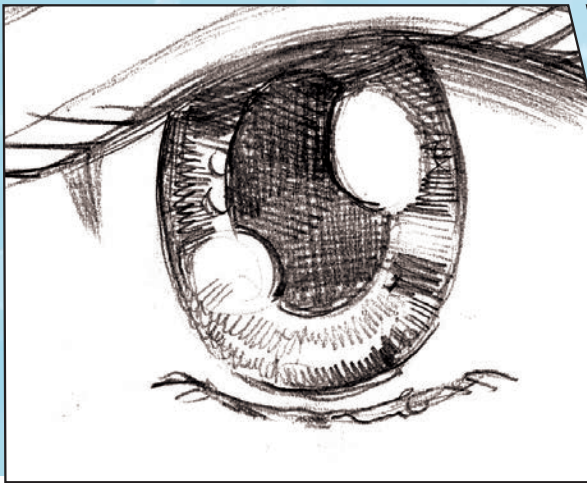
Wie al kennis heeft gemaakt met het *Stap-voor-stap manga oefenboek* van Gecko Keck, weet hoe leuk het is om je eigen manga-personages tot leven te wekken met potlood of pen. Dit boek geeft aanwijzingen hoe je het onderwerp creatief kunt benaderen, maar bovendien biedt het inspiratie voor tekenaars die zich verder willen ontwikkelen. In dit basisboek leer je alle beginselen van deze tijdloze en tegelijkertijd wereldwijde kunstvorm. Ontdek tot in detail hoe je beweging, haardracht en kleding op papier zet en maak je deze unieke Japanse stripstijl helemaal eigen. Veel belangrijker dan welke theorie dan ook is echter dat je plezier hebt in het tekenen. Want er is één ding dat je moet weten voordat je begint: woorden zijn geduldig, lezen maakt je wijs, maar als je een echte mangaka wilt worden, moet je zo veel mogelijk tekenen. Veel tekenplezier!

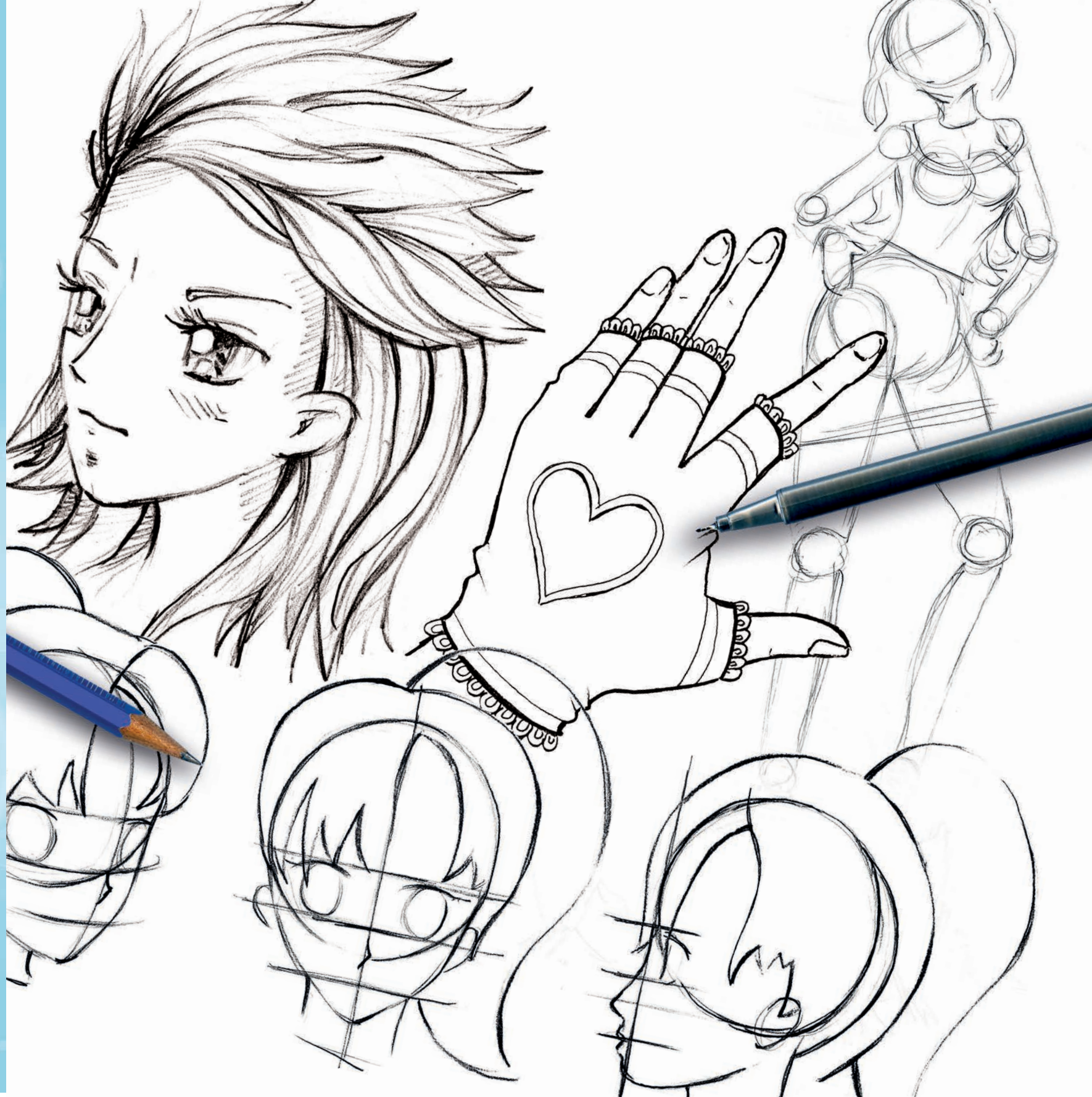
Gecko



De basics van manga

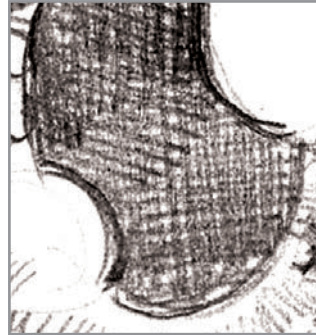
Om je figuren op mangapersonages te laten lijken, moet je een paar trucjes kennen. Professionele mangaka hebben namelijk zo iets als een geheime mangatekentaal ontwikkeld waardoor hun figuren er zo onweerstaanbaar en uniek uitzien. Als je weet hoe het moet, zul je versteld staan hoe levendig en echt je personages er vanaf het begin uitzien. In dit hoofdstuk leer je hoe je een mangafiguur goed opbouwt en tot leven wekt. Grafisch betekent dit het begrijpen en toepassen van de belangrijkste mangastijlelementen, zoals haar en ogen. Inhoudelijk leer je hoe je emoties en bewegingen uitbeeldt.





Een andere basistechniek bij het tekenen is arceren. Met behulp van arceringen kunnen figuren driedimensionaal worden weergegeven. Arcering wekt de indruk van licht en donker, wat synoniem is met licht en schaduw. In mangatekenen wordt arcering vaak gebruikt in de eerste potloodschetsen of storyboards. Later, in de uiteindelijke tekening met fineliner of inkt, worden meestal andere technieken gebruikt voor grijs- of kleurschakeringen, zoals je in de loop van het boek zult zien.

Sterk vergroot:
de pupil van een oog met
potloodarceringen



Sterk vergroot:
de pupil van een oog met
finelinerarceringen



Hardheid 3H

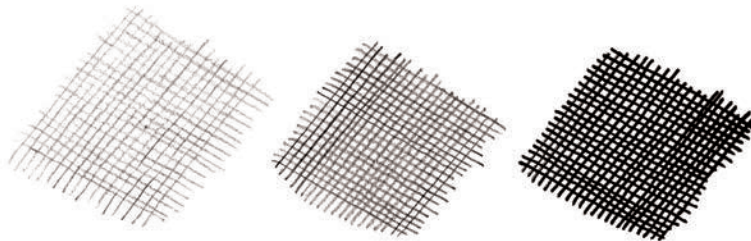
Hardheid 3B

Fineliner



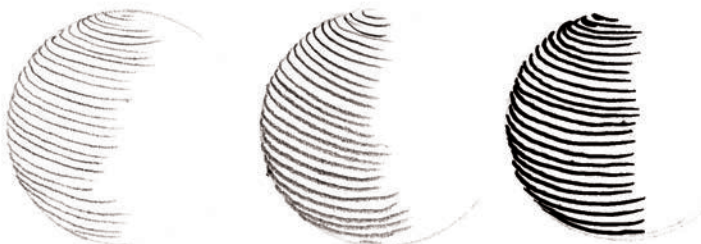
PARALLELARCERINGEN

Alle lijnen lopen bij deze techniek parallel. Om de indruk van een egaal grijs vlak te krijgen, is het belangrijk dat de afstanden tussen de dunne lijnen zo gelijk mogelijk zijn.



KRUISARCERINGEN

Ook hier zijn, vergelijkbaar met de parallelarceringen, alle lijnen parallel getrokken. Om echter fijnere gradaties te krijgen, worden tegenover de eerste arcering andere arceringen uit andere richtingen geplaatst.

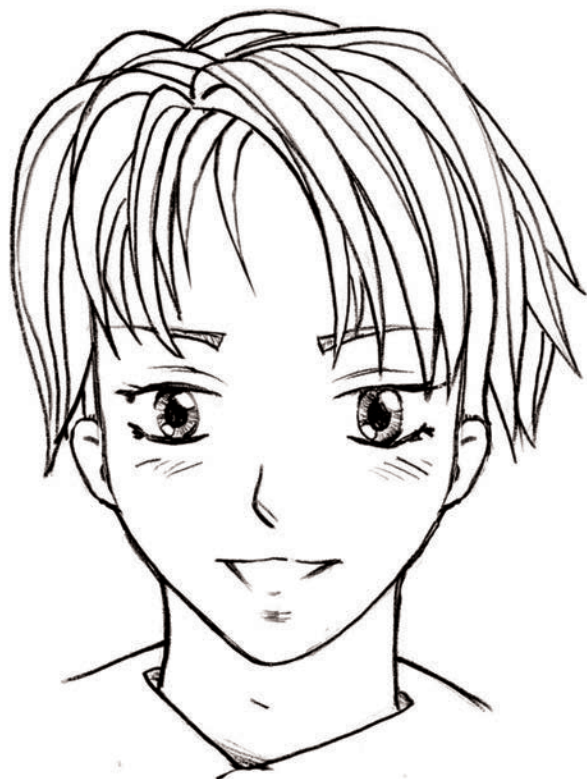


VORMLIJNEN

Deze lopen ook parallel en volgen de vorm van het voorwerp, ze zijn bijvoorbeeld gekromd of gebogen. Deze arcering geeft tekeningen een hoge mate van driedimensionaliteit.

Het hoofd van een mangafiguur

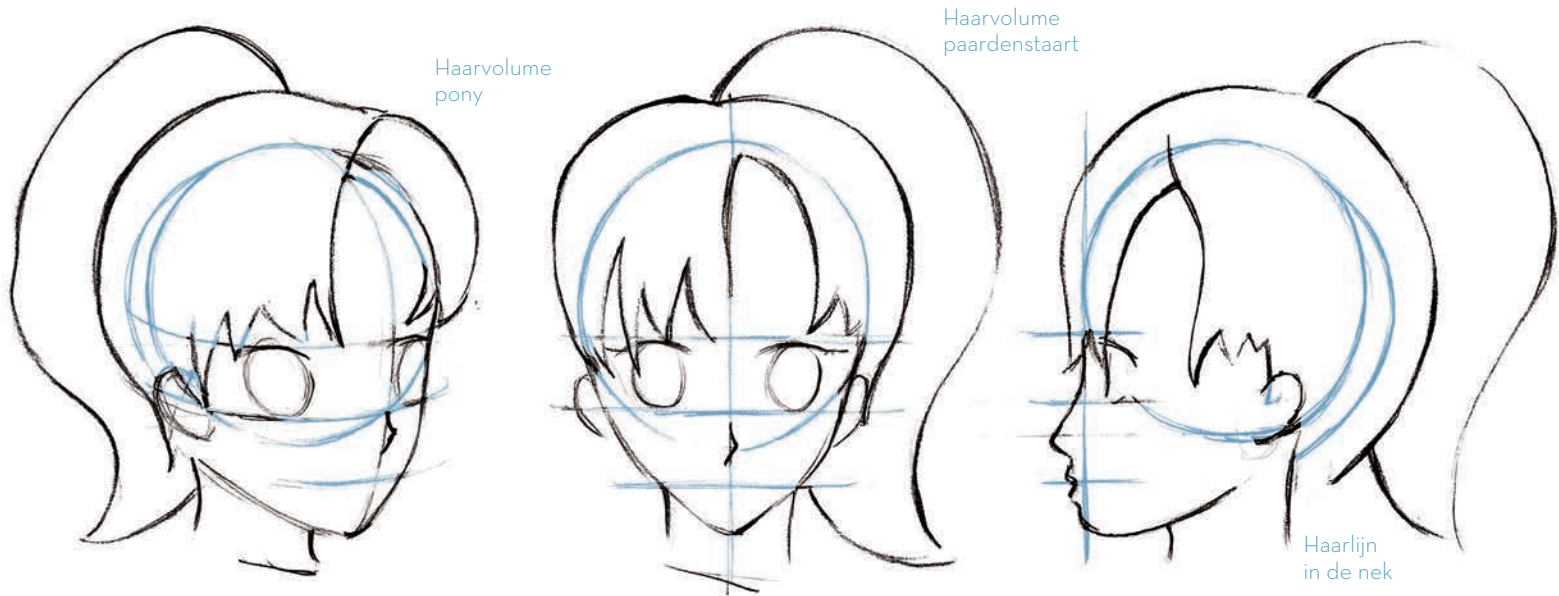
Dat de mangagolf vanuit Japan alle continenten blijft overspoelen, is vooral te danken aan de expressieve gezichten van de meestal jonge mangahelden. De gezichten van de door de mangaka getekende figuren weerspiegelen de gevoelens van een hele generatie. Vreugde en verdriet, liefde, avontuur en passie: alles wordt met een paar lijnen uitgebeeld. Haar en ogen spelen daarbij een heel bijzondere rol, die we in de volgende hoofdstukken gaan onderzoeken. Het beste is om potlood en papier te pakken en mee te tekenen.



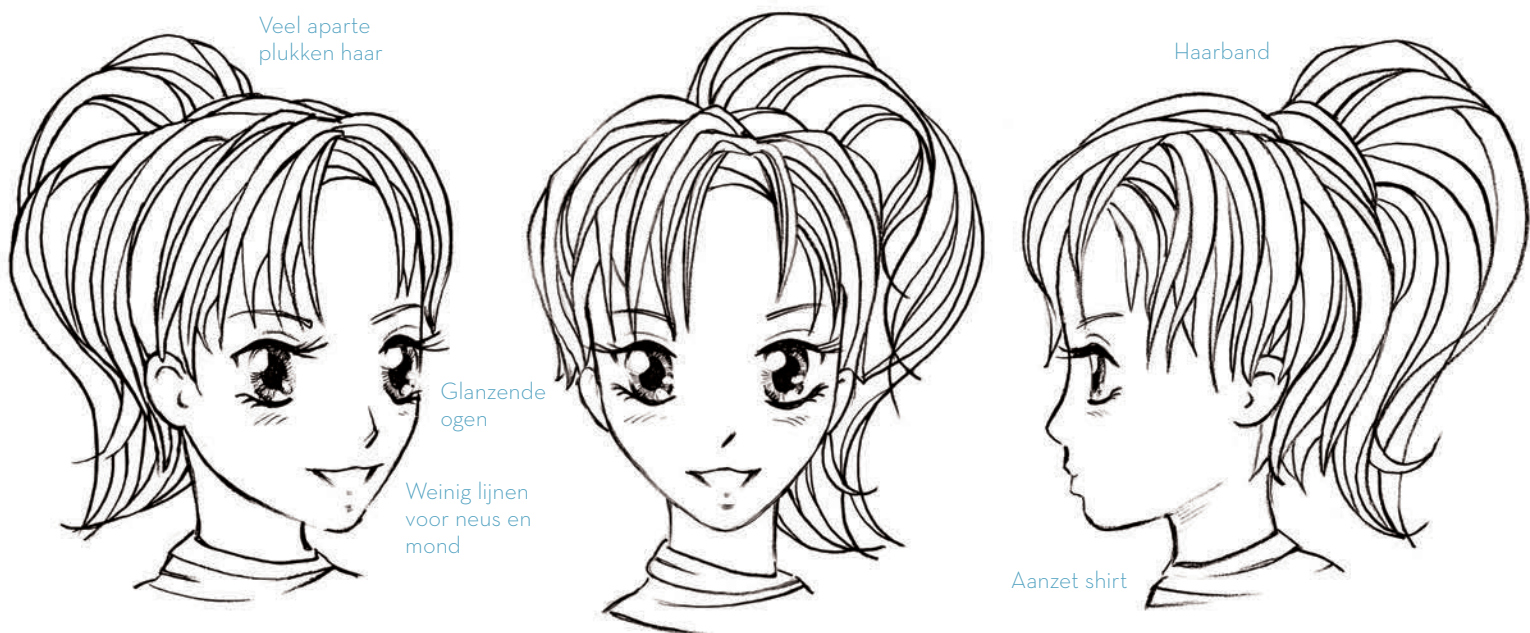
Belangrijk

In elke tekening zijn eenvoudige geometrische vormen, zoals driehoeken, cirkels of rechthoeken, te herkennen. Ook in dit boek zie je deze vormen steeds weer terug in de opbouw van de tekening. Als je nog een beetje onzeker bent, kun je deze vormen steeds opnieuw oefenen.



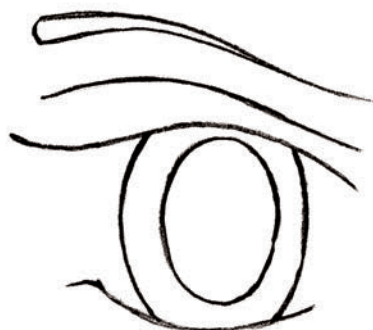


DERDE STAP. Omdat het haar op mangahoofden vaak volumineus is, is het zinvol om het haar eerst als grote volumes te tekenen. Alle lijnen die hier blauw zijn, worden in de latere definitieve tekening onzichtbaar, omdat ze verborgen zijn of slechts hulplijnen zijn.

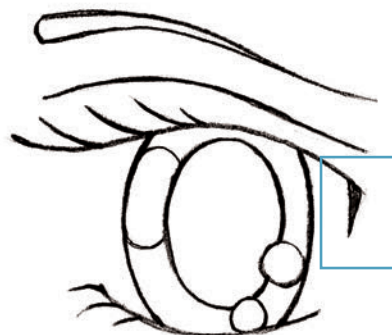


VIERDE STAP. Gebruik een fineliner of een zacht potlood om de contouren scherp over te tekenen, werk de ogen, mond en neus uit en voeg veel dunne plukken haar toe. Heel belangrijk zijn de witte lichtpunten in de ogen!

De magie van manga-ogen



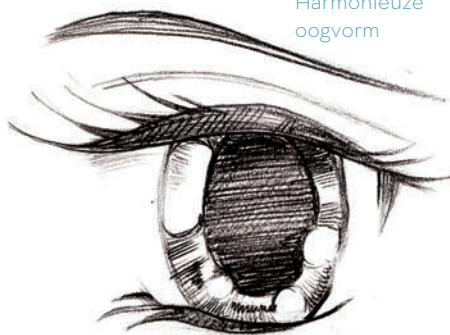
Wat is het eerste waar je aan denkt als je aan manga denkt? De grote en expressieve ogen natuurlijk! Mangatekenen betekent in de eerste plaats het uitbeelden van emoties, hoe intenser hoe beter. En niets brengt deze gevoelens beter over dan de ogen, want dat zijn de spiegels van de ziel. Een mix van grote en kleine lichtpunten (lichtreflecties) in verschillende vormen, een veelzijdige iris, het ontwerp van de pupillen en niet te vergeten het tekenen van de wenkbrauwen en oogleden laat intense gevoelens ontstaan. Veel tekenaars proberen keer op keer de magische aantrekkingskracht van de manga-ogen te overtreffen en ze opnieuw uit te vinden in hun eigen stijl.



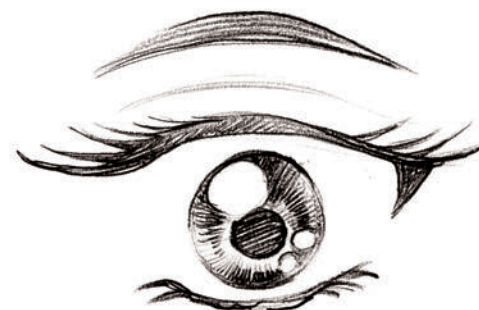
EEN OOG ONTSTAAT

Hier zie je de basisopzet van een manga-oog. Een paar lijnen zijn genoeg om de ruwe vorm vast te leggen. Dan komen al de aparte lichtpunten en de wimpers. De witte oogbol wordt bijna nooit met scherpe lijnen afgebakend. Meestal wordt de oogbol alleen aangegeven met korte streepjes of haakjes, zoals je kunt zien in het blauwe vakje hierboven.

Harmonieuze oogvorm



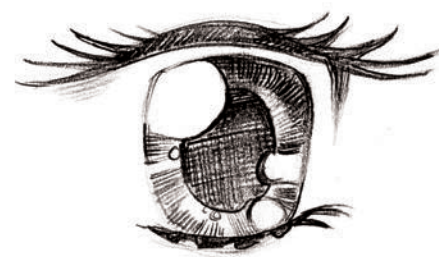
Verbaasde blik



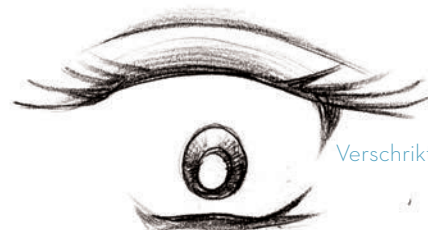
Zachte blik



Neutrale blik



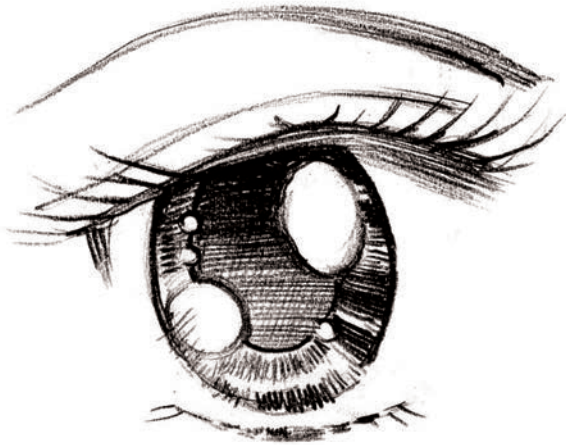
Verschrikte blik



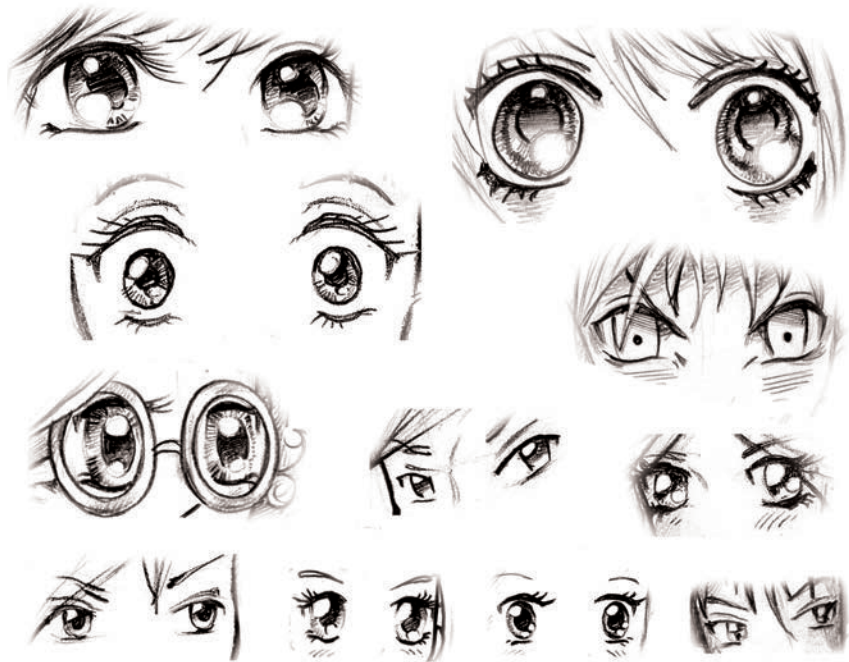
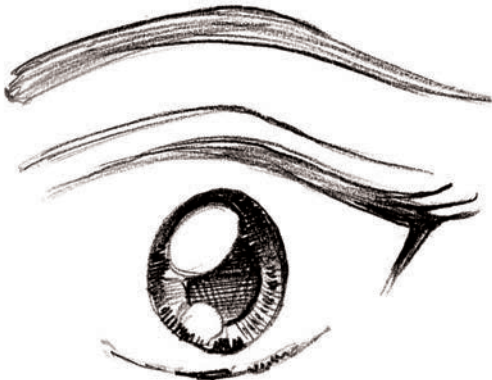
MEISJES- EN JONGENSOGEN VERGELEKEN

Hoewel de vormgeving van de ogen heel gevarieerd kan zijn en aan de smaak van de tekenaar wordt overgelaten, zijn er toch een paar verschillen, vooral tussen meisjes- en jongensoogen. De ogen van meisjes zijn meestal erg groot en getekend met veel lichtpunten. Jongensoogen daarentegen, vooral de iris en pupil, worden vaak kleiner en met minder lichtpunten getekend. Maar uitzonderingen bevestigen hier vaak de regel, afhankelijk van het type figuur.

Meisjesoog



Jongensoog



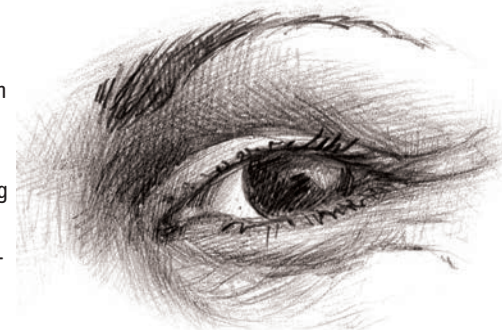
KLEINE OGEN, GROOT EFFECT

Je ziet vaak het hele beeldformaat vullende tekeningen van gezichten in manga, ook in mangafilms, de zogeheten anime. Even vaak moet een personage ook klein getekend worden en worden de ogen heel klein. Zoals de tekeningen hierboven laten zien, moeten de typische mangakenmerken dan worden teruggebracht tot enkele elementen (bijvoorbeeld slechts één of twee grote lichtpunten) om toch de gewenste expressie te krijgen.

Info •

DE WERKELIJKE VERHOUDINGEN

Net als bij de anatomie van het hoofd, is ook hier de vergelijking met een echt oog zinvol. Bij een echt oog zie je dezelfde elementen zoals iris, pupil, wenkbrauwen, wimpers en ooglid. De verhoudingen van het manga-oog zijn echter heel anders. De iris en de pupil zijn meestal erg groot getekend en vooral de lichtpunten zijn veel opvallender en groter weergegeven om de expressie te versterken.

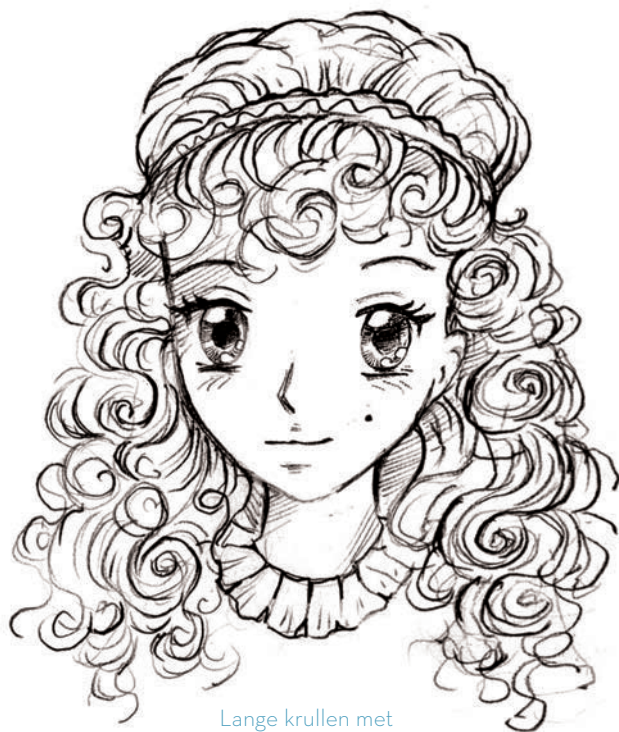


Kapsels voor meisjes

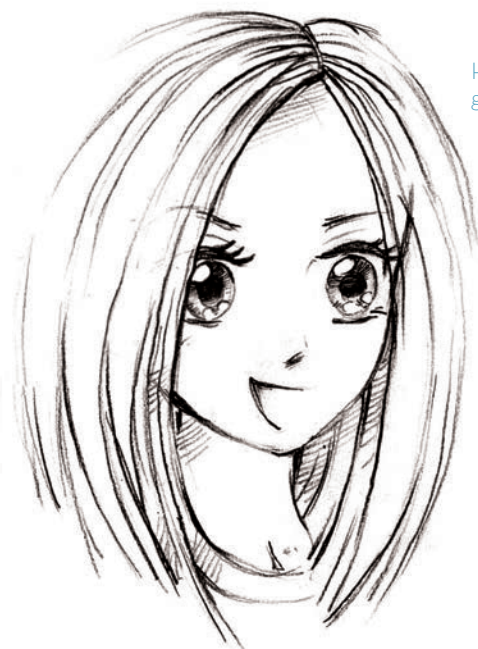
Na de ogen is het haar waarschijnlijk het belangrijkste stijlelement van een mangafiguur. De redenen hiervoor liggen voor de hand. Het kapsel bepaalt de uitstraling, die bepalend is voor het karakter van het personage. Het haar komt echt tot leven, is vaak erg volumineus en speelt rond het gezicht om de uitbeelding van emoties te benadrukken. Shojo's hebben vaak een paardenstaart en accessoires als bloemen of haarbanden. Maar er zijn natuurlijk veel meer kapsels en als tekenaar word je vanzelf een haarstylist. Het is belangrijk te bedenken wat het personage moet voorstellen, in welke tijd het leeft en welke karaktereigenschappen het heeft. Vervolgens kun je het haar zo vormgeven dat het daarbij past en elke afzonderlijke pluk haar zorgvuldig uitwerken.



Asymmetrisch kapsel



Lange krullen met smalle haarband



Halflang gelaagd kapsel



UITWERKING VAN DE SOUNDWORDS

Met de technieken die beschreven zijn op bladzijde 77, kunnen de letters en symbolen in typische mangastijl voorzien worden van een grijze achtergrond of verlopende grijsjinten. Hierdoor zien ze er nog levendiger uit.

Bij het monster hiernaast zijn drie grafische technieken gebruikt om de vernietigende kracht uit te beelden:

1. Het grafische element van de stralen, dat de explosieve uitbarsting symboliseert.
2. Het soundword 'CRACK!!'
3. Het perspectief van de figuur, waarbij het verdwijnpunt onder de vloer ligt.



Verliefd

Bedroefd



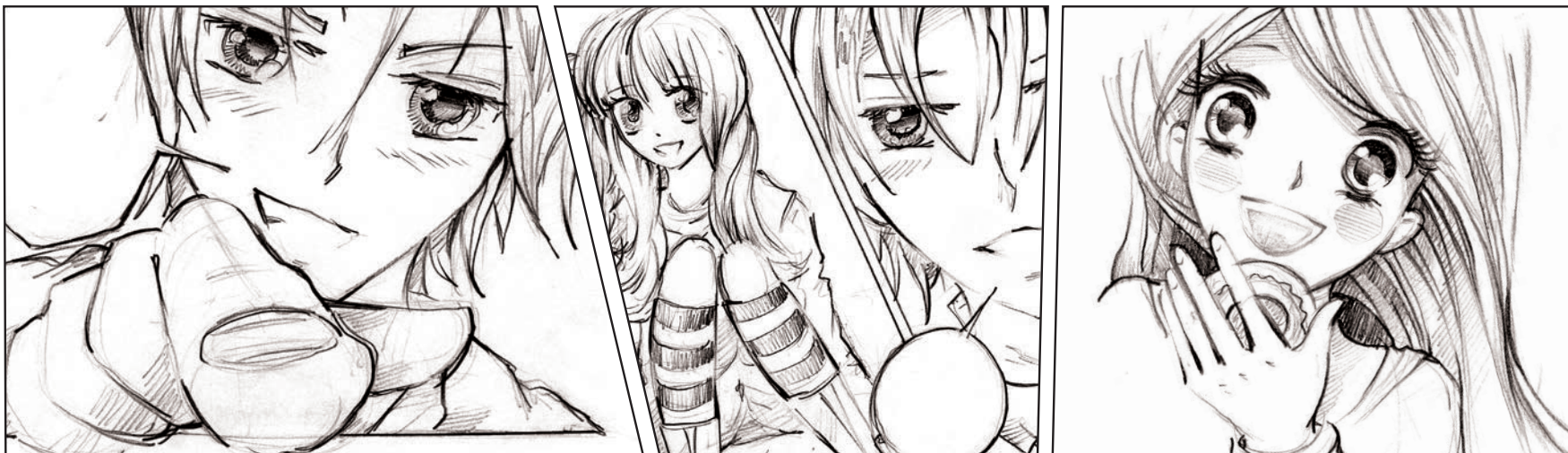
Verward



KLEINE SYMBOLEN MET GROTE BETEKENIS

De kleine tekeningen van de gezichten illustreren het gebruik van typische mangasymbolen en hun betekenis bij het uitbeelden van emoties.

Basisboek MANGA



Dit boek is het ideale handboek om de Japanse stripstijl manga goed in de vingers te krijgen.

Illustrator Gecko Keck gaat in op diverse mangastijlen, zoals chibi, shojo en shonen. Je maakt kennis met onderwerpen als de weergave van gezichten en handen, verhoudingen en beweging. Maar ook met verschillende kledingstijlen, perspectieven, lichaamshouding en kleurgebruik.

In dit boek vind je alles voor de ambitieuze mangatekenaar!



9 789043 927871

www.kosmosuitgevers.nl

**KOS
M•S**

NUR 476
Kosmos Uitgevers,
Utrecht/Antwerpen