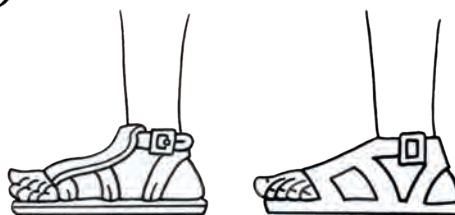
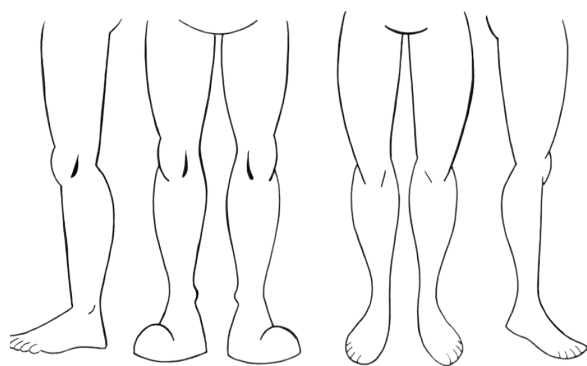
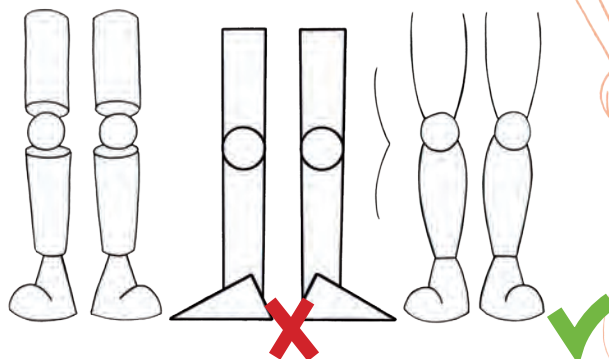


Bij **blote voeten** komen de tenen erbij. Teken tenen en nagels niet te rond. Blijf ook binnen de vorm die je getekend hebt voor de voet. Als je de tenen te veel laat uitsteken, krijg je al gauw een rare voet.

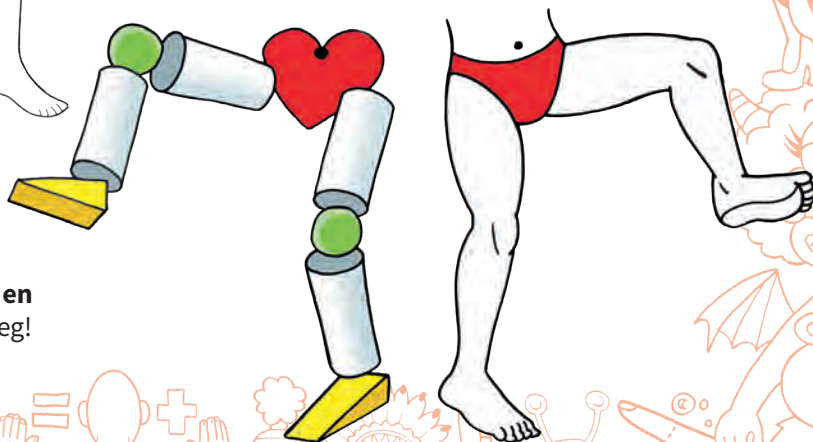
**Een sandaal** heeft veel details, en je hebt al die tenen al. Hou je sandaal dus simpel. Tenslotte ga je de voeten van je personage meestal klein tekenen.



**Een been** bestaat uit een bovenbeen, een knie, een onderbeen en een voet. Als je alles met rechte lijnen verbindt, blijft het nogal plat. Je stripfiguur ziet er dan uit als een robot. **Gebruik liever bogen voor je boven- en onderbenen.**

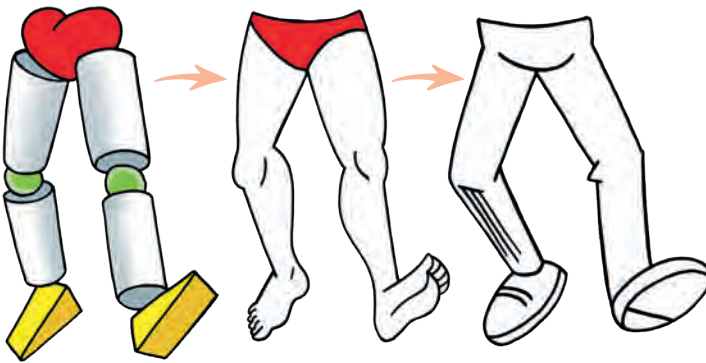
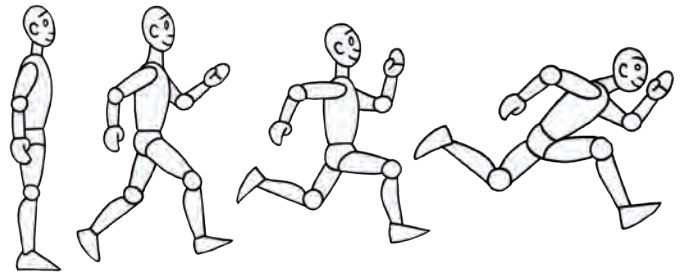


**Knieën en enkels** kun je bij mannen een beetje laten uitsteken, maar bij vrouwen doe je dat beter niet. Je kunt een damesknie tekenen door de boog van het bovenbeen een stukje te laten doorlopen. Nog een dwarsstreep en je hebt een knie.



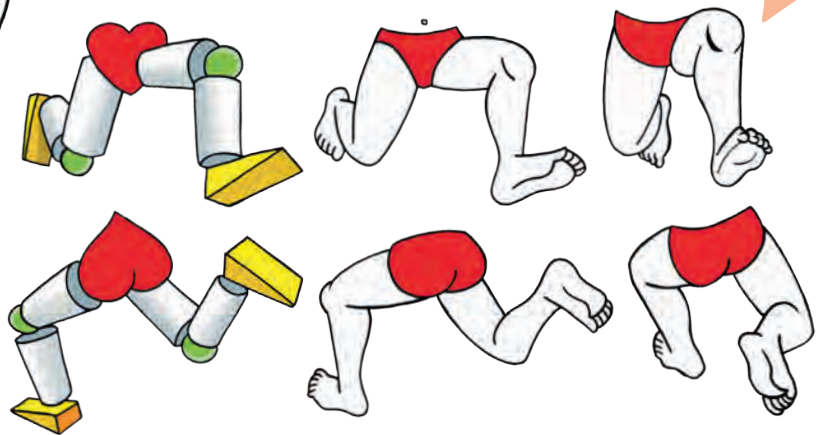
Met wat je hier gezien hebt, kun je ook gebogen benen tekenen. Zo kan je personage eigenlijk ook al **lopen, rennen en zitten**. Sla de bladzijde om voor meer uitleg!

Er zijn twee manieren om lopende figuren te tekenen: van voren bekeken of van opzij. Van opzij is het makkelijkst. De armen en benen blijven even lang, je moet ze alleen buigen. Hoe verder je de benen buigt, hoe harder je personage loopt. De voeten hoeven zelfs niet op de grond te komen, net alsof je een foto neemt tussen twee stappen in. Als je ook nog de romp naar voren buigt, trekt je personage een sprintje.



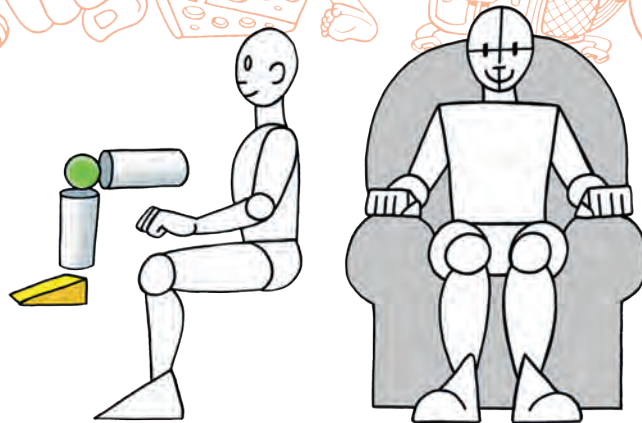
Een lopende figuur in vooraanzicht is moeilijker. Je moet de voeten van boven en van onderen tekenen. De voorste voet teken je een beetje groter omdat die dichterbij is, en de achterste voet een beetje kleiner omdat die verder weg is.

Als je een rennende figuur van voren bekijkt, zul je zelfs **sommige stukken been niet zien**, omdat die gebogen zijn. Denk weer aan een been als twee cilinders/rollen.

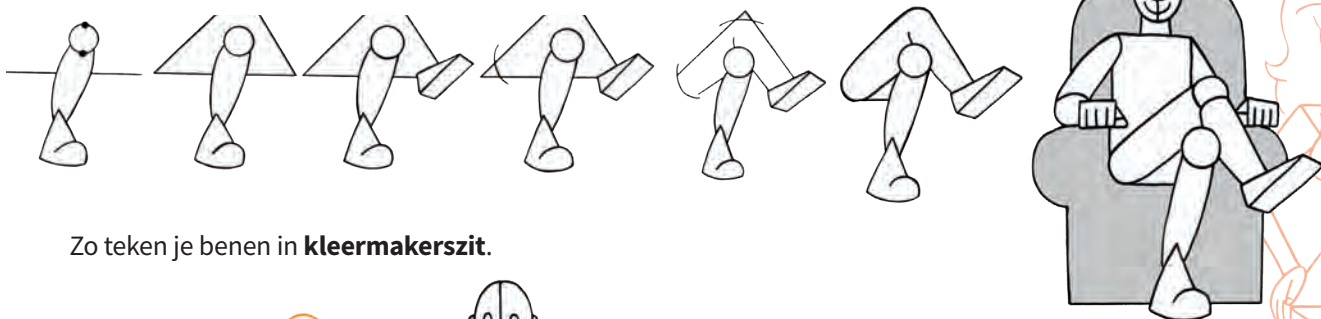


De gebogen benen van een loper komen vaak **over elkaar** te staan. Teken ze eerst allebei helemaal, zachtjes in potlood. Zo voorkom je dat je een been te kort of op de verkeerde plaats tekent. Gom daarna het bedekte deel van het been weg.

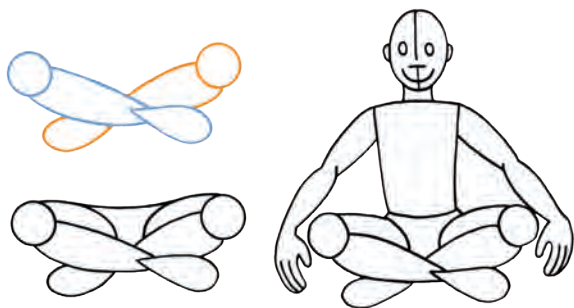
Ook zitten kun je op die twee manieren **tekenen**, van voren en van opzij. En ook hier is van opzij het makkelijkst: buig gewoon de benen. Van voren gezien is het gebogen bovenbeen eerder een cirkel dan een rechthoek. Denk aan de cilinders.



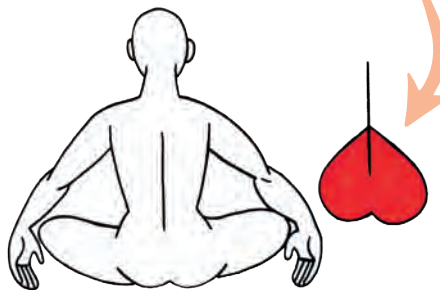
Zo teken je een personage met **gekruste benen**.



Zo teken je benen in **kleermakerszit**.



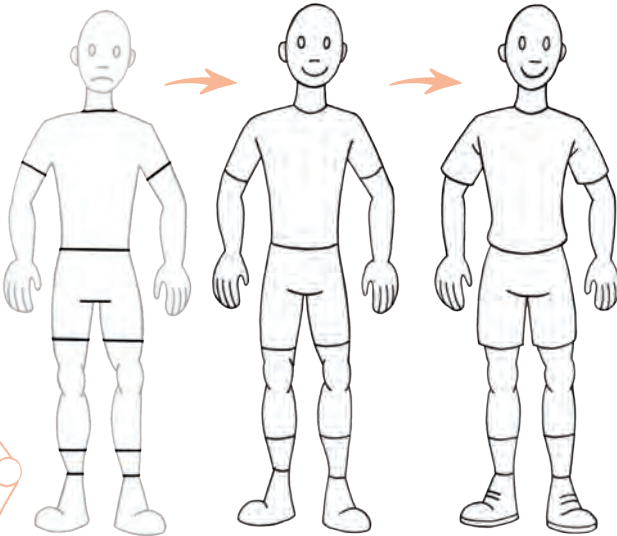
Een zittend personage van achteren gezien teken je snel met een **omgedraaid hartje**. Dat zijn dan de billen en heupen.



De makkelijkste manier om iets te laten bewegen in een strip zijn bewegingslijnen. Hier zie je hoe verschillende lijnen hetzelfde figuurtje laten springen, vallen, rennen en zelfs huppelen of dansen.



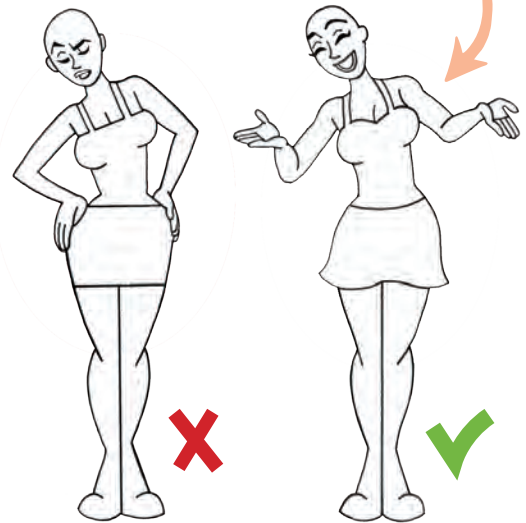
**Kleren** tekenen is vooral de randen van de kledij tekenen. Met elf streepjes geef je een personage al een T-shirt, korte broek, sokken en schoenen, zoals je hier ziet. Met rechte strepen zal een figuur wel altijd plat lijken.



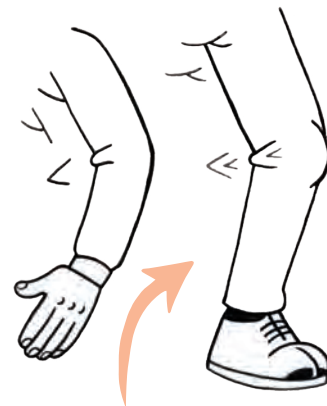
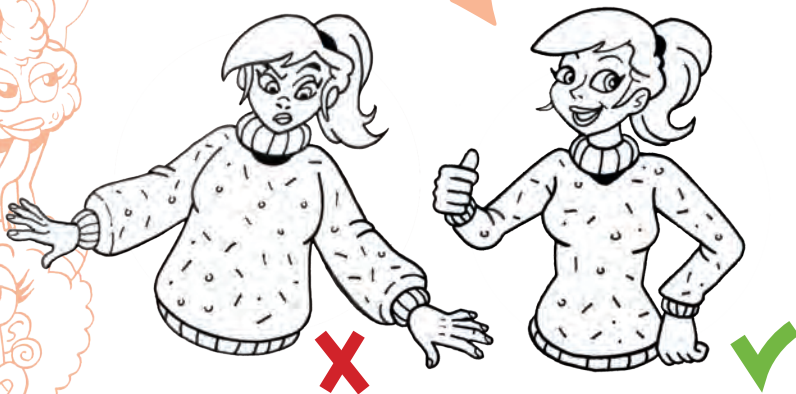
Je kunt beter met **boogjes** werken. Je personage krijgt dan meer volume, de armen en benen tonen ronder. De kledij is nog wel heel strak.

Als je lossere kledij wilt, teken dan de randen van de kledij **breder dan de armen en benen**.

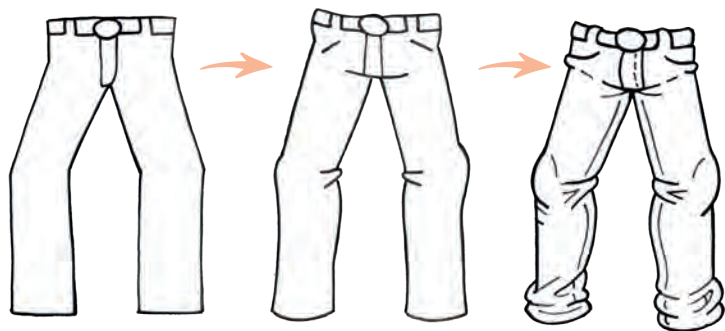
Zeker bij **rokken en jurken** is het beter om met ronde lijnen te werken en de zoom van de rok breder te tekenen dan de benen.



Ga daar echter niet te ver in. Het ziet er bijvoorbeeld niet goed uit als je een **wintertrui** veel breder dan het personage tekent. Je figuur gaat dan gewoon heel dik lijken. Het is beter om alleen de kraag breder te maken. Voeg hier en daar nog wat plooien toe en je ziet ook wel dat het een dikke trui is. Hetzelfde geldt voor winterjassen enzovoort.

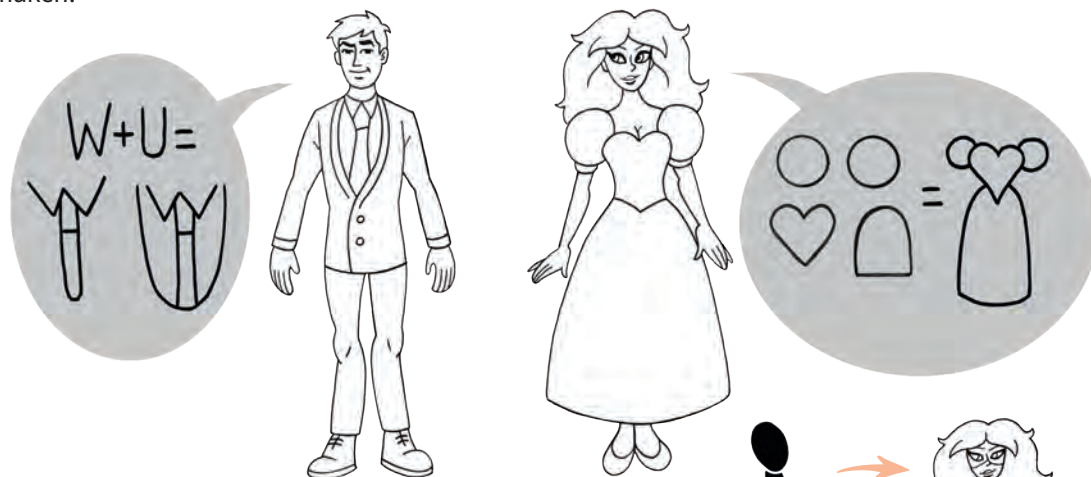


**Plooien en vouwen** teken je als letters 'V' op de plaatsen waar het lichaam buigt: oksels, ellebogen, kruis, knieën. Waar de vouw zit, is de kledij geplooid en dus een beetje dikker.



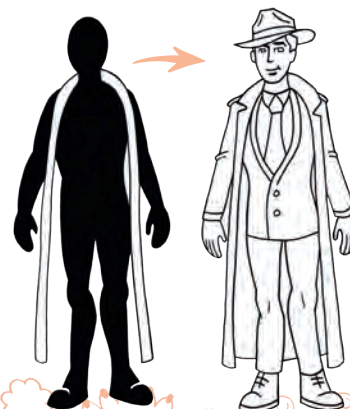
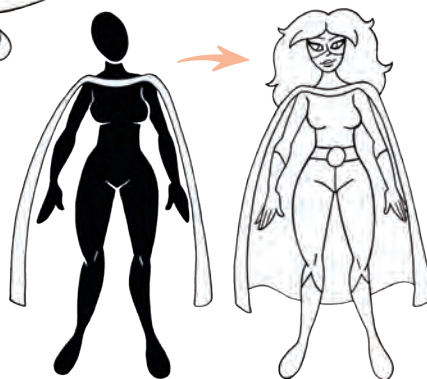
Bij deze broek zie je hoeveel verschil een paar vouwen maken. In het echt zitten er veel meer plooien en vouwen in je kledij. Je zou die natuurlijk allemaal kunnen tekenen, maar voor je het weet ziet je kledij er heel verkreukeld uit.

Hier zie je hoe je met wat simpele vormen, lijnen en letters een driedelig pak of baljurk kunt maken.



En dan zijn er nog de **mantels en lange jassen**. Die hangen echt rond het lichaam, dus met streepjes op het personage kom je er niet. Teken eerst een sjaal rond de hals van je personage en verbind de punten van die sjaal, dan het lukt wel.

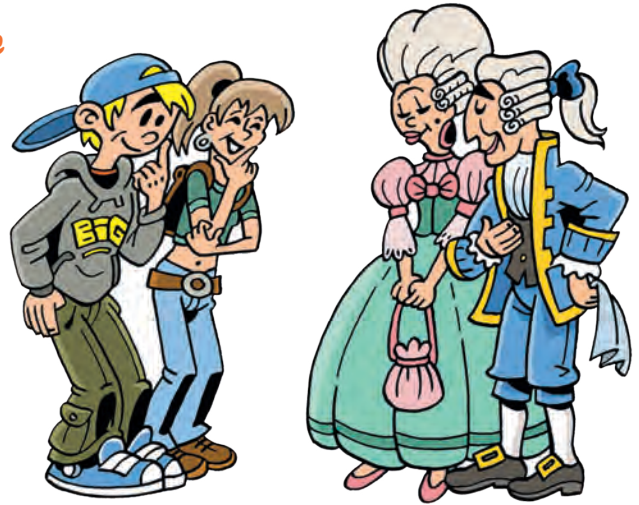
Hang de sjaal over de schouders, langs de armen, en het wordt een mantel voor een superheld of prins. Hang de sjaal rond de nek, tussen de romp en armen, en het wordt een lange jas voor een dokter, professor of gangster.



Zo wikkel je een mantel rond je personage.

Elk tijdperk heeft zo zijn eigen kledij. Als je een historisch verhaal wilt vertellen, zul je dus moeten opzoeken hoe men zich in die tijd kleepte. Maak het niet te ingewikkeld. Kijk vooral wat er anders was dan wat we nu dragen, en teken vooral dat.

Lees, terwijl je dat opzoekt in boeken of op het internet, ook eens waarom mensen zulke kledij droegen. Dan leer je ineens iets praktisch over die periode en je nieuwe stripfiguur.



Zo droegen **zeelui en piraten** veel kledij met streepjes omdat je ze dan beter zag drijven als ze overboord waren geslagen. En piratenlaarzen kun je omhoog rollen, zodat je door de branding kunt waden zonder een natte broek te krijgen.

**Cowboys** trokken met kuddes runderen door de prairie. Hun hoed diende als bescherming tegen de zon, de sjaal om voor hun mond te doen tegen het stof, en die dikke leren rodeobroeken beschermden hun benen als ze stieren moesten berijden.

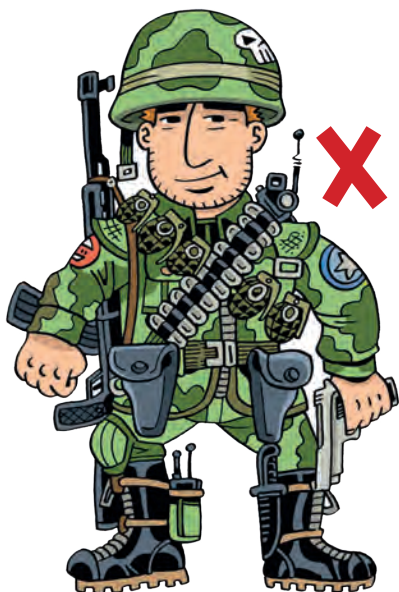


**Indianen** (eigenlijk hoor je 'de oorspronkelijke bewoners van Amerika' te zeggen) droegen veren als teken van moed, dat wist je al. Maar hun halskettingen en borstplaten waren voor hen een teken van grote rijkdom. Waarom? Omdat ze die sieraden maakten met kralen en pijpenstelen die ze ruilden met de blanken.



Zo begrijp je je stripfiguur ineens beter. Ook bij ons kun je aan iemands kledij vaak al zien wie die persoon is, of welk beroep hij of zij heeft. Dat helpt om je figuur wat **karakter** te geven.

**Overdrijf niet.** Een figuur aankleden met veel interessante spulletjes is leuk. Tot je die stripfiguur opnieuw moet tekenen. En opnieuw. En opnieuw. Beperk jezelf daarom tot slechts een paar opvallende kledingstukken en accessoires.



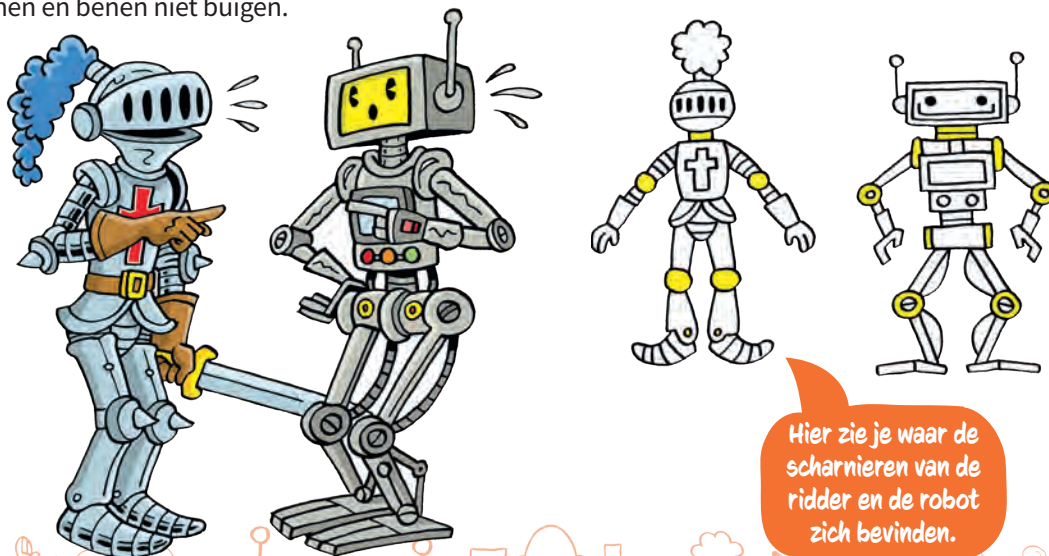
Of nog beter: stop al die extra spullen in een **rugzak, handtas, buidel, een jas of broek met extra zakken**. Dan kan je held van alles op zak hebben zonder dat je het aldoor moet tekenen.



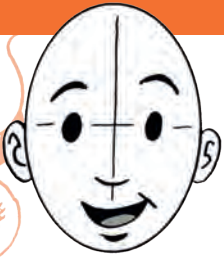
Welke held draagt deze riem vol spullen?

Batman

Denk ook na over hoe het zou zijn om de kledij van je stripfiguur te dragen. Als je bijvoorbeeld een harnas voor een ridder of een robot bedenkt, teken dan genoeg **scharnieren**. Anders kan hij zijn armen en benen niet buigen.



Hier zie je waar de scharnieren van de ridder en de robot zich bevinden.



Nu heb je alles wat je moet weten om je eigen, unieke stripheld(en) te bedenken. Bij het kiezen is het goed om te beseffen dat er een aantal types helden en schurken zijn, met specifieke eigenschappen die bij hen passen.

## de Witte Ridder

**De witte ridder:** de verstandige, nobele held. Heel charmant maar een beetje saai. Weet altijd alles op te lossen. Voorbeelden: sprookjesprins, Lancelot, James Bond, de Rode Ridder, Kuifje, Sherlock Holmes.

## DE SUPERHELD

**De superheld:** de held die met bijzondere krachten problemen oplost. Heeft vaak een masker en een dubbele identiteit. (Zo is Peter Parker ook Spider-Man.) Voorbeelden: Hercules, Samson (uit de Bijbel, niet de hond), Superman, Jerom, Pippi Langkous, Wonder Woman.

De held strijdt voor anderen.

## Het Wonderkind

**Het wonderkind/de uitverkorene:** jonge held die ontdekt dat hij/zij uniek is of iets unieks kan, maar moet nog leren hoe en is soms nog kinderachtig. Zal later superheld of witte ridder worden. Voorbeelden: Peter Pan, Harry Potter, Dumbo, Dorothy (uit *De tovenaars van Oz*), Pinokkio.

## DE ACTIEHELD

**De actieheld:** gewone maar stoere doorzetter. Krijgt veel klappen en kleerscheuren op weg naar de overwinning. Is vooral dapper en koppig. Voorbeelden: Indiana Jones, Lara Croft, Aladdin...





De schurk strijdt voor zichzelf.

## DE SLUWE SCHURK

**De sluwe schurk:** is slim maar vals. Vermomt zich vaak of kleedt zich in het zwart. Maakt slechte plannen en heeft handlangers of slaven. Voorbeelden: Graaf Dracula, Jack the Ripper, Kapitein Haak, Darth Vader, Voldemort.

## DE BULLEBAK

**De bullebak:** is sterk maar dom. Werkt vaak voor andere schurken. Weet vaak niet goed wat hij doet. Voorbeelden: reus Goliath, cycloop, Bluto (uit Popeye), King Kong, het monster van Frankenstein.

## DE OUDE ENGERD

**De oude engerd:** ziet er oud en kwetsbaar uit, maar heeft vaak enorme krachten. Haat jonge helden. Voorbeelden: toverheksen uit sprookjes, Scrooge, Repelsteeltje.



## DE ZIEKE CREEP

**De zieke creep:** is niet slecht, maar heeft een probleem, ziekte of is vervloekt. Voorbeelden: mummies, zombies, weerwolven.

Met deze regeltjes voor helden en schurken kun je natuurlijk ook **variëren** of het expres anders doen. Voorbeelden: Merlijn de Tovenaar is een 'oude engerd' maar helpt de ridders van de ronde tafel. De slimme Zorro vermomt zich 's nachts in het zwart om de stad Los Angeles tegen échte boeven te beschermen.

Fantaseren is combineren! Een fantasiefiguur tekenen die nog niet bestaat klinkt makkelijk, maar is het niet. Iets uit het niets bedenken gaat eigenlijk niet. Je kunt wel combinaties maken die nieuw zijn, bijvoorbeeld door dieren en mensen te mengen. Dat doen verhalenvertellers en schilders al eeuwen. Kijk maar naar deze zeemeermin of duivel.



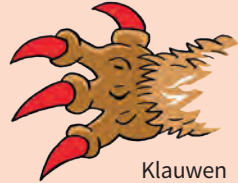
Ook weten we nog helemaal niet hoe **buitenaardse wezens** eruitzien. Toch komen ze voor in strips en films. De makers hebben dan vaak in de natuur gezocht naar **enge en rare levensvormen** en die gemengd. Altijd wel met een gezicht, dat de lezer dan sluw of gemeen kan aankijken.

Een voorbeeldje:



Een monster is dus een raar wezen met een gezicht.

Enkele klassiekers:



Klauwen



Vleermuisvleugels



Vleugel = hand



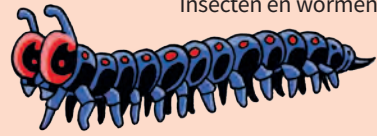
Hagedissen



Voelsprietten en facetogen



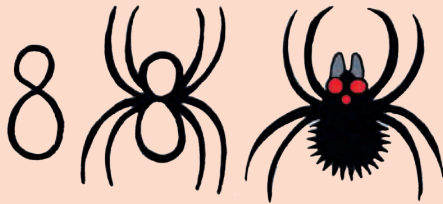
Insecten en wormen



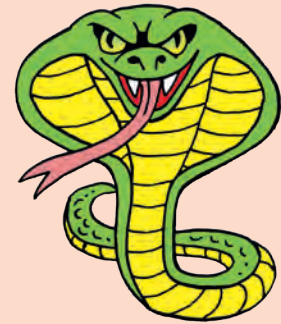
Tentakels



Diepzeeleven

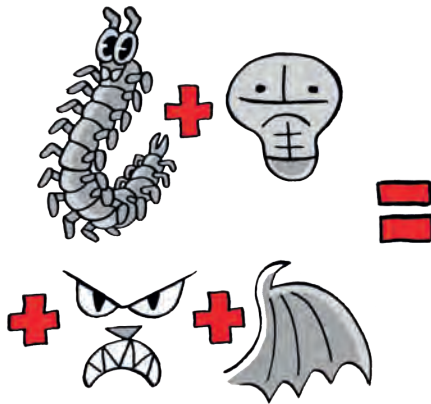


Spinnen



Slangen

Een tweede voorbeeldje:



# OEFENINGEN

Neem een **rood blad papier** en verdeel het in zestien vakjes. Daarin schrijf je: superheld, robot, piraat, elf, clown, nar, danser(es), astronaut, skelet, oma/opa, zanger(es), heks, tovenaar, ruimtewezen, ballerina, spook.

Knip de kaartjes uit en leg ze als derde stapel naast de gele en blauwe kaartjes uit hoofdstuk 1.

Probeer nu de oefeningen hieronder te maken. Begin opnieuw bij EASY, maar als het vlot loopt, stap dan over naar MEDIUM en HARD.

- 1 EASY:** Trek een blauw en een rood kaartje. Teken de figuur die op het rode kaartje staat aan de hand van de vorm op het blauwe kaartje. Je mag de vorm zoveel keer gebruiken als je wilt.
- 2 MEDIUM:** Trek weer een blauw en rood kaartje en teken de figuur. Probeer de vorm nu niet meer dan twee keer te gebruiken: één keer voor het hoofd en één keer voor het lijf. (Kun je het ook met één vorm voor hoofd en lijf samen?)
- 3 HARD:** Trek nu een geel, een blauw en een rood kaartje. Probeer die figuur te tekenen met die vorm en met die emotie. Nogal moeilijk, niet? Hieronder zie je enkele voorbeelden. Kies uit je tekeningen dat ene figuurtje dat je het liefste tekent. Dat wordt jouw vaste kaartjesfiguur.



## TIP!

Je kunt zeker nog meer personages verzinnen zoals een kabouter, een vampier, een prinses, enzovoort...

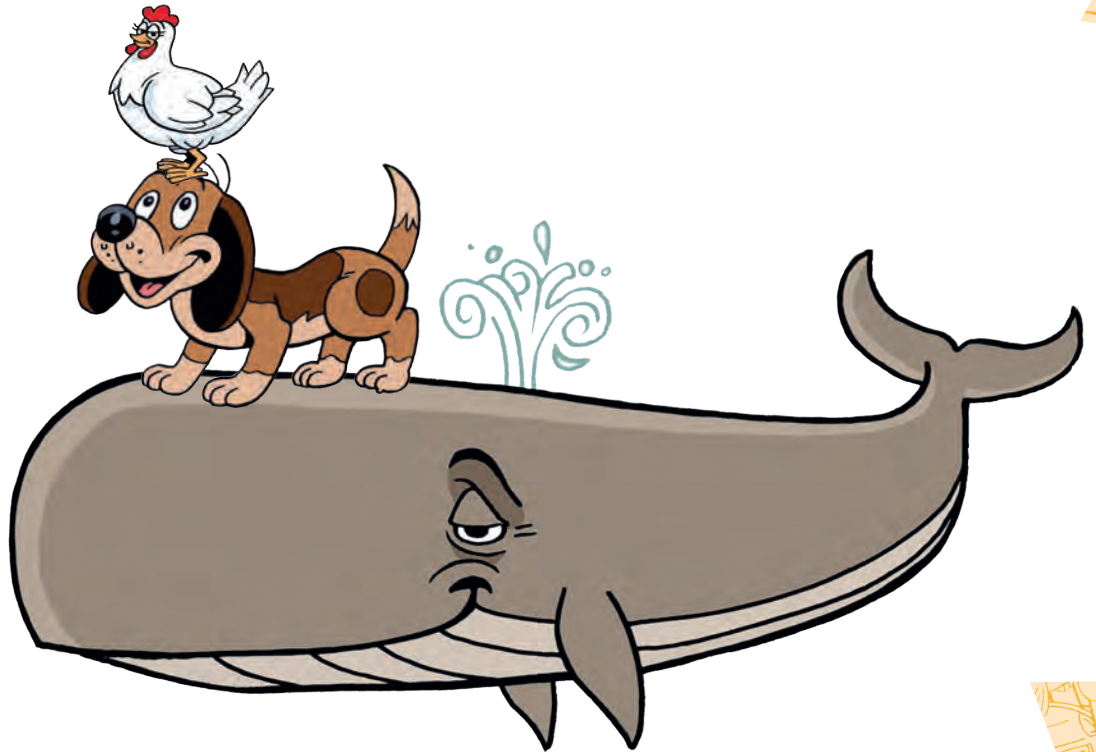


## NIET VERGETEN:

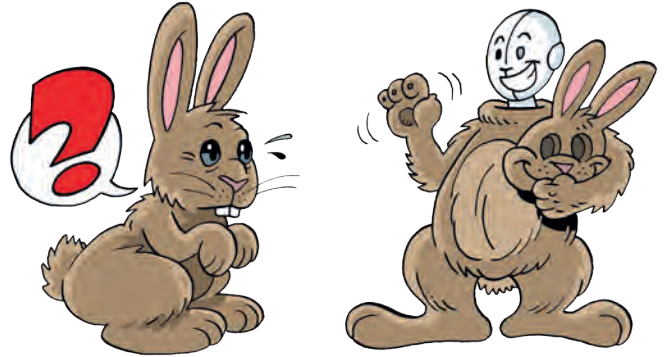
Tekenen is moeilijk! Je moet **OEFENEN, OEFENEN, OEFENEN** en de basisvormen herhalen om alles in de vingers te krijgen. **Cirkels en ovals** bijvoorbeeld. Je hebt ze voor van alles nodig: voor hoofden, wielen, tekstballonnen... Neem op **een verloren moment** een kladblad en zet er zo veel mogelijk rondjes op. **Blijf niet te lang aan één rondje prutsen**, maar ga gewoon door. Je zult zien, het gaat vanzelf beter.

**PERSONAGES**

**DIEREN**



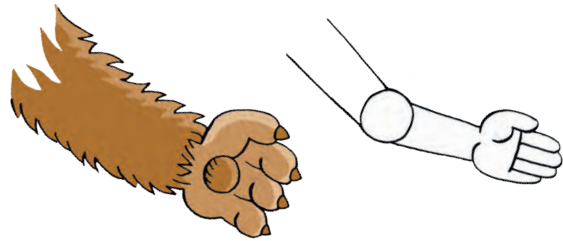
Als je van een dier een stripfiguur wilt maken, kun je twee kanten op. Ofwel probeer je een echt dierenlichaam te tekenen, meestal op vier poten. Ofwel ga je voor een mens in dierenpak. Die staat dan aldoor op zijn achterpoten. De voorpoten verander je in armen met handen.



Bij **dieren** zet je de oren boven op de kop, niet aan weerszijden zoals bij een mens of aap. Voor de binnenkant van het oor herhaal je de vorm van het oor. (Zie oren blz. 27.)

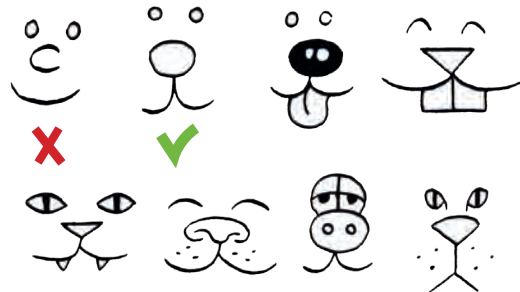


Dieren hebben geen nagels maar **klauwen**. Die steken meestal een beetje uit. Ook hebben ze vaak kussentjes op hun handpalmen.

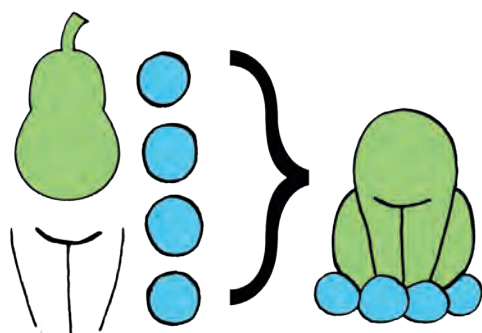


**Vacht** teken je met een zigzaglijn, dat maakt het lijf en de poten wat breder. De puntjes van de pels hangen meestal naar beneden, zoals de takken van een kerstboom. (Behalve bij een boze kat, daar staat het haar omhoog.)

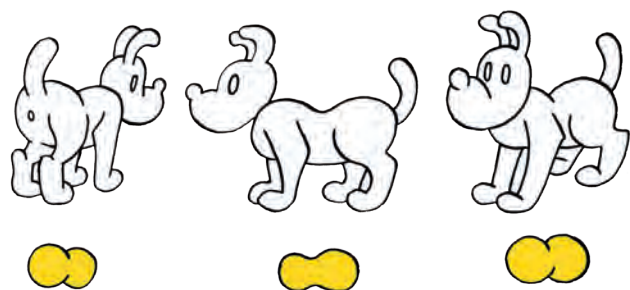
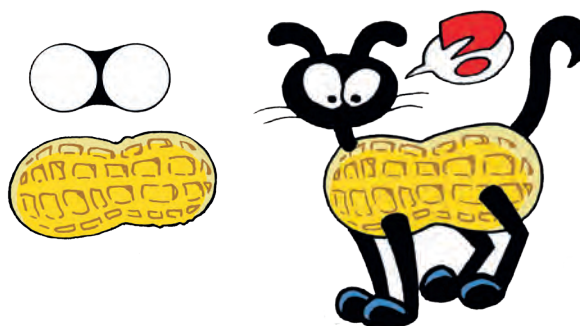
**Neuzen** van dieren hebben vaak een andere kleur en beharing dan de rest van hun snuit. Teken ze daarom met een vormpje (een cirkel, ovaal, driehoek, wat je maar wilt). Teken ook een lijn van de neus tot de bovenlip. Die lijn heet het filtrum. Het filtrum en de bovenlip samen kun je tekenen met een omgekeerde 'V' of 'Y'.



Een makkelijke manier om een zittend dier te tekenen is met een peer, de letter 'T' en wat bolletjes.

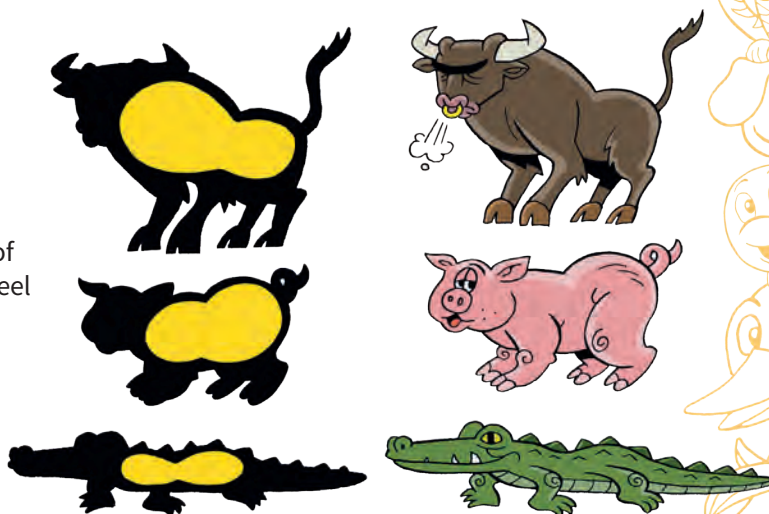


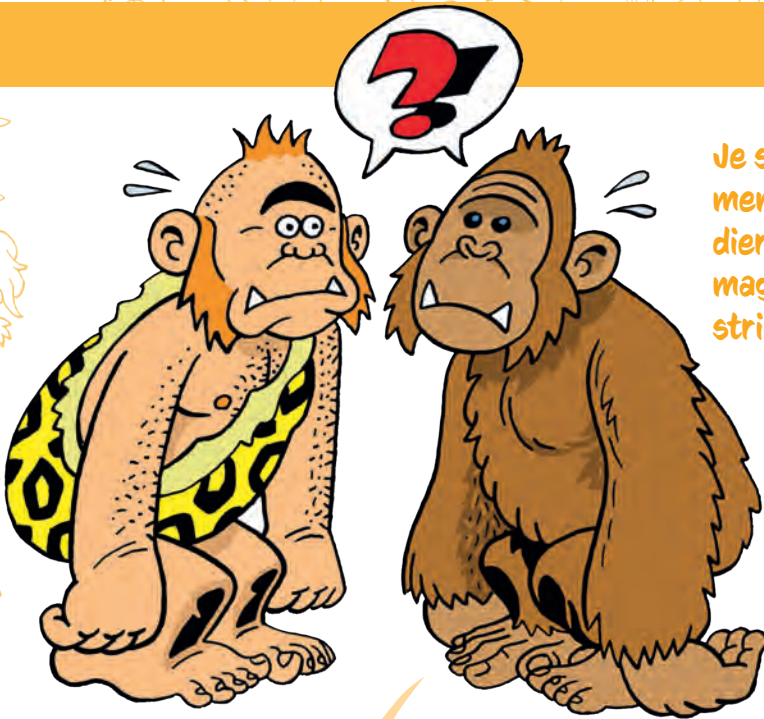
Bijna elk dier is een **pinda op pootjes!**  
Echt waar: het lichaam van veel dieren kun je tekenen als een pinda: twee cirkels verbonden met twee holle lijnen.



Met die pinda in gedachten kun je het lijf van bijvoorbeeld een hondje makkelijk draaien.

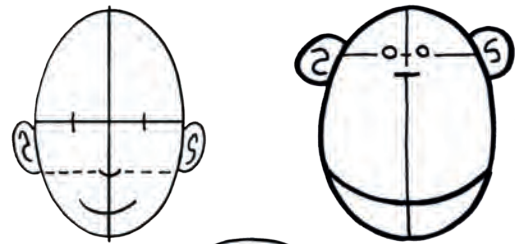
Door de twee 'bollen' van je 'pinda' niet even groot te tekenen en de ene platter of bollter te maken dan de andere, krijg je heel andere dierenlichamen.



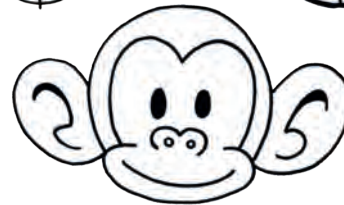


Je stripfiguur hoeft geen mens te zijn. Een sprekend dier of een buitenaards wezen mag ook. Dat is het leuke aan strips: alles kan!

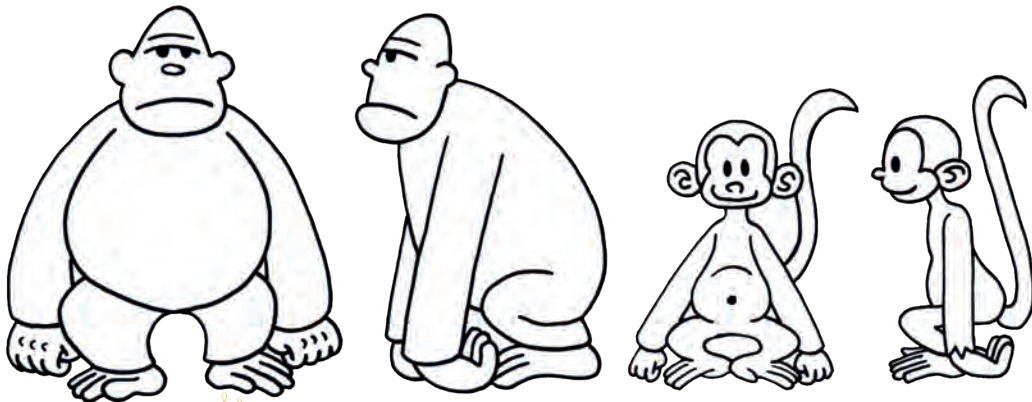
Allereerst kijken we hoe je **apen** tekent. Want om te tekenen is de stap van aap naar mens niet zo groot.



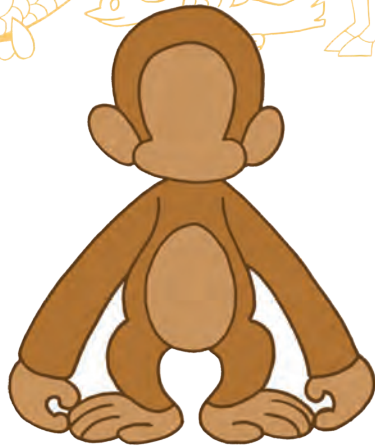
Zet de ogen en de platte, korte neus dicht bij elkaar. Onder de neus teken je een hoge bovenlip. De oren mogen groot zijn.



Apes hebben **lange armen** die tot op de grond hangen. Ze lopen met **gebogen benen**. Kleine apes hebben een staart, grote mensapes (zoals de gorilla, chimpansee en orang-oetan) niet.





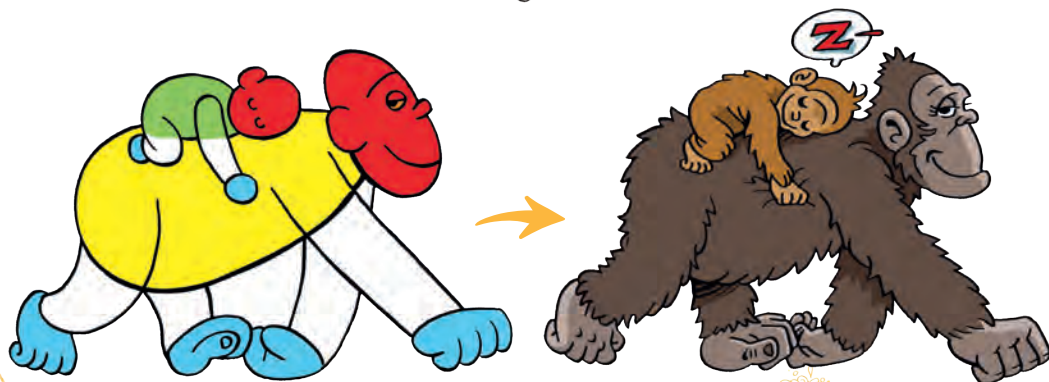
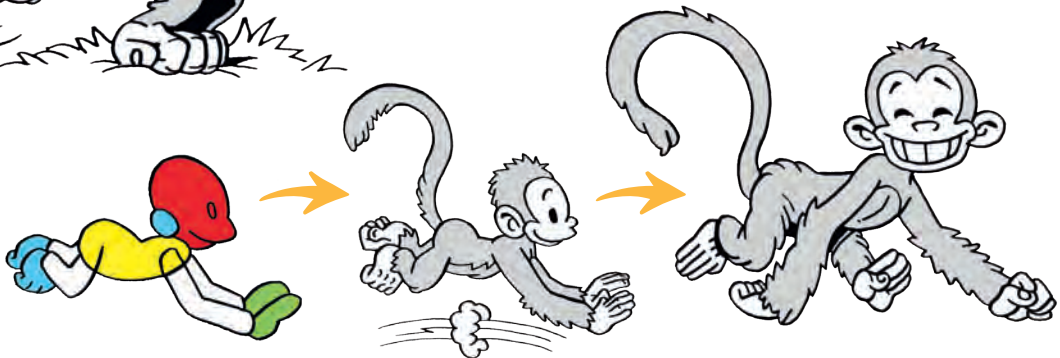


Apen hebben **een korte pels** die hun gezicht en poten/handpalmen vrijlaat. Teken de pels met een zigzaglijn, op dezelfde manier als een kapsel met kort stekelhaar.

Ook belangrijk: apen hebben **vier handen!** Aan hun voeten zitten dus ook duimen.



Apen kunnen **rechttop staan**, maar **lopen** en **rennen** op vier poten.



Het lijkt alsof dieren **andere gewrichten** hebben dan wij mensen, maar dat is niet zo. Hun poten zijn gewoon zo geëvolueerd dat ze aldoor op hun **tenen** lopen.



Daardoor zitten hun **schouderbladen** meer **opzij** dan op hun rug, zitten hun knieën en ellebogen een beetje anders, en wat wij hun pootjes noemen, zijn eigenlijk hun tenen.

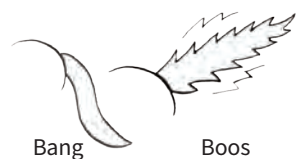
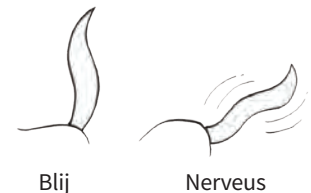
Als een kat rent of springt, buigen haar poten zo.



Streepjes kun je met **uitgerekte driehoekjes** tekenen, zoals de strepen van een tijger. Maar je kunt ze ook als **boogjes-in-boogjes** tekenen, zoals het wifi-icoontje.



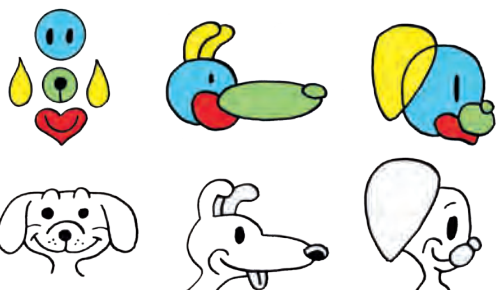
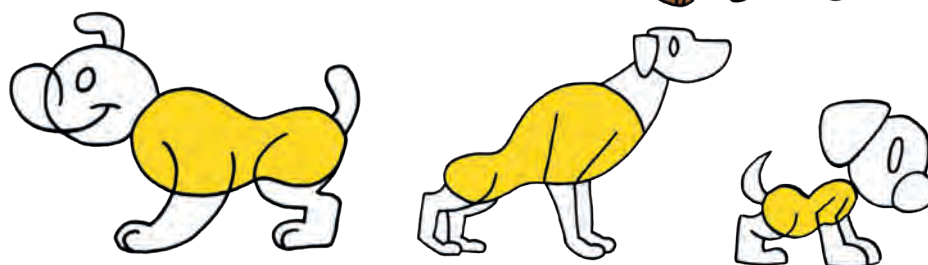
Als een poes opgewonden is, worden haar **pupillen groter**. Een kat kan ook haar oren draaien. Gebruik die kenmerken om je stripkat gevoelens te geven, net als haar staart, die je blij omhoog of bang tussen de achterpoten kunt tekenen.



De **verschillen** tussen de diverse **hondenrassen** zijn zo groot dat het bijna verschillende diersoorten lijken.



Toch kun je in het lichaam de **pindavorm** altijd wel terugvinden.



In een hondenkop vind je altijd **vijf grote vormen** terug: de schedel (**bol**), de snuit (**divers**), de kaak (**hartje**) en de oren (**divers**).

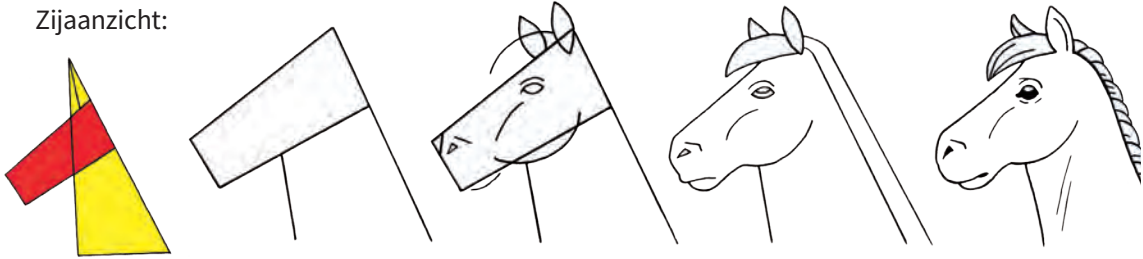
Er is veel variatie in **hondenoren**. Maar of ze nu hangen tot op de grond of spits overeind staan, ze beginnen altijd boven op de kop.



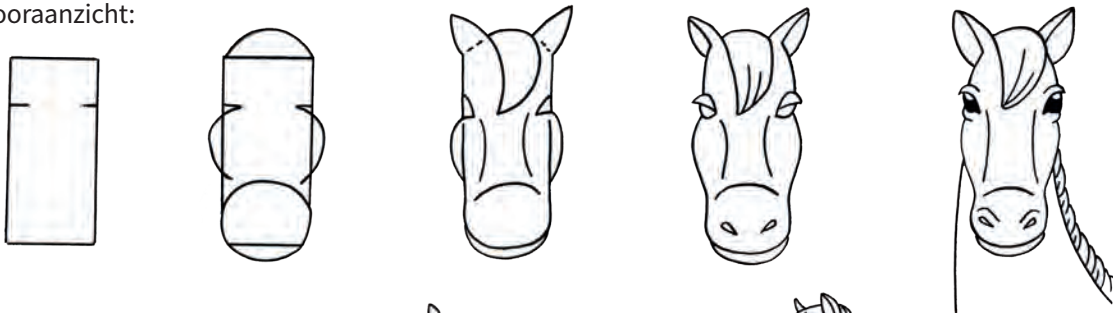
Veel honden hebben een **vlekkenpatroon**. Bij je striphond kun je dat het **best simpel houden**, zodat je je niet kunt vergissen als je de hond verschillende keren moet tekenen vanuit een ander perspectief.

Voor het **hoofd van een paard** begin je met een rechthoek te tekenen. De lange hals teken je als een driehoek onder die rechthoek.

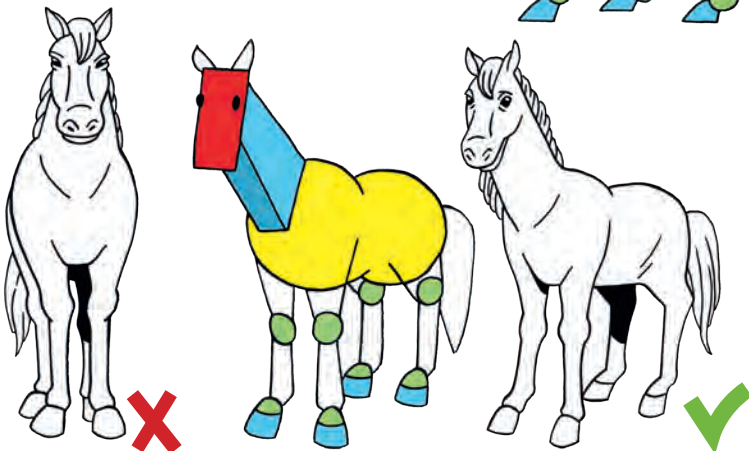
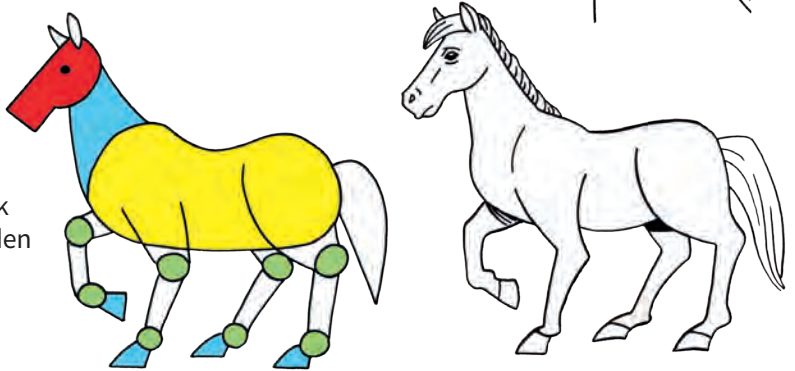
Zijaanzicht:



Vooraanzicht:



Het lichaam lijkt veel op dat van een hond, maar een paard heeft natuurlijk **hoeven** en door de **korte vacht** zie je de spieren en gewrichten heel goed. Vergeet ook niet de nodige aandacht te besteden aan de **botten van de benen**.



Teken een paard in **vooraanzicht** als het kan toch een **beetje gedraaid**. Als je het helemaal frontaal weergeeft, lijkt het snel te plat omdat je het lichaam en de achterbenen niet goed ziet.