



KITSUNE (きつね)

De Japanse volkskunst gelooft dat wanneer iets honderd jaar oud is, het bovennatuurlijke krachten kan krijgen. De kitsune is een vos die een nieuwe staart krijgt voor elke eeuw die hij heeft geleefd. De sterkste kitsune hebben negen staarten en dat heeft geleid tot veel karakters in anime en videogames.

Terwijl tanuki komisch van aard zijn, zijn kitsune meestal geslepen. Kitsune worden soms afgebeeld met verschillende attributen onder hun poten of in de bek. Elk attribuut symboliseert een ander aspect van de kitsune. Deze versie heeft een rol in de bek, wat wijst op zijn rol als boodschapper van Inari, de Japanse god van de rijst.

1

Teken de gebogen actielijn. Merk op hoe die van richting verandert wanneer je bij de staart komt. Teken een halfronde vorm voor de kop en zet daar middellijnen in voor het gezicht. Voeg bovenop driehoeken toe voor de oren van de kitsune.



2

Volg de middellijn van het gelaat en teken de snuit van de vos. Teken op dezelfde manier de globale vorm van het lijf door de actielijn te volgen.



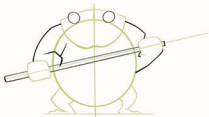
3

Teken met hoekige lijnen de poten. Let op de plaats van de gewrichten. Verfijn de bovenkant van het lijf.



4

Teken de grote, sterke armen met gebogen lijnen en verbind ze met de handvormen. Voeg hoekige cirkels toe voor de ogen en een rechthoek voor de schacht van de speer.



5

Werk het lijf verder uit door ribbels boven de ogen te maken. Geef met net zulke ribbels de borst aan. Geef de vingers en duimen aan met gebogen lijnen.



6

Voeg details toe aan het hoofd, zoals de rechthoekige pupillen: een opvallend kenmerk van sommige padden. Teken de strik van de lendendoek, die is geïnspireerd op de *mawashi* die sumoworstelaars dragen. Maak de speerpunt door een puntige buisvorm te tekenen.



7

Teken het kruisblad van de speerpunt. Dit soort Japanse hellebaarden worden *katakama yari* genoemd. Bouw de lendendoek verder op en laat de twee uiteinden tot op de grond doorlopen, net als de poten.

8

Teken ten slotte de vlekken van de pad in een willekeurig patroon. De vlekken hier zijn een vage verwijzing naar vormen die je zou zien in traditionele Japanse ontwerpen voor borststatuettes.



BIWA- BOKUBOKU (びわぼくぼく)



De biwa-bokuboku is een tsukumogami (blz. 22) die is ontstaan uit een traditionele Japanse luit, de biwa. Een biwa is gemaakt van hout, heeft een korte hals en wordt bespeeld met een plectrum dat bachi wordt genoemd. In Japanse kunst kun je deze speelse yōkai vaak zien dansen: hij draagt een mino (een traditionele Japanse strooien regenjas) en sleept een koto-furunushi met zich mee: een koto-instrument dat tot leven is gekomen als yōkai. (De koto is een citerachtig instrument, het nationale instrument van Japan.)

Als je de biwa niet kent, is het slim om eerst wat research te doen (dat geldt eigenlijk voor het tekenen van alle onbekende voorwerpen). Zo raak je vertrouwd met het instrument waar de yōkai op is gebaseerd.

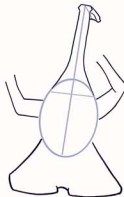
1

Teken een schuine actielijn en een ovaal dat het hoofd van de biwa wordt.



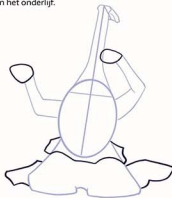
2

Teken rechte en gebogen buisvormige lijnen voor armen en hals. De biwa-bokuboku zit geknield op de grond in een kimono. Voor deze houding teken je eerst de afgeronde driehoekige vorm van het onderlijf.



3

Gebruik ronde vormen voor de handen. Teken de obi (sjerp) om het middel en merk op dat die op de benen telkens iets omhoogkomt. Teken de stof van de kimono die op de grond ligt aan weerszijden van de knieën.



SŌGEN-BI (そうげんび)



Sōgen-bi is een soort vuurbol-yōkai die afkomstig is uit een spookverhaal dat helemaal teruggaat naar 1683. Zijn hele leven lang heeft de slechte monnik Sōgen geld en lampolie gestolen die in zijn tempel waren geofferd. Als goddelijke straf voor zijn misdaden dat hij bij leven offers heeft gestolen, wordt hij in zijn dood in vuur gedompeld. Hij is te zien als een spookachtig, gekweld hoofd dat wordt omringd door vlammen en 's nachts door de lucht rondom de tempel vliegt.

Het tekenen van de Sōgen-bi lijkt op het tekenen van de menreiki (blz. 122), maar in plaats van een masker in de vuurbol bevindt zich daar nu het hoofd van een monnik.

1

Teken een ovaal dat schuin staat en trek daar middellijnen in voor het hoofd. Teken er lichtjes een veel groter ovaal omheen, met een kronkelende staart. Daarmee bepaal je de algemene vorm van de vuurbol.



2

Begin met het plaatsen van de gelaatstreken door de oren te tekenen, een lijn die aangeeft waar de neus komt en een breed open mond. Teken de ogen. Merk op hoe de bovenste en onderste oogleden in het midden van het gezicht smaller worden, zodat de ogen een boze blik krijgen.



3

Teken de uitgerekte holten van de wangen. Teken neus en wenkbrauwen, en laat die laatste iets naar binnen hellen, zodat de boze blik nog intenser wordt. Teken lichtjes een grote lus met drie bungelende strengen om aan te geven hoe de halsketting loopt.

