

TIPS BIJ DE OPDRACHTEN

STRIP HÉT ZELF

VAN VIJF TOPAUTEURS



TIPS VAN
DELPHINE
FRANTZEN

KIES EEN SPROOKJE DAT
JE GOED KENT, ZOALS
DOORNROOSJE,
ROODKAPJE OF DE DRIE
BIGGETJES, EN ZET HET
OM IN EEN STRIP VAN
ÉÉN PAGINA.

1

Maak slimme keuzes

Omdat je maar één blad hebt, is het belangrijk dat je keuzes maakt: wat zijn de kernmomenten van het verhaal en wat laat je weg? Je hoeft het sprookje trouwens niet letterlijk na te vertellen. Het kan juist heel leuk zijn om er een eigen draai aan te geven: misschien speelt het verhaal zich af in de toekomst, wordt het verteld vanuit de wolf in plaats van Roodkapje, of loopt het helemaal anders af dan je gewend bent.

2

Verdeel je blad in kaders

Denk eerst na over de opbouw van je verhaal. Elk kader stelt een scène voor, en samen vertellen ze stap voor stap je verhaal. Begin met een openingsbeeld dat je personages introduceert, bouw spanning op in de middelste kaders en rond af met een duidelijk einde. Schets eerst een storyboard om te zien hoeveel kaders je nodig hebt.

3

Werk eerst met potlood

Zo kan je gemakkelijk schetsen en fouten verbeteren. Voor de uiteindelijke uitwerking kun je allerlei tekenmaterialen gebruiken: fineliners, kleurpotloden, markers, waterverf... Experimenteer gerust om te ontdekken wat het beste bij jouw verhaal past.

4

Laat het beeld spreken

Vertel zoveel mogelijk met de tekeningen zelf. Gebruik tekst alleen waar nodig, bijvoorbeeld in tekstballonnen of in kaders.

5

Voeg onomatopoeën toe

Gebruik klankwoorden die geluid nabootsen, zoals *BOEM* bij een bom die ontploft, *KRAS* bij een scherpe beweging of *Zzz* voor iemand die slaapt. Ze maken je strip levendiger en voegen humor of spanning toe.

6

Gebruik kleur bewust

Met kleur maak je je hoofdpersonage meteen herkenbaar (zoals de rode kap van Roodkapje). Kleuren zorgen bovendien voor sfeer: donkere tinten maken een scène spannend of dreigend, terwijl lichte en felle kleuren vrolijk en speels aanvoelen. Contrast tussen kleuren kan je verhaal extra kracht geven.

7

Varieer met perspectief en beeldgrootte

Close-ups kunnen emoties versterken, terwijl overzichtsbeelden de omgeving tonen. Zo blijft je pagina spannend en interessant.

8

Laat je inspireren

Bekijk hoe bestaande strips werken met bladindeling, kadrering en perspectief. Durf vooral zelf te experimenteren met materialen, kleuren en invalshoeken. Zo ontdek je stap voor stap wat het beste werkt voor jouw verhaal.

Extra tip voor in de klas

Laat leerlingen hetzelfde sprookje vertellen met een eigen twist, of geef ieder een ander sprookje. Zo ontstaan een reeks originele en creatieve stripversies op één pagina.





TIPS VAN
KIM
DUCHATEAU

VERZIN HET (ABSURDE)
VERHAAL DAT VOLGT
OP DEZE STARTZIN:
"HOE DIE MUMMIE OP
MIJN SALONTAFEL EN DIE
KAMEEL IN DE VERANDA
TERECHT KWAMEN WEET
IK NIET, MAAR..."

Voor deze opdracht mag je kiezen of je het uitwerkt als een verhaal of als een korte strip van 3 à 4 pagina's.

1

Jij bent God

Het lijkt haast onmogelijk om met deze zin een verhaal te beginnen, maar toch kan het. In deze opdracht is het vooral van belang dat je je verbeelding in werking zet. Hoe komt een mummie op je salontafel terecht en die kameel in je veranda? Als scenarist/bedenker ben jij voor dit moment even God: jij bepaalt het verhaal, jij zegt wat er gebeurd is, jij zorgt ervoor wat de lezer te lezen krijgt. Alles kan en alles mag. Dat is een gezegende positie, als je uiteraard een goed of grappig verhaal kan bedenken.

2

Denk achteruit

Een werkwijze is dat je gaat terugdenken, in omgekeerde richting. Je bedenkt dus wat er vooraf gebeurd is en hoe er zoiets raars gebeurd kan zijn. Hoe absurd het gegeven ook is, je moet er een logische verklaring voor zoeken. Het hoofdpersonage van jouw verhaal staat voor voldongen feiten en moet nu gaan uitzoeken hoe mummie en kameel daar terecht kwamen, en ook: wat ermee te doen, hoe ze weg te krijgen, of waarom ze eventueel bij te houden voor zijn persoonlijk profijt. Die keuzes heb je allemaal.

3

Maak een sterke start

Stap met je eerste tekening en/of je eerste zin meteen binnen in het verhaal. In het eerste prentje of de eerste alinea ziet het hoofdpersonage de mummie en kameel. Zijn (of haar) eerste zin is het verhaal naar de lezer toe. Je kan je hoofdpersonage luidop iets tegen zichzelf

laten zeggen, of hem iets laten vertellen aan een ander personage, of een zin in een kadertje boven de tekening zetten, zodat de lezer weet wat het hoofdpersonage denkt.

4

Zoek naar verbanden

Je kan gaan uitzoeken wat een mummie en een kameel gemeen hebben. Ze komen allebei in Egypte voor bijvoorbeeld. Heeft een Egyptische gangster de mummie vervoerd met de kameel, en heeft hij op zijn doortocht even bij jouw thuis halt gehouden om uit te rusten? Is een dief het museum in jouw stad gaan beroven en daarna ook nog eens de dierentuin?

5

Bedenk een sluitend scenario

Belangrijk is dat je begin en einde aan elkaar verbindt. Dat doe je door tussenstapjes te bedenken die je verhaal aannemelijk maken, hoe absurd het ook is. Schrijf die tussenstapjes van start tot einde gerust eerst kort neer. Het is dus vooral een denkoefening waarbij het scenario belangrijk is. Je verhaal of strip mogen zo wacko zijn als je zelf wilt, als ze maar een sluitend einde hebben.



TEKEN DE AFFICHE VAN JOUW FAVORIETE FILM

1

Laat de beeldtaal spreken

Tekstballonnen zijn hier niet nodig. Alles draait om hoe je dingen kan laten zien, zonder ze te benoemen. Eén pakkend beeld werkt meestal beter dan te veel dingen willen laten zien, dus kies iets uit de film wat je is bijgebleven of wat erg opvalt, bijvoorbeeld een personage dat zich verdedigend opstelt zonder dat we duidelijk zien wat de dreiging is. De verhouding tussen personages kan je bijvoorbeeld duidelijk maken met een aantal trucjes. Een personage dat rechts in het beeld staat, of groot in het midden, weegt psychologisch zwaarder door. Je kunt personages in contrasterende poses tekenen, ze dichtbij of ver van elkaar plaatsen, of hun gezichtsuitdrukkingen aanpassen.

2

Denk in contrasten

De tegenstelling tussen lelijk en mooi kan een beeld boeiend maken. Warme of koude kleuren, klein versus groot, dun versus gespierd... Kijk ook eens naar posters, covers van strips, of tekeningen, die je mooi of interessant vindt, en probeer voor jezelf eens uit te zoeken waarom je een bepaald beeld interessanter vindt dan andere. In veel gevallen hebben zulke beelden een sterk focuspunt, met dingen er rond die naar dat focuspunt toe gaan, of net er van weg.

3

Laat je inspireren door foto's

Als je onzeker bent over je tekenkunsten, werk met foto's (zelf genomen of online gevonden) als inspiratie om je tekening realistisch te maken, of vraag bijvoorbeeld iemand om voor jou in een bepaald houding te poseren. Alleen als je héél goed kunt tekenen en een heel sterke basis hebt, kun je een stad, gebouw of achtergrond uit je hoofd tekenen, maar een beetje extra inspiratie kan nooit kwaad. Het is zeker geen schande om gebruik te maken

van bestaande beelden; je leert daar zelfs veel uit. Soms voegen die kleine waarachtige details iets toe aan je tekening: een paal die scheef staat of een koddig diertje op straat, het zijn dingen die je beeld af maken. Je kan natuurlijk ook delen uit leuke beelden van je favoriete film of game aftekenen, en ze in een andere omgeving zetten.

4

Schetsen maar!

Voor je begint te tekenen: schrijf uit wat je precies wilt vertellen en maak een eerste schets, heel eenvoudig. Probeer eventueel verschillende montages uit. Om daarna alles nauwgezet uit te werken. Als je te snel 'in het goed' begint te tekenen merk je soms na een tijd dat je op de verkeerde plaats bent begonnen, of dat er iets niet goed staat, en word je snel ontmoedigd. Het kan dus zeker geen kwaad om eerst heel schetsmatig te beginnen, en vrij en ongeremd wat te 'krabbelen'. Je kan bijvoorbeeld op een dun kladpapier een eerste ruwe tekening maken, corrigeren, weggommen, herbeginnen, en wanneer je tevreden bent, het papier op een lichtbak of gewoon op het raam kleven met wat tape, je definitieve blad papier erover plakken, en dan traceren. Dan kan je zelfs nog dingen wat van plaats veranderen door je blad even te verplaatsen, of de beste delen van twee schetsen samenvoegen.

5

Vertel nog niet alles

Je hoeft niet het hele verhaal te vatten in een cover of affiche. Geef de kijker goesting om verder te lezen of te kijken, creëer mysterie, maar verklap ook nog niet te veel. En vergeet wel de titel van je film niet! Hou daarmee rekening wanneer je de tekening maakt, want zo'n titel kan best wel wat plaats innemen, dus het is ook, net als de personages, een belangrijk element in je compositie.



MAAK JE EIGEN ZINE OVER EEN NIEUWSBERICHT DAT JE RAAKT

Een zine is makkelijk om te maken en het format geeft je meteen houvast: je hebt 8 pagina's, waarvan je er 2 gebruikt voor de omslag. Voor je verhaal heb je 6 pagina's over.



Hoe je een zine vouwt
uit één A4-blad,
zie je hier.

1

Bedenk vooraf wat de kern is van hetgeen je wilt vertellen

Probeer daaraan vast te houden. Je kunt niet volledig zijn, dus vertel alleen dat wat belangrijk is voor het verhaal en waarvan je wilt dat mensen het onthouden. Deel het op in zes scènes.

2

Een verhaal heeft altijd een begin, een midden en een eind

Laat op de eerste pagina zien over wie je verhaal gaat en waar het zich afspeelt. De laatste pagina kan een conclusie zijn, het mooiste is als je een rond verhaal hebt, dus dat het einde terugverwijst naar het begin van je verhaal.

3

Let goed op dat beeld en tekst elkaar aanvullen

Vertel vooral vanuit beeld, gebruik alleen tekst voor de dingen die je niet kunt tekenen. Zorg ervoor dat je genoeg ruimte overlaat voor de tekst.

4

Met tekeningen kun je heel goed emotie overbrengen

Je mag de gezichtsuitdrukkingen best een beetje overdrijven, zo leeft de lezer mee met je personages.

5

Als je kleur gebruikt, kies dan voor een beperkt aantal

Twee of drie kleuren volstaan. Op die manier kun accenten leggen en bijvoorbeeld de hoofdperson eruit laten springen.

6

De voorpagina moet de lezer nieuwsgierig maken

Geef je zine een prikkelende titel, die niet letterlijk weergeeft waar het over gaat, maar wel een hint geeft, zo nodig je de lezer uit om je zine op te pakken.



BEDENK, OMSCHRIJF EN TEKEN EEN STERK HOOFDPERSONAGE VOOR JE EIGEN STRIP

1

Bepaal vooraf wat voor soort personage het gaat worden

Is het hoofdpersonage een held die alles oplost, of een stuntelende antiheld? Vertrekt het verhaal vanuit het hoofdpersonage waarbij het een vooropgezet doel wil bereiken of komt het toevalig in een moeilijke situatie terecht om zo in het avontuur te worden meegezogen?

2

Geef je hoofdpersonage een grappige of originele naam

In ieder geval een naam die lekker klinkt en die de lezers onthouden. Want als het om een serie gaat, draagt die meestal de naam van het hoofdpersonage.

3

Bedenk de voornaamste karaktereigenschappen van je hoofdpersonage

Is het slim of dom? Kalm of opvliegend? Vriendelijk of onbeschoft? Gul of gierig? Straalt het rust uit of is het agressief? Denk ook eens na over het verleden van je hoofdpersonage. Hoe verliep zijn of haar jeugd en wat is het milieu waaruit het vandaan komt? Dat kan bepalend zijn voor de manier waarop het nu handelt.

4

Een hoofdpersonage mag opvallen

Geef het daarom een specifieke look en karakteristieke trekken. Een typisch kapsel of een bril... er zijn mogelijkheden genoeg. Zorg voor een eigen kledingstijl en let op de manier waarop het personage praat en zich voortbeweegt. Jouw hoofdpersonage moet uniek zijn.

