

TIPS BIJ DE OPDRACHTEN

STRIP HÉT ZELF

VAN VIJF TOPAUTEURS



TIPS VAN
VEERLE
HILDEBRANDT

OORZAAK. GEVOLG. OPLOSSING!

SPEEL MET SPANNING IN JE STRIP.

In elk verhaal vind je de 'verhalendriehoek' terug. Die bestaat uit een oorzaak, het gevolg en de oplossing. Als je met de volgorde van deze drie elementen speelt, verander je de dynamiek van je verhaal. Zo krijg je een heel nieuw – en misschien wel spannender – verhaal.

Begin als volgt:

- 1 Kies een verhaal: een sprookje, een krantenartikel, een nieuwsbericht, een film die je gezien hebt, iets wat je onlangs hebt beleefd ...
- 2 Bepaal nu de oorzaak, het gevolg en de oplossing van het verhaal.
- 3 Maak van elk van de drie onderdelen een kleine tekening/schets.
- 4 Wissel nu je tekeningen van plaats. Je zal ontdekken dat er drie manieren zijn om jouw verhaal te vertellen. Als voorbeeld kies ik een verhaal geïnspireerd op het uitsterven van de dodo, maar dit keer wél met een happy end!

De klassieke verhaallijn:

oorzaak – gevolg – oplossing

OORZAAK Een groep zeelui komt op een eiland toe na maanden op zee te hebben gezeten. Ze snakken naar een stukje vlees.

GEVOLG Ze jagen op de vele rare, dikke vogels die op het eiland wonen. Na een paar dagen zijn er nog maar een paar dodo's over, maar... de manschappen hebben nog steeds honger.

OPLOSSING Eén van de zeelui – die ook een grote dierenvriend is – vangt de laatste dodo's in een tuintje. Hij overhaalt zijn vrienden om tijdelijk op insecten te jagen en een kweekprogramma op te starten. De dodo overleeft!

De visionaire verhaallijn:

oplossing – gevolg – oorzaak

OPLOSSING Veilig achter een hekje dartelen een hoop gelukkige dodo's. Op een groot bord staat vermeld: 'Opeten tijdelijk verboden'.

GEVOLG Terugblik naar een troep angstige, opgejaagde dodo's.

OORZAAK De grote honger van de zeelui, die maandenlang op zee enkel vis aten.

- 5 Kies nu jouw favoriete verhaallijn en werk/teken je verhaal in detail uit.
- 6 Maak gebruik van flashbacks. Teken een gebeurtenis uit het verleden bijvoorbeeld in grijze tinten. Of laat een personage zijn verhaal vertellen in enkele beelden, waardoor het duidelijk wordt voor de lezer.
- 7 Naargelang de verhaallijn die je kiest, moet je het verhaal hier en daar misschien wat opsmukken.
- 8 Zin in een uitdaging? Kies dan voor de visionaire verhaallijn, die blijkt vaak het moeilijkst om uit te werken.
- 9 Om spanning op te wekken en de lezer direct mee te nemen, is de dramatische verhaallijn een goede keuze. Het laat je ook toe om een verrassende twist te geven aan je verhaal. Denk maar aan films van Woody Allen of aan de verhalen van Agatha Christie, die vaak de gekste ontknopingen kennen.

De dramatische verhaallijn:

gevolg – oorzaak – oplossing

GEVOLG Uitgehongerde zeelui jagen op de dodo's en braden ze boven het vuur. Een paar angstige dodo's wordt in het nauw gedreven.

OORZAAK Flash-back naar de zeelui die maandenlang op zee zaten, dromend van een stukje vlees.

OPLOSSING Een dodo-koppel wordt van de dood gered en de zeelui eten tijdelijk insecten... tot er weer genoeg dodo's zijn voor een barbecue.



ONTWERP EEN BOEKENLEGGER MET JOUW STRIPHELD IN VIJF EMOTIES.

1

Verzamel referentiemateriaal

Neem een strip bij de hand met je favoriete stripheeld. Probeer al zoveel mogelijk verschillende emoties doorheen de panelen te vinden. Zoek pagina's waar je personage blij, boos, verbaasd, bang of verdrietig is. Zo heb je gemakkelijk een collectie voorbeelden tijdens het tekenen.

2

Gebruik een spiegel

Geen idee hoe je een bepaalde emotie moet tekenen? Kijk naar jezelf! Trek een paar zotte gezichten in de spiegel en kijk hoe jouw gezicht in elkaar zit: 'Welke lijnen verschijnen er op mijn gezicht wanneer ik blij of boos kijk? Welke vorm maken mijn wenkbrauwen als ik bang kijk?' Als je deze expressies snapt, kijk dan of je ze kan toepassen op je stripfiguur.

3

Maak een plan

Op je boekenlegger teken je vijf emoties van je stripfiguur. De makkelijkste manier om alles vlot te laten lopen, is door al op voorhand te plannen waar je wat wilt tekenen. Wil je vijf vakjes naast elkaar of wil je alles meer in elkaar laten overvloeien? Schets dit vooraf al met potlood. In een stripboek doe je immers net hetzelfde: je plant op voorhand waar je personages komen te staan in de vakjes of panelen, vóór je definitief aan het werk gaat. Zo vermijd je te weinig of juist te veel plek aan het einde.

4

Teken je personage niet te klein

Een boekenlegger is niet supergroot. Als je te klein tekent, wordt je tekening moeilijk 'leesbaar'. Details zoals schoenen, outfit of decor zijn niet de focus, wel het gezicht van het personage. Niet zeker hoe je jouw figuurtje het best tot zijn recht laat komen? Kijk dan nog eens in je stripboek hoe de auteur de stripheeld in de panelen plaatst wanneer de focus op het gezicht of de expressie ligt.

5

Speel met de kijkrichting

Door af te wisselen in de kijkrichting van je personage, hou je het interessant voor de lezer. Je stripheeld kan eens naar links, boven of onder kijken. Maar verlies de essentie niet uit het oog. Als je figuurtje met de rug naar ons toestaat, weten we niet of het blij of verdrietig is ;)

6

Experimenteer met materiaal

Een stripalbum wordt niet altijd met hetzelfde materiaal getekend. In plaats van de klassieke pen gebruiken auteurs ook weleens verf of potlood. Gebruik je zelf vaak potlood? Experimenteer dan eens met verschillende soorten pen. Of als je vaak in zwart/wit werkt, gebruik dan eens verf, potlood of stift. Hoe meer je ontdekt, hoe leuker het wordt.





TIPS VAN
VÅ BÉNÉ

DIAMONDS ARE YOUR BEST... EUH... STRIP!



- 1 Maak een keuze uit één van deze geslepen diamanten. De vorm die je kiest, zal de basis worden voor het raster van jouw stripverhaal.
- 2 Teken jouw diamant in het midden van je blad. Daarrond kan je nu een aantal kaders opbouwen en uittekenen, vanuit de hoeken en lijnen van je diamant. Noot: Omdat je start vanuit een vast raster, word je gedwongen om je verhaal aan te passen. Juist omdat de opties op het eerste zicht beperkter lijken, open je een heleboel andere creatieve mogelijkheden en oplossingen.
- 3 Bedenk een verhaal waarin de diamant een rol speelt. Op welke manier? Dat mag je helemaal zelf kiezen. Eventueel kan je het scenario al kort uitschrijven, zodat je weet welke stappen essentieel zijn om je verhaal te vertellen.
- 4 Jouw verhaal zal hetzelfde begin als einde hebben. Het is leuk om daarmee te spelen en te zoeken.
- 5 De kleur van de diamant zal ook de kleur van het hele verhaal beïnvloeden. Werk enkel met dezelfde tinten en tonen als de kleur van jouw diamant.
- 6 Zorg voor een mooi geheel. Alles in jouw korte verhaal heeft invloed op elkaar. De gekozen vorm en de kleur bepalen de sfeer en mogelijkheden.



HIER VIND JE ALVAST TWEE VOORBEELDEN



STRIPESTAFETTE NAAR EEN ANDERE WERELD

- 1 Bedenk in groepjes een verhaal over een deur die naar een andere wereld leidt. Verdeel het verhaal onder in verschillende delen en maak er samen met je teamgenoten een stripestafette van: ieder tekent vier vakjes.
- 2 Probeer de lezer van je strip écht te verrassen. Ga niet voor het eerste idee dat in je opkomt, maar verzin er eerst vijf of zelfs tien. Soms moet je jezelf een beetje forceren om de voorspelbaarheid en de platgetreden paden te vermijden. Je mag nooit 'verliefd' worden op je eerste idee en zal zien dat het vijfde idee veel spannender, boeiender en gekker zal zijn. En als dat toch niet zo is, kan je nog altijd teruggaan.



- 3 Probeer de expressie in je tekening niet enkel in het gezicht te leggen. Expressie zit in heel het lichaam: een figuur zegt evenveel met zijn armen, benen en rug dan met zijn gezicht of zelfs woorden. Als je dus bijvoorbeeld het personage tekent dat de deur opendoet naar de andere wereld, laat het dan spreken met zijn mimiek, gebaren, houding, positie in het beeld...
- 4 Minstens even belangrijk als de tekeningen en de woorden is het ritme van een strip. Hoe je je verhaal opknipt in vakjes of losse tekeningen bepaalt de hele leeservaring. Het inlassen van rustpunten of het snel opeenvolgen van beelden kan je verhaal heel anders doen aanvoelen. Leg dus evenveel variatie in je ritme als in de tekeningen zelf. Wissel brede beelden af met snelle actie in kleinere vakjes, speel met close-ups, varieer in perspectief, laat bepaalde belangrijke beelden na-echoën of herhaal een beeld met kleine verschillen voor een ritmisch effect. Actie, rust, actie, rust... Net als in de muziek.



TIPS VAN
MIKE
BEYERS

LIFT-OFF NAAR EEN SPANNEND VERHAAL

In onze drukke wereld is het niet makkelijk om de aandacht van je lezer vast te houden. Voor je begint te tekenen, denk je dus beter eerst goed na over de opbouw van je strip. Zorg ervoor dat je held een belangrijke opdracht krijgt waar veel van afhangt. Maak je verhaal vervolgens spannend door van alles te laten misgaan. Zo wordt je held geconfronteerd met straffe uitdagingen en blijft jouw lezer geboeid tot het einde van je strip. Klaar om het eens te proberen? Deze opdracht zet je alvast op weg naar jouw eigen spannende verhaal. Veel succes en ... 3 ... 2 ... 1 ... lift-off!

Uitgangspunt:

De Koninklijke Ruimte Actie Club (de K.R.A.C.) heeft ontdekt dat er een bijzondere steen op Mars ligt. Jij krijgt de opdracht om die als eerste te bemachtigen! Dit is het startpunt van je avontuur. Denk goed na over de structuur van je verhaal. Hoe ga je het spannend maken? Bovendien: je lezers hebben weinig geduld, dus je moet ze van begin tot einde aan je strip gekluisterd houden.



Bepaal deze zaken vóór je begint te tekenen:

- 1 De motor van je verhaal:** Wat is er zo bijzonder aan die steen? Waarom mag niemand anders die hebben?
- 2 De bouwstenen:** Wat heb je nodig voor je reis naar Mars? Hoe ziet jouw raket eruit? Wat kun je er allemaal mee doen? Reist er iemand met je mee? Waar zijn je medereizigers goed in? Dit zijn allemaal dingen die je in het begin al kan tonen en later in het verhaal van pas komen.
- 3 Een antagonist:** Een goed verhaal heeft ook een tegenstander of slechterik nodig. Wie is je vijand? Waarom wil die de steen hebben?
- 4 De reis zelf:** Bedenk drie hindernissen waar je tegenaan loopt voor je de steen op Mars bemachtigt. Je tegenstander zit daar meestal voor iets tussen. Hou de zwaarste hindernis voor het einde. Wat gaat er fout? Is er iets met je raket? Werkt een van je medereizigers stiekem samen met je tegenstander? Of duikt plots een gemene alien op? Laat je fantasie de vrije loop!
- 5 Het einde en daarna.** Wat gebeurt er met de steen nadat je die op Mars hebt bemachtigd? Heb je iets geleerd, of is er iets veranderd in de wereld?

Nu je verhaal zo goed als vastligt:

Toon zoveel mogelijk in je tekeningen en leg zo weinig mogelijk uit in je tekstballonnen. Te veel tekst haalt de vaart uit je strip. Als de lezer bijvoorbeeld al kan zien dat je raket geel is, hoeft je niet nog eens te zeggen 'Aha, mijn gele raket!' Belangrijke zaken die niet in de tekening getoond worden, kan je je personages natuurlijk wel laten zeggen. Kortom: geef je lezer net genoeg informatie mee om het verhaal te kunnen volgen, maar ook niet meer dan dat.