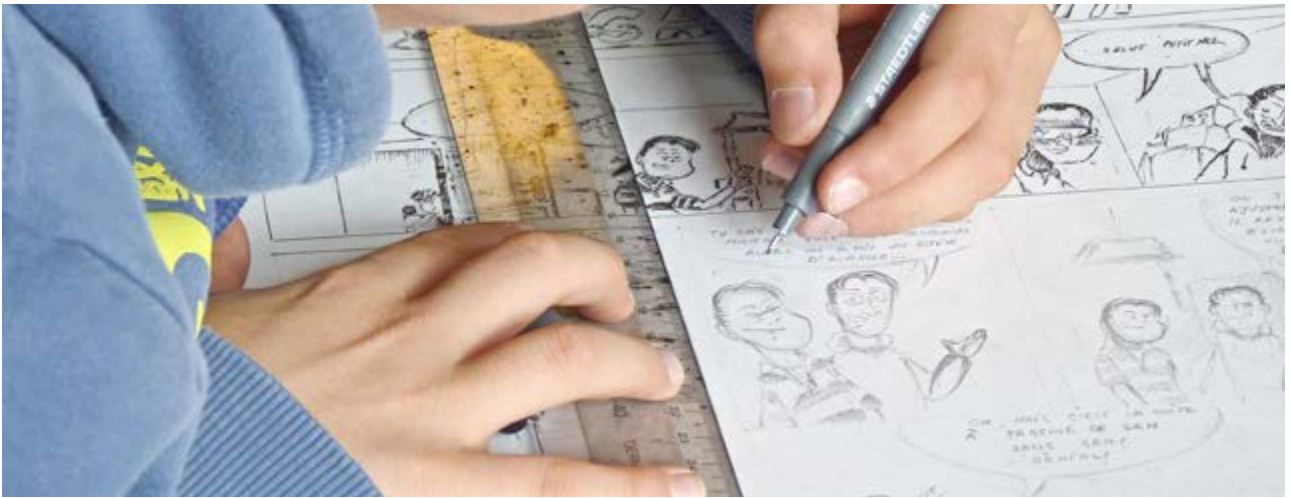


De kunst van het stripverhaal



Inhoud

Inleiding	p.3
De kunst van het stripmaken	p.4
De kunst van het scenario	p.4
De kunst van de potloodschets	p.6
De kunst van het inktwerk	p.8
De kunst van het inkleuren	p.10
Digitale kunst	p.12
De kunst van het coverontwerp	p.13
De kunst van het uitgeven	p.14
Afgeleide rechten en buitenlandse rechten	p.14
Verwerking	
Inleiding	p.15
De kunst van het scenario	p.16
De kunst van de potloodschets	p.18
De kunst van het inktwerk	p.21
De kunst van het inkleuren	p.25
De kunst van het coverontwerp & de kunst van het uitgeven	p.26
Meer lezen over strips maken	p.28
Dankwoord	p.29

Inleiding

Net als andere vormen van kunst, zoals literatuur of film, is het stripverhaal een artistieke discipline met vele gedaantes, de meest uiteenlopende genres, stijlen en formaten, voor een publiek dat al even divers is.

In het Stripmuseum is de tentoonstelling “De kunst van het stripverhaal” bedoeld als overzicht van het stripverhaal in al zijn verschijningsvormen, van het creatieproces tot de ruime waaier aan genres die er in Europa vandaag uit resulteert.

Dit pedagogisch dossier bij de tentoonstelling is volledig gewijd aan het creatieproces van stripverhalen. Het richt zich tot leerkrachten plastische opvoeding, leerkrachten uit het deeltijds kunstonderwijs of leerkrachten secundair onderwijs die rond stripcreatie wensen te werken. Er zijn twee doelen: inzicht schenken in het creatieve proces van het stripmaken, en jongeren helpen om zich op een persoonlijke manier uit te drukken via dit medium.

Een volledige methode stripmaken vindt u in dit dossier echter niet. Elke individuele stripauteur heeft zijn eigen persoonlijke manier van werken, zijn eigen trucjes. We verwijzen achteraan naar een aantal bestaande publicaties die het thema nog kunnen verdiepen.



Chloé Chrucaudet, het maken van een strip, tekeningen uit Ida, deel 2
Ida, volumes 1 - 3 – Chloé Crucaudet
© Éditions Delcourt, 2009 à 2012

1. De kunst van het scenario

Een scenario is een verhaal dat uit de verbeelding van de auteur groeit. Hij geeft er structuur aan door een synopsis te schrijven, een zeer beknopt resumé dat de kern van het verhaal duidelijk maakt. De volgende stap is de 'découpage' (de verhaalindeling), die bedoeld is om het aantal pagina's te bepalen dat aan elke sequentie wordt besteed. Vervolgens werkt de auteur de sequenties verder uit door ze in vakjes te verdelen en werkt hij het complete, definitieve scenario uit waarin vakje per vakje het decor, de actie en de dialogen beschreven worden.

Een nauwkeurige scenarist geeft zijn tekenaar daarnaast een fysieke en psychologische beschrijving van de personages. Hij vertrouwt hem ook de documentatie toe die hij verzameld heeft bij het bedenken van zijn verhaal.

PLAAT 3

VAK 1: Suske buitelt over de grond, uit de weg voor de tank (hij maakt een koprol). We kijken van op de tank naar Suske zodat het lijkt alsof het tuig de jongen zal overrijden. Van de tank hoeven we slechts een klein deel te zien.

SUSKE: RAAAAH!!!

VAK 2: Suske komt nogal hard in de modder terecht.

VAK 3: Close van Suske, hij kijkt versuft op naar de tank.

SUSKE: ?

VAK 4: Suske ligt op z'n buik in het gras, richt zich half op, kijkt met grote ogen naar de pantserwagen. We zien nu dat de rupsband achteraan af de wielen ligt en er groeit een klimplant vanuit het gras op een deel van de achterzijde. Het ding is niet overwoekerd maar staat er toch al enige tijd. Als we de lucht zien, is die voor een stuk héél donker, er dreigt echt noodweer. Aan de horizon mag het lichter zijn. Het is duidelijk een onweer dat met razende vaart aan komt stormen maar daarna ook snel weer voorbij zal zijn. Suske beseft dat hij geen gevaar loopt.

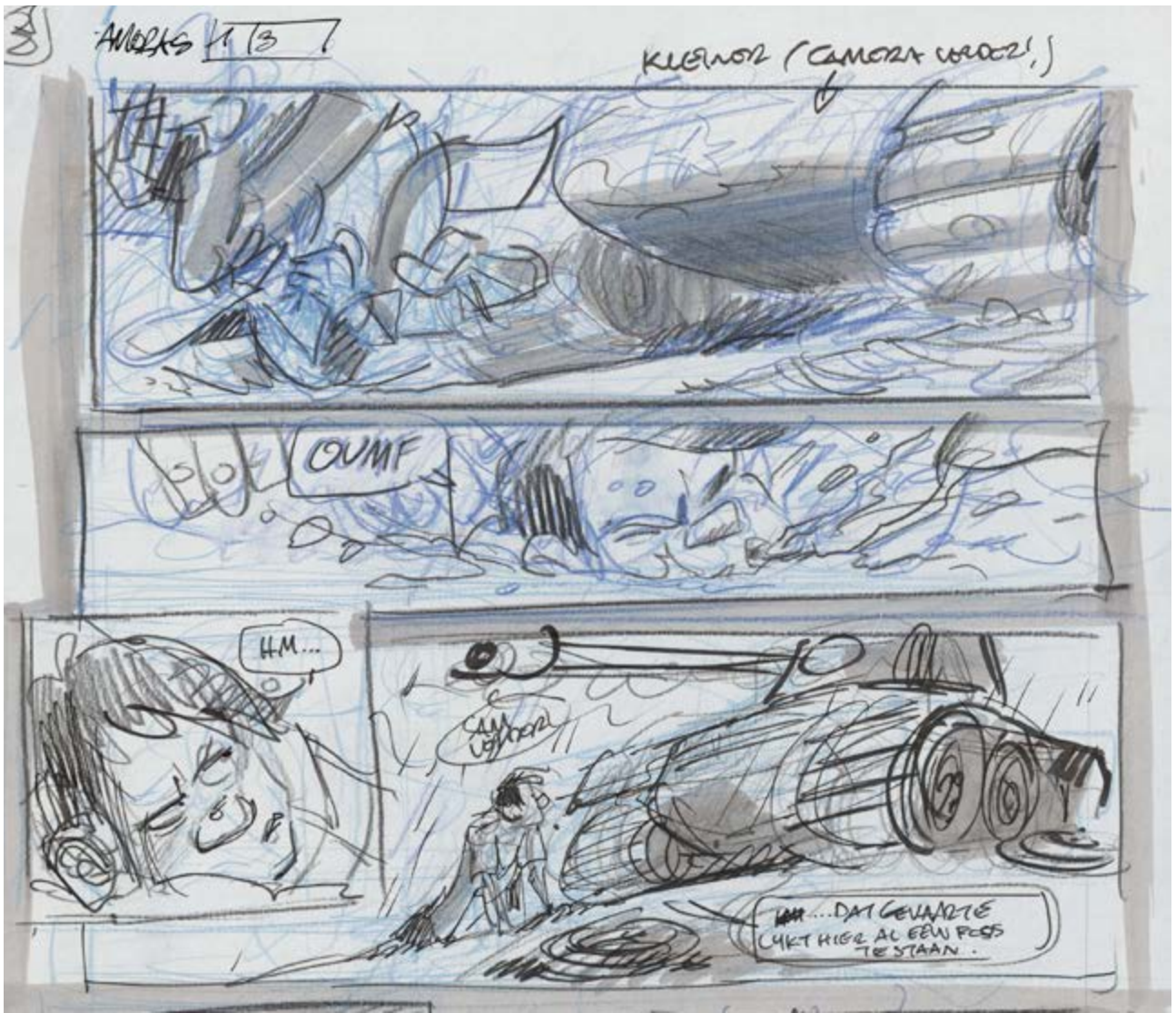
SUSKE: DAT STUK SCHROOT HEEFT Z'N BESTE TIJD GEHAD.

VAK 5: Kikkerperspectief. De wind steekt op, het gras waait plat tegen de grond. De nadruk ligt nu op het slechte weer dat aan komt zetten. We zien het regengordijn over het landschap in de verte.

SUSKE: HOPELIJK IS 'IE WEL WATERDICHT WANT DIE WOLKEN BELOVEN NIET VEEL GOEDS...

VAK 6: Suske klautert op de tank terwijl de regen neergust en er een stormwind waait (misschien waaien er takken of blaadjes voorbij).

SUSKE: EN IK ZIE GEEN ANDERE SCHUILPLAATS IN DE BUURT.



Boven: Potloodschets voor "Amoras 1"

Onder: Inktwerk voor "Amoras 1", Charel Cambré, (Standaard Uitgeverij, 2013)

2. De kunst van de potloodschets

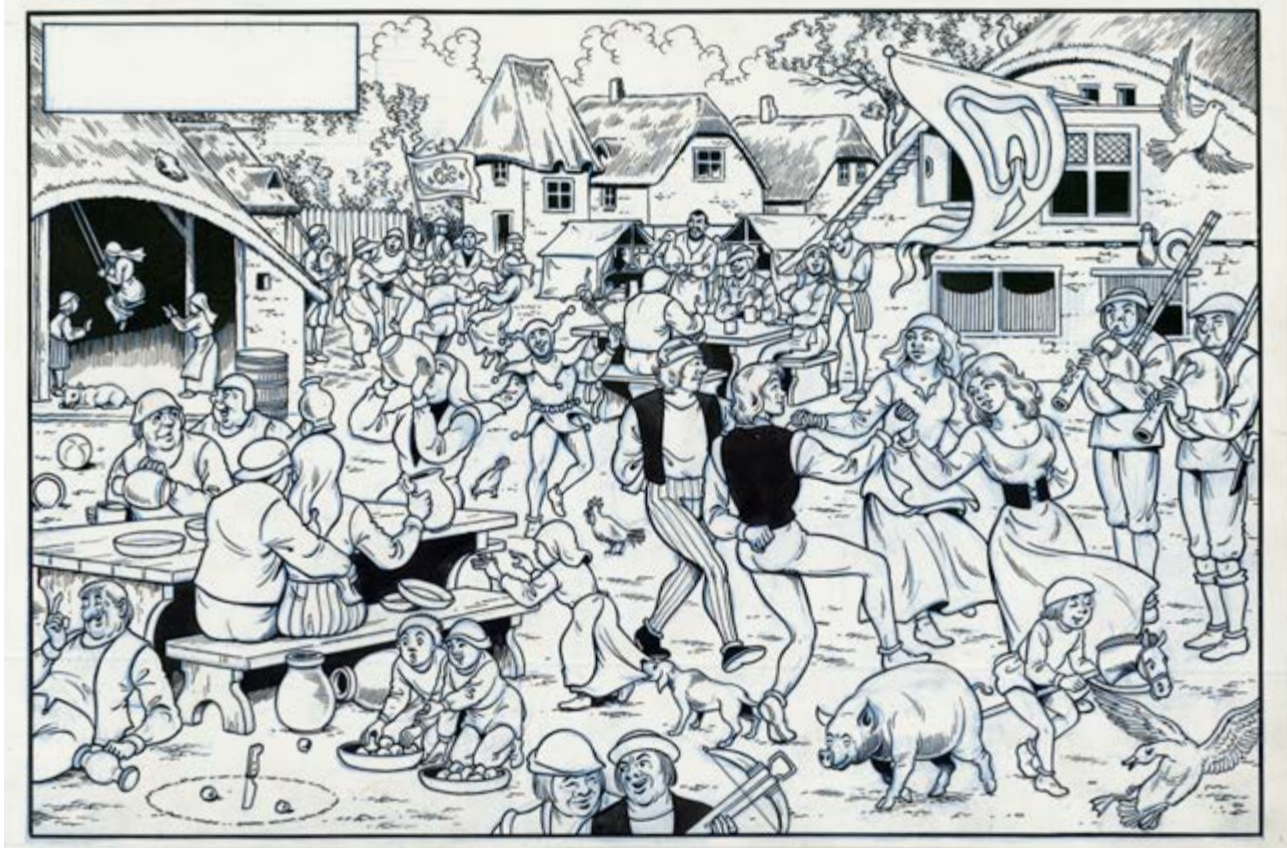
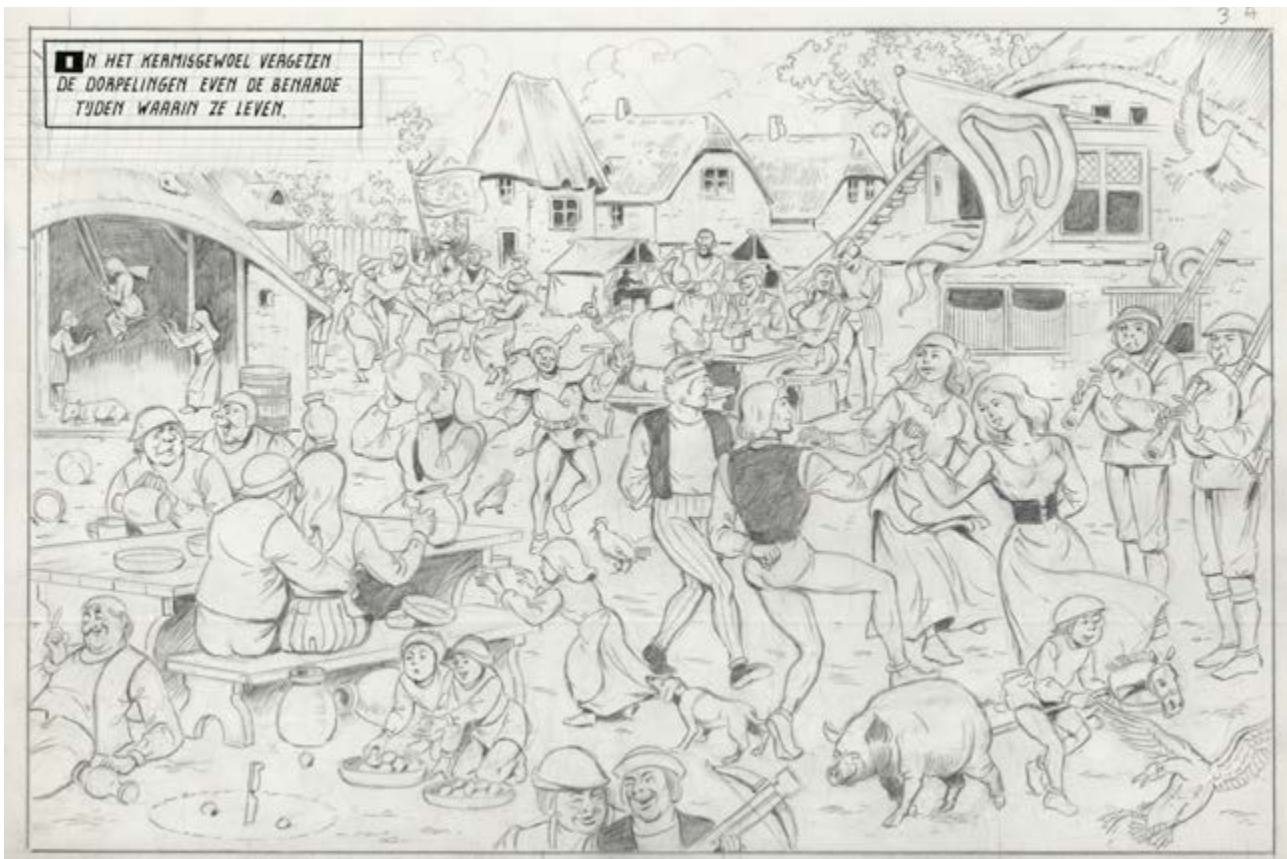
Zodra hij het scenario ontvangt gaat de tekenaar aan de slag: hij schetst het portret van de belangrijkste personages, waarbij hij hun klederdracht bestudeert en de decors uitwerkt waarin het verhaal zich zal afspelen. Dit is een fase waarin veel opzoekingswerk gebeurt. De auteurs die het zich kunnen veroorloven gaan op locatiebezoek en nemen zelf foto's om zich te documenteren.

Om het volledige werk te visualiseren maakt de tekenaar een storyboard: op heel klein formaat schetst hij de pagina's van het toekomstige album, met kleine vakjes en kleine tekstballonnetjes, om zo een indruk te krijgen van de dynamiek van elke pagina. Aan de hand van al die informatie kan de tekenaar eindelijk beginnen aan de eigenlijke platen. Hij begint met het ruwe schetswerk (een kladversie) dat hij verbetert en aanpast tot hij de ideale mise-en-scène bereikt. Die brengt hij zorgvuldig over op de definitieve drager.

Originelen van met potlood geschetste platen zijn zeldzaam omdat ze per definitie niet bestemd zijn om in die toestand te blijven. Sommige tekenaars maken hun inktwerk echter op een lichttafel op een nieuwe drager. In dat geval blijft het originele potloodschetswerk intact.



Boven: Potloodschets voor "De Geuzen: De Wildeman van Gaasbeek", Willy Vandersteen,
Onder: Inktwerk voor "De Geuzen: De Wildeman van Gaasbeek", Willy Vandersteen (Standaard Uitgeverij, 1990)
© 2016 Standaard Uitgeverij / WPG Uitgevers België nv



Boven: Potloodschets voor "De Geuzen: De Wildeman van Gaasbeek", Willy Vandersteen,
Onder: Inktwerk voor "De Geuzen: De Wildeman van Gaasbeek", Willy Vandersteen (Standaard Uitgeverij, 1990)
© 2016 Standaard Uitgeverij / WPG Uitgevers België nv

3. De kunst van het inktwerk

Voor hij met het inkten van zijn plaat begint moet de tekenaar weten in welke vorm ze gepubliceerd zal worden. Als het om een album in kleur gaat hoeft hij enkel met inkt over de lijntjes van de potloodschetsen te gaan. Als het echter om een album in zwart-wit gaat zal hij rekening moeten houden met de lichtinval, slagschaduw en contrasten. Hij moet proberen de zwarte vlakken evenwichtig en harmonieus te verdelen. Het inktwerk is de afwerking van de tekening: de tekenaar kan er net zo goed een vage potloodschets preciezer mee afwerken als de definitieve contouren van de tekening vastleggen als het schetswerk houtskoolachtig is.

Met een penseel kan een tekenaar zeer artistieke bogen maken, dikke volle lijnen en sierlijke smalle uitlopers, maar het zwart is soms een beetje grijsachtig. Met een pen kan het tracé nauwkeuriger getekend worden en is het zwart contrastrijker, al vraagt dit meer werk. Sommige tekenaars imiteren met de pen de grijseffecten en de curven van het penseel. De rapidograaf (of rotring) geeft een dunner en minder contrasterend tracé dan een pen, maar wordt door vele tekenaars gebruikt omdat hij zo gemakkelijk werkt. Ook een viltstift is praktisch in gebruik en geeft een bevredigende afwerking, maar als de tekenaar de plaat later wil hergebruiken bestaat er een kans op contrastverlies.



Potloodtekening voor "Misschien", Kristof Spaey (Misschien Nooit Ooit - V.O.Stripgilde en KSbooks, 2011)



Inktwerk voor "Misschien", Kristof Spaey (Misschien Nooit Ooit - V.O.Stripgilde en KSbooks, 2011)

4. De kunst van het inkleuren

De oudste techniek voor het inkleuren van stripverhalen is de "indirecte kleur"-techniek, vroeger ook "blauwdruktechniek" genoemd. Deze bestaat erin de geïnkte plaat op tekenpapier af te drukken op het publicatieformaat, en hierop de kleuren aan te brengen met waterverf of ecoline (aquarel). De fotografeur maakt hiervan drie films met de basiskleuren (cyaan, geel en magenta) en voegt er de film met de lijnen in het zwart aan toe: de drukker beschikt dan over vier films die noodzakelijk zijn voor de reproductie van een pagina in quadrichromie.

De indruk van indirecte kleur kan vermeden worden door de film met de lijnen op een blad papier (Leonardo-blauw) te kleven en de kleuren omgekeerd op de lichttafel aan te brengen. Het voordeel is dat het papier niet kan misvormen ten opzichte van de lijnfilm; het nadeel is dat de inkleurder het resultaat niet duidelijk kan zien terwijl hij aan het werk is.

Een andere oplossing is de geïnkte plaat in te scannen op het formaat van publicatie en de kleuren aan te brengen met de computer. Deze oplossing is snel en voordelig en kan ook een bevredigend resultaat opleveren, op voorwaarde dat men kunstmatige effecten vermijdt die zo makkelijk bereikbaar en verleidelijk zijn.

De "directe kleur" is de meest voor de hand liggende oplossing, maar deze vereist een zeer grote technische vaardigheid. Ze bestaat erin de kleuren rechtstreeks aan te brengen op de plaat met de potloodtekening, of soms gewoon op de schetsen. De plaat wordt dan een soort schilderij, met of zonder tekstballonnetjes die er met de computer aan toegevoegd kunnen worden.



Inkleuren met waterverf, Joseph B  h  , tekening voor "De Voorouder" (Gl  nat, 2011)



Originele tekening in lavis (inkt), opgehoogd met witte en gele gouache, Frank Pé, "Zoo" (Dupuis, 1994)

5. Digitale kunst

Steeds meer tekenaars maken gebruik van de computer bij de afwerking van hun platen. Ze maken hun tekeningen op papier en scannen ze daarna in om op het scherm gecorrigeerd, uitgezuiverd en vervolledigd te worden. Sommige auteurs werken hun vakjes apart uit op papier en scannen ze in om de platen met de computer samen te stellen.

Maar tekenaars kunnen tegenwoordig ook helemaal zonder papier werken, als ze een 'grafisch tablet' gebruiken. Dit gesofisticeerde instrument is een soort elektronische lei die met een scherm verbonden is en die alle stappen van de opbouw van een plaat chronologisch doorloopt, op eenzelfde drager. Het grafisch tablet maakt het gebruik mogelijk van alle denkbare virtuele tools en elk ongewenst lijntje kan met één enkele klik worden verwijderd. Dit buitengewone gereedschap is geschikt voor alle stijlen, van de eenvoudigste tot de meest gesofisticeerde, en er staat geen enkele artistieke beperking op.

Bekijk de video: <https://www.youtube.com/watch?v=3E2gUxgjb0s>



Yslaire aan het werk op zijn grafisch tablet, still uit een video, gefilmd in zijn atelier.

6. De kunst van het coverontwerp

De cover is in zekere zin het uithangbord van een stripalbum. Hij moet representatief zijn voor de inhoud en tegelijk rekening houden met commerciële vereisten qua leesbaarheid en originaliteit. De bedoeling is immers dat het album opvalt in het vaak overvloedige aanbod.

In principe zal de tekenaar een beeld kiezen van een sterk moment uit het verhaal, maar de kaft van een album bevat heel wat andere informatie die soms nog belangrijker is: wie zijn de auteurs, maakt het album deel uit van een reeks of een collectie, wie is de uitgever? En dat is een klusje voor de grafisch ontwerper.

De grafisch ontwerper zorgt gewoonlijk voor de lay-out van alle albums van een bepaalde collectie om er een zekere uniformiteit aan te geven. Hij maakt zijn basiskeuze in functie van de prioriteiten van de uitgever. De striphelden zijn bijvoorbeeld vaak bekender dan hun makers en dus zullen de namen van auteurs van series minder opvallend worden vermeld dan die van auteurs van losse albums.



Cover voor "El Mesías", Wauter Mannaert (Bllaan 2015)

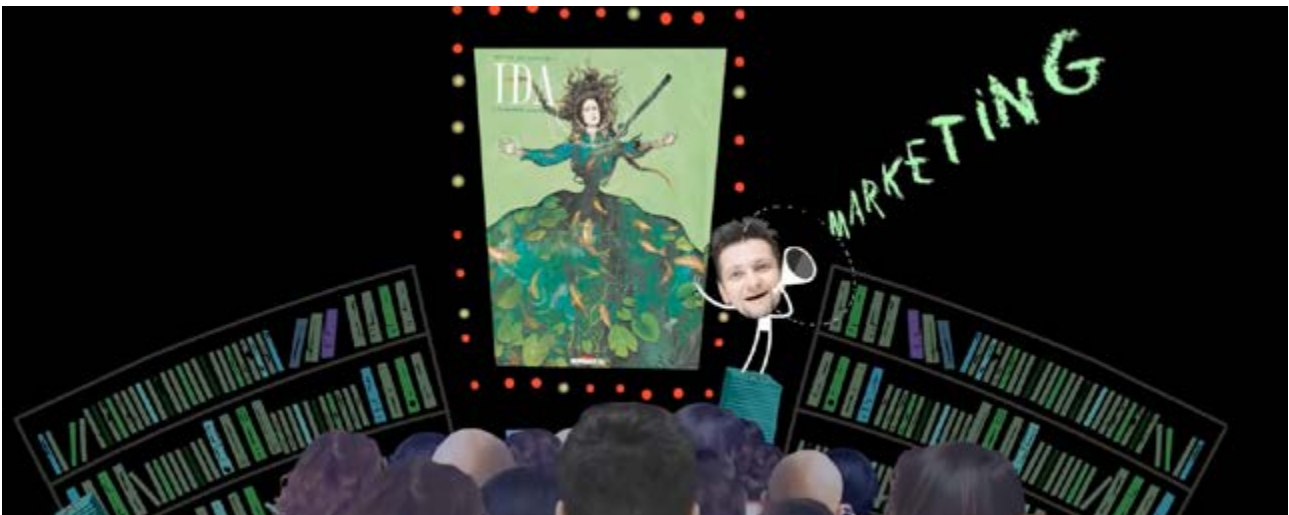
7. De kunst van het uitgeven

Een stripverhaal groeit meestal uit de verbeelding van de auteur, of hij nu scenarioschrijver, tekenaar of beide is. Het verhaal wordt daarna voorgesteld aan een uitgever. Die neemt het op in zijn catalogus, neemt het artistieke beheer van het project op zich, zorgt ervoor dat het album gedrukt wordt, dat het op de markt komt en dat de auteurs betaald worden.

De catalogus van een uitgever wordt bepaald door zijn uitgeefbeleid. Dit beleid bepaalt zijn eigenheid, zijn artistieke keuzes en zijn commerciële doelstellingen.

De uitgever verkoopt zijn albums via een distributeur, een groothandelaar die ervoor zorgt dat de albums worden verdeeld over de verschillende verkooppunten, boekhandels of supermarkten. Voor de promotie van zijn producten doet de uitgever een beroep op specialisten: marketingverantwoordelijken, reclamebureaus, pers- en advertising-specialisten (expo's, wedstrijden, mediapartners) en een verkoopteam dat de verkoop in de winkels stimuleert.

Bekijk de video: <https://www.youtube.com/watch?v=OBE60Lhrhvo>



afbeelding uit de animatiefilm van Chloé Cruchaudet voor uitgeverij Delcourt.
Ida, volumes 1 à 3 – Chloé Cruchaudet
© Éditions Delcourt, 2009 à 2012

7B. Afgeleide rechten en buitenlandse rechten

De belangrijkste uitgevers op de markt hebben commerciële afdelingen die als doel hebben nieuwe klanten te werven en te verleiden, of bestaande klanten te fideliseren via producten die hen voor een stukje doen leven in de wereld van hun favoriete striphelden. Deze afgeleide producten (van chocoladendozen tot gsm-filmpjes), die worden gemaakt door bedrijven die hiervoor een exploitatielicentie verkregen, kunnen een behoorlijke bron van inkomsten zijn. Wanneer een bedrijf (parfum, autosector, fastfood, enz.) het sympathieke imago van een stripreeks of -held met zijn activiteiten geassocieerd wil zien kan het eveneens een beroep doen op deze dienst 'afgeleide rechten'.

De afdeling 'buitenlandse rechten' probeert op haar beurt de verspreiding van een werk of een reeks in andere talen te verbeteren met de steun van lokale uitgevers die een kwaliteitsproduct, aangepast aan de specifieke markt, kunnen afleveren en die een correct en eerlijk beheer van de auteursrechten garanderen.

Ten slotte stellen we vast dat de filmwereld steeds vaker de blik richt op het stripverhaal, stripscenario's en zelfs stripauteurs. Stripadaptaties voor het grote scherm zijn voor stripuitgevers en -auteurs een nieuwe kans om een ander publiek aan te spreken.

Verder gaan

Introductie

Voor de observatie- en analyse-oefeningen kan de leerkracht idealiter een tiental verschillende strips voorzien, die de leerlingen bij de groepsopdrachten kunnen bespreken. Zorg voor voldoende diversiteit en hedendaagse voorbeelden. De illustraties in dit dossier helpen je misschien bij de keuze. Ook de bibliothecaris van de lokale bibliotheek kan je ongetwijfeld op weg helpen.

De ateliers zijn erop gericht om enkele pagina's te bekomen. Het creëren van een volledig stripverhaal duurt ook bij professionals meestal maanden of soms zelfs jaren. Reken dus voor het maken van enkele pagina's op een flink aantal lessen. Twee à drie lessen per etappe is zeker niet overdreven, en voor het scenario en de potloodtekening kan zelfs gemakkelijk het dubbele worden geteld.

De keuzes van de jonge tekenaars en hun werkritme zullen in grote mate bepalen hoe lang de verschillende etappes in beslag nemen. Als dit erg verschilt kan u als leerkracht meerdere pagina's laten uitwerken door de snellere tekenaars.



Stripatelier in het Stripmuseum

De kunst van het scenario

Observatie en analyse (in groep)

- Kies een of meerdere strips uit per groep en praat er samen over. Welke thema's wilde de auteur in zijn verhaal bespreken? Kan je de synopsis resumeren die de auteur waarschijnlijk voor ogen had?
- Zijn er thema's uit de actualiteit waarover je graag een strip zou lezen? Of bijzondere personen wiens verhaal je graag in stripvorm zou willen zien: je moeder, een nationale beroemdheid, je beste vriend?



Judith Vanistendael, "Toen David zijn stem verloor" (Oog & blik, 2012)

Atelier: een scenario maken, stap voor stap (individueel)

- Bepaal je centra(a)l(e) personage(s) en welk verhaal je over hem of haar wil vertellen.
- Maak een fiche per personage, waarop je het personage schetst en minstens 3 fysieke bijzonderheden en 3 karaktereigenschappen vermeld.
- Bepaal de plaats en tijd die het decor vormen van het verhaal. Zoek eventueel fotomateriaal over gebouwen, gebruiksvoorwerpen, landschappen,...
- Schrijf een synopsis: een korte inhoud van het verhaal in maximum 10 zinnen. Een beginsituatie, conflict en ontknopung (of verandering, oplossing) horen in deze synopsis zeker thuis.



Schets voor de personages Thorgal en Jolan, zoon van Thorgal, door Grzegorz Rosinski

- Werk verder uit. Met welke scènes en episodes wil je je verhaal vertellen? Denk eraan dat je best niet teveel grote tekstblokken gebruikt: je beelden moeten het verhaal grotendeels vertellen. Beperk de tekst en de dialogen dus tot een minimum. Het is zelfs een goede oefening om een tekstloze variant te bedenken.
- Werk één scène verder uit tot een gedetailleerd scenario met dialogen en beschrijving van de actie per vakje. Kies best een scène waarin je de beginsituatie, het conflict of de ontknoping duidelijk toont, en zorg ervoor dat de scène maximaal vier pagina's in beslag neemt (minder kan ook!).
- Geen inspiratie? Ook het herschrijven van een film, boek of sprookje in stripvorm behoort tot de mogelijkheden. Zorg wel dat het origineel genoeg wordt, door bijvoorbeeld het verhaal in een andere tijd te situeren, de held andere eigenschappen te geven, enz.

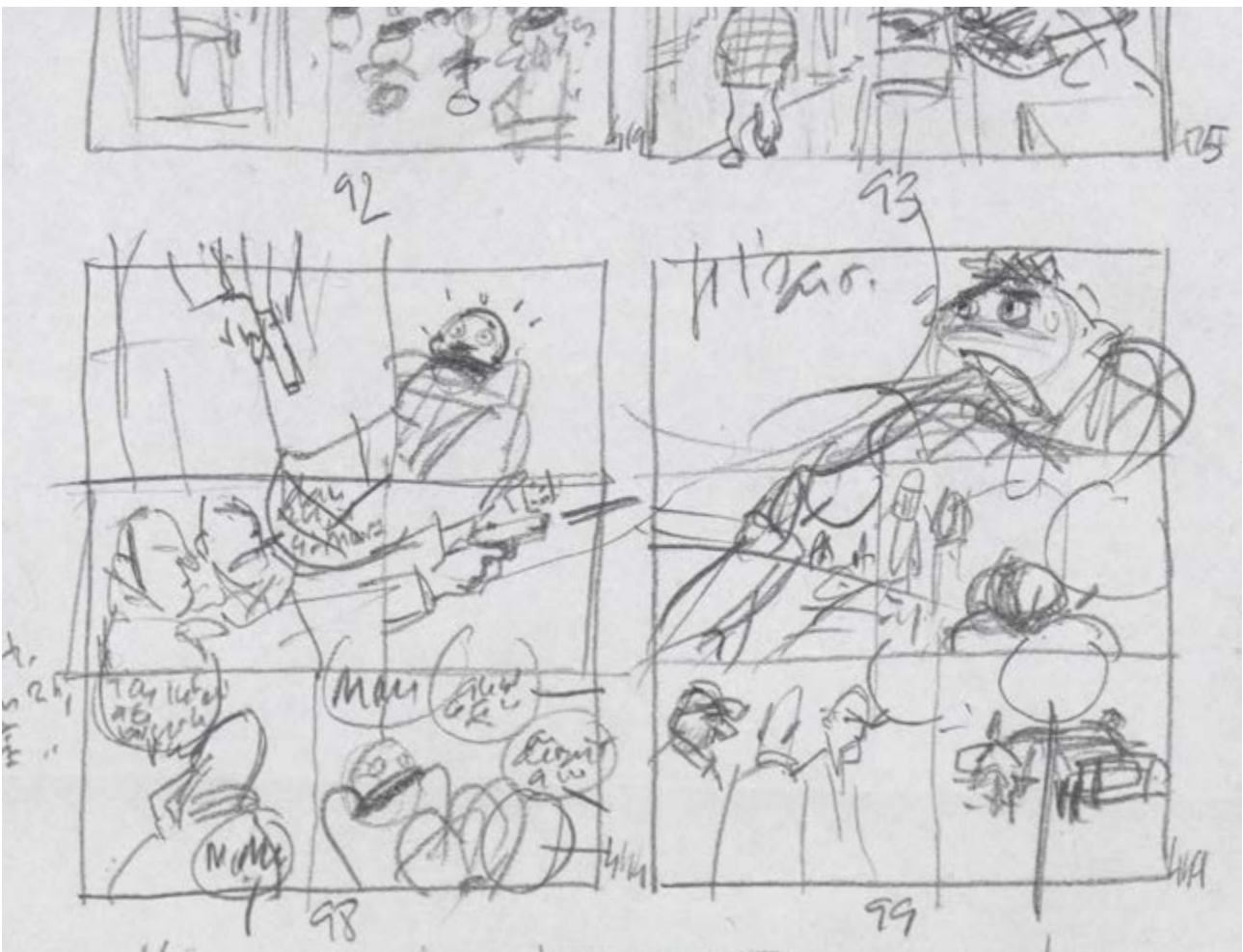
Atelier: kritiek en keuzes (in groep - optioneel)

- Evalueer samen de scenario's van alle leerlingen. Welke verhalen wil je uitwerken, welke albums willen jullie lezen? Wat zijn de sterke en de zwakkere punten van de verschillende scenario's?
- Nu kan gekozen worden om elk scenario individueel uit te werken, of om enkel de scenario's die ons het interessantst lijken te behouden. Eén scenario kan door meerdere leerlingen individueel uitgewerkt worden: dit is zelfs een interessante oefening die erg verschillende resultaten kan opleveren.

De kunst van de potloodschets

Observatie en analyse (in groep)

- Bekijk de 'rough' of het storyboard dat in dit dossier gebruikt wordt.
- Kies per groep één strippagina en bespreek. In welke zin beïnvloeden de camerastandpunten en de kadrages de manier waarop je het verhaal leest? Kan je in gedachten 'de camera' anders gebruiken in deze scène, en wat zou hiervan het effect zijn?
- Enkele bekende en vaak gebruikte camerastandpunten: vogelperspectief, kikkerperspectief, close-up en extreme close-up, Amerikaans plan. Vind je van deze standpunten voorbeelden in de voorbeeldstrips, en in de tekening uit Kiekeboe op de volgende pagina?
- In welke zin beïnvloedt de pagina-indeling (d.w.z. de grootte van de vakjes en hun onderlinge verhouding) de manier waarop je het verhaal leest? Kan je in gedachten de pagina en/of de gebeurtenissen anders indelen, en wat kan hiervan het effect zijn? Werk uit in een schetsje.



Baru, uitvergroting van een schets, pagina 98 en 99, "Laat die bassen beuken, Bruno!" (Sherpa, 2011)

Atelier 1: de schets (individueel)

- Maak kleine schetsen van hoe je de scènes uit je scenario in beeld wil brengen.
- Werk je scenario verder uit in een 'rough', een schets van de pagina waarin je nadenkt over de pagina-indeling (indeling tussen grote en kleine vakjes met verschillende vormen, kader of geen kader, positie van de personages in de vakjes,...) en de camerastandpunten. Kleine schetsjes kunnen je hierbij helpen.
- Een linker- en rechterpagina vormen samen één geheel, en eindigen vaak midden in een actie: een situatie die nieuwsgierigheid creëert naar de afloop op de volgende bladzijde.

Atelier 2: de potloodtekening (individueel)

- Maak voorstudies van je vakjes, waarop je het decor en de personages verder uitwerkt. Hierbij komt je documentatie zeker van pas. Soms zal je meerdere opties moeten uittesten.
- Wanneer je een goed beeld hebt van elk vakje, kan je beginnen met de potloodtekening op de definitieve drager. Kies voor een goed tekenpapier op A3- formaat. Teken eerst de plaatindeling alvorens je aan de eigenlijke tekening begint.
- In deze fase kan je al je tekentalent kwijt: perspectief, schaduwen, anatomie van de personages, beweging... Maar ook voor wie geen Picasso is, is het mogelijk om een eigen stijl te vinden. Een strip hoeft niet realistisch te zijn, en kan net door een schematische of eenvoudige tekenstijl erg overtuigend zijn.



Baru, potloodtekening, pagina 98 en 99, "Laat die bassen beuken, Bruno!" (Sherpa, 2011)



De kunst van het inktwerk

Observatie en analyse (in groep)

- Kies per groep in een of meerdere strips een pagina en bespreek de verschillen in het inktwerk. In welke strips vind je de lijnen mooi, elegant, aangepast aan het verhaal?
- Kan je ook afleiden van welk materiaal de tekenaar gebruik gemaakt heeft voor het inkten: rotring, pen met Chinese inkt, penseel, viltstift of computer?
- Bekijk ook specifiek een strip in zwart-wit en de manier waarop de tekenaar textuur creëert en schaduwen tekent.

Atelier 1: experimenteren met inkttechnieken (individueel)

- Maak verschillende fotokopieën van je potloodtekening. Stel het contrast van de fotokopieermachine zo in dat je de meeste lijnen op de fotokopie kan zien.
- Probeer op de fotokopieën verschillende inkttechnieken uit: pen met inkt, rotring, viltstift,... Wanneer je een fout maakt of een wit accent wil aanbrengen, kan je tipp-ex gebruiken om over de zwarte vlakken aan te brengen. Inkten is erg moeilijk en vraagt veel oefening: wees geduldig als het resultaat niet meteen perfect is.
- Plak één van de fotokopieën op een raam waardoor veel licht naar binnenvalt. Plak bovenop de fotokopie een leeg blad kopieerpapier. Je ziet nu de lijnen door het papier, en kan net als op een lichttafel op een apart blad de inktlijnen aanbrengen. Voor lopende inkt is deze techniek natuurlijk minder geschikt. Het resultaat zal echter veel netter zijn dan bij je inkt oefeningen op een fotokopie: alle hulplijntjes kan je weglaten.
- Probeer ook een zwart-wit versie van je plaat te maken, of een versie waarbij je later enkel nog één steunkleur toevoegt (kleur die gebruikt wordt als een soort grijs, maar die ook blauw, oranje, groen, enz. kan zijn)
- Je kan de geïnkte fotokopie eventueel opnieuw kopiëren. Als je het contrast van de fotokopieermachine opnieuw bijstelt, is het mogelijk om kopieën te maken waarop je (bijna) enkel de geïnkte delen ziet: dit geeft je een goed idee van hoe de definitieve plaat er zal uitzien.



Voorbeeld van een plaat met 1 steunkleur, Scott McCloud, "De Beeldhouwer" (De Vrije Uitgevers, 2015)

Atelier 2: het definitieve inkten (individueel)

- Maak op basis van de experimenten een keuze voor een bepaalde techniek. Volgens deze techniek ga je nu je potloodtekening inkten. Het gebruik van tipp-ex is ook in dit definitieve stadium geen taboe.
- Je kan direct inkten op je potloodtekening of met een lichttafel werken. Probeer zelf een lichttafel te maken met een glazen tafel en een sterke lamp.
- Plak bovenop het origineel een leeg blad kopieerpapier en zorg dat beide bladen niet kunnen verschuiven. Je kan nu op een apart blad de inkt aanbrengen, zonder het risico dat je je potloodtekening verknoeit.
- Als je bang bent om fouten te maken en over een goede scanner beschikt, kan je je potloodtekening ook eerst inscannen en dit met een goede printer opnieuw afprinten op tekenpapier – je maakt m.a.w. een reservekopie voor als het misgaat. Als je deze reservekopie moet gebruiken moet je er natuurlijk wel rekening mee houden dat je de gedrukte potloodlijn niet meer kan weggommen: hiervoor zal je een grafisch programma moeten gebruiken.
- De technologie kan je helpen bij het verhogen van de kwaliteit van je werk doordat je fouten makkelijker kan wegwerken. Het is echter wel belangrijk om over een goede scanner, een grafisch programma en een degelijke printer te beschikken, en geen toegevingen te doen op het vlak van de papierkwaliteit.



Plaat tijdens het ininken, Hermann, Jeremiah, "De krabbenmand" (Dupuis 2012)



Gemengde technieken voor zwart-wit tekening (pen, penseel, tamponnage met borstel voor de boom, opgehoogd met witte gouache), Didier Comès, "Amber" (Casterman, 1988)
Met de vriendelijke toestemming van de auteurs en uitgeverij Casterman.

De kunst van het inkleuren

Observatie en analyse (in groep)

- Kies per groep een of meerdere strips en bespreek de verschillen in de inkleuring. Welke emoties roept het kleurgebruik bij jou op? Is het realistisch, sfeervol, of eerder abstract?
- Kan je ook afleiden welk materiaal de tekenaar gebruikt heeft voor het aanbrengen van de kleur: aquarel, olieverf, kleurpotloden, computer,...?
- Bekijk ook het filmpje over Joseph B  h   om een idee te krijgen van de vaardigheden die aquareltechniek en inkleuring met plakkaatverf vereisen. https://www.youtube.com/watch?v=6lkKz1bC_f0



Directe kleur met ecoline, Brecht Evens, "Ergens waar je niet wil zijn" (Oogachtend, 2009). De auteur werkt met lagen transparante ecoline, zodat de personages doorzichtig worden.

Atelier 1: experimenteren met inkleuring (individueel)

- Maak verschillende fotokopieën van je geïnkte origineel.
- Probeer op de fotokopieën verschillende inkleuringstechnieken uit: ecoline, pastelkrijt en –verf, plakkaatverf, aquarel,... Alle technieken zijn mogelijk. Zorg natuurlijk eerst dat de inkt goed droog is om vlekken te vermijden.

Atelier 2: het definitieve inkleuren (individueel)

- Maak op basis van de experimenten een keuze voor een bepaalde techniek. Volgens deze techniek ga je nu je origineel inkleuren. Ook hier kan je opnieuw kiezen voor direct inkleuren op de plaat of het werken met een lichttafel.
- Na het inkleuren heb je eindelijk je definitieve originele plaat in handen.
- Het inkleuren is een zeer delicaat werkje, en je wil natuurlijk zo weinig mogelijk het risico lopen dat je je tekening verknoeit. Welke techniek je ook kiest, zorg dus dat je voldoende oefent op kladdblaadjes. Ook in dit stadium is het mogelijk een reservekopie te maken door je plaat in te scannen.

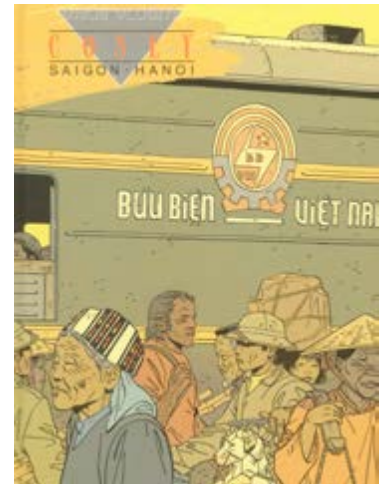


Plaat in directe kleur met kleurpotlood, gouache en waterverf gemengde techniek) uit "Argentorum" Ken Broeders, uit de reeks "Apostata" (Indruk, 2011)

De kunst van het coverontwerp & de kunst van het uitgeven

Observatie en analyse (in groep)

- Jullie hebben nu met de hele klas samen een reeks verschillende strips: sommige zijn afgewerkte verhalen in één pagina, andere zijn een deel van een groter geheel. Je kan alles nu samen gaan bundelen in een tijdschrift of fanzine.
- Ben je vertrouwd met striptijdschriften? Bekijk bijvoorbeeld een nummer van het weekblad Robbedoes (dat helaas in 2005 van de markt verdween) of de bladen Eppo, Eisner, Het Salon of Ink, waarin verschillende stijlen naast elkaar gepubliceerd worden.
- Bekijk de coverontwerpen in dit dossier en de covers van je voorbeeldstrips. Bespreek de verschillen in de keuze van het beeld en de verschillen in de tekstuele informatie. Vind je de covers representatief voor de inhoud van de verhalen?



Covers van de collectie "Vrije Vlucht", Dupuis.

Atelier: het coverontwerp (in groep)

- Er moet nu beslist worden over een coverontwerp voor het tijdschrift. Zorg zeker voor een duidelijke titel, een publicatiedatum, namen van de auteurs of de naam van de klas,...
- Kies met de groep welk beeld je op de cover wil plaatsen. Je kiest best voor een beeld uit één van de verhalen dat je kan uitvergroten, om werk te besparen maar ook om voor de lezers een duidelijke link tussen cover en inhoud te maken.
- Scan het oorspronkelijke beeld in en vergroot het uit. Als je geen scanner ter beschikking hebt, kan met een moderne kopieermachine al veel bereikt worden.
- Zorg dat er bij het uitvergroten voldoende plaats wordt gelaten voor de titel van je tijdschrift. Je kan eventueel tekstkaders of losse letters plakken op het oorspronkelijke beeld, met tipp-ex storende lijnen wegwerken, enkel het contour van een personage uitknippen en op een neutrale achtergrond plaatsen enz.

Atelier: het uitgeven (in groep)

- Bepaal in welke volgorde je de verhalen zal plaatsen. Je kan eventueel een inleiding schrijven, een colofon maken waarin je de namen van alle auteurs vermeldt en aangeeft wie verantwoordelijk was voor de cover, de stripverhalen afwisselen met schetsen of interviews van de auteurs...
- Voor het assembleren en reproduceren van je tijdschrift kan je alles inscannen en met een grafisch programma een maquette maken die je afdrukt. Je kan ook werken met schaar, lijm en een fotokopieermachine. Kleurendruk of -kopies zijn altijd duurder dan zwart-witdruk of -kopies, maar dit kan natuurlijk een meerwaarde zijn voor je tijdschrift. Denk eraan dat je best recto-verso afdrukt, en zorgt dat je bladen geplooid en/of geniet worden zodat ze een geheel vormen.
- Voor wie echt uitgeversambitie heeft, begint nu een groot commercieel avontuur. Kan je alle exemplaren van je tijdschrift aan de man brengen? Succes!



Covers voor de uitgaven van de leerlingen van de Stripstage in het Stripmuseum

Meer lezen over strips maken

Scott McCloud, *De onzichtbare kunst*, Strip Turnhout, 2009

Matt Madden, *Stijloefeningen, 99 manieren om een verhaal te vertellen*, Strip Turnhout, 2007

Jean-Yves Duhoo, *L'Atelier de Jojo et Yvan*, L'association, 2006

Sergio Garcia, *L'aventure d'une BD*, Delcourt, 2004

Lewis Trondheim & Sergio Garcia, *Bande Dessinée, Apprendre et comprendre*, Delcourt, 2006

De kunst van het stripverhaal

Pedagogisch dossier opgesteld door Tine Anthoni

Concept, teksten van de tentoonstelling: JC De la Royère
Concept, teksten pedagogische verwerking: Tine Anthoni
Scenografie en productie van de tentoonstelling: Jean Serneels
Scans van de originele documenten: Nathalie Geirnaert
Montage video's: Manuel Fernandez
Grafische vormgeving pedagogisch dossier: Dennis Marien

Het Stripcentrum bedankt de auteurs Baru, Brecht Evens, Chloé Chruchaudet, Dimitri Piot, Eric Liberge, Etienne Schröder, Grzegorz Rosinski, Hermann, Jean Van Hamme, Joseph Béhé, Judith Vanistendael, Merho, Kristof Spaey, Ken Broeders, Philippe Francq, Scott McCloud, Charel Cambré, Marc Legendre, Frank Pé, Wauter Mannaert, Yslaire en de erfgenamen van Didier Comès, de erfgenamen van Willy Vandersteen, en de uitgeverijen Actes Sud, Casterman, Delcourt, Dupuis, Futuropolis, Glénat et Rue de Sèvres, Sherpa, Bllloan, Oogachtend, Standaard Uitgeverij / WPG uitgevers, V.O.Stripgilde, KSbooks, Indruk, Oog & Blik, Indruk en De Vrije Uitgevers voor hun steun en medewerking aan dit pedagogisch dossier en voor hun toestemming voor de reproductie van alle beeldmateriaal.

Niets uit dit dossier mag worden overgenomen of gekopieerd zonder expliciete toestemming van de uitgever.

© BSC 2016



Belgisch Stripcentrum
Zandstraat 20
1000 Brussel (België)

+32(0) 219 19 80
www.stripmuseum.be
visit@stripmuseum.be

Alle dagen open van 10 tot 18 uur