

TOPP

# MANGA-ART

DIE ZEICHENSCHULE FÜR MANGA-GENRES

漫画スタイル



David Füleki

# ACTION

Manga zeichnen

# Action Manga zeichnen

by

David Füleki







# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	7
Zeichenmaterial .....	9
1. Anatomie & Zeichengrundlagen .....	14
Grundlagen Anatomie .....	15
Muskeln .....	17
Körpertypen .....	21
Anatomie mit Referenzfotos .....	27
Arbeit mit Gliederpuppen .....	29
Mimik .....	31
Hände .....	33
2. Character-Design .....	46
Charaktere entwickeln .....	47
Der Charakterdiamant .....	51
Übernatürliche Kräfte .....	61
Die Meisterin .....	63
Rivalität unter Gefährten .....	67
Gegner-Design .....	69
Worldbuilding .....	77
3. Kampftechnik .....	80
Aufwärmen .....	81
Schläge .....	83
Schlag abbekommen .....	87
Tritte .....	89
Im Zweikampf .....	91
Am Boden .....	93

4. Effekte .....	96
Explosionen .....	97
Schockwellen .....	105
Gestein .....	107
Wind .....	109
Blitze .....	111
5. Inszenierung .....	114
Perspektive .....	115
Beispiel-Comicseiten .....	121
Seitenaufbau .....	123



# Vorwort



Manga und Action – das gehört zusammen, ob nun als eigenständiges Genre oder als Stilmittel. Besonders prominent erscheint Action in Shōnen- und Seinen-Manga, also Titeln, die primär Jungs bzw. junge Männer ansprechen. Auch das Königs-Genre, der Battle-Manga, lebt von reichlich exzessiver Action. Ein dankbares Grundgerüst für eine potenziell langlebige, mega-erfolgreiche Serie (z.B. Dragon Ball, One Piece oder Naruto).

Man kann viele Seiten mit Kampfszenen füllen, indem man dutzende extravagante Charaktere in noch viel mehr mögliche Kampf-Konstellationen schickt. Dieser dankbare Umstand führt wiederum dazu, dass unzählige Mangaka weltweit dieses Genre bedienen wollen und leider zu oft mit der Tür ins Haus fallen. Es wird direkt mit Kämpfen losgelegt. Doch so funktioniert es nicht! So cool die Action auch sein mag, so exotisch die Figuren, ihre Fähigkeiten und Attacken – ohne ausreichend Vorbereitung kommen keine Emotionen beim Lesen auf. Daher: Tempo raus und ab an die Basis!

In diesem Buch schauen wir uns viele Grundlagen an, die man beim Zeichnen eines Manga braucht – und dabei beziehen wir uns natürlich immer wieder im Speziellen auf Action. Denn gut gearbeitete, nachvollziehbare Hauptfiguren, Antagonisten, Sidekicks und so weiter sind das Fundament einer jeden guten Geschichte. Dabei erstellen wir auch ein Beispiel-Konzept für einen Action-Manga – samt Helden und einer eigenen Welt. Das soll dazu dienen, viele der Lektionen dieses Buches anschaulicher zu vermitteln.

Doch bevor wir richtig loslegen, noch ein paar Sätze zu mir. Meine Qualifikation für ein Tutorial-Buch zum Genre Action und zu Manga im Allgemeinen habe ich mir in meinem Medienwissenschafts-Studium zusammengeklaut (Bachelor- und Master-Abschluss an der TU Chemnitz) sowie durch mittlerweile über 20 Jahre Erfahrung als Mangaka. Seit meiner ersten Veröffentlichung 2001 im Shōnen-Manga-Kult-Magazin BANZAI! kamen tausende Publikationen hinzu. Viele davon preisgekrönt und es sind kürzlich sogar ein paar Bestseller hinzugekommen.

Dabei wurden viele Genre bedient (u.a. Comedy, Fantasy, Horror, Drama, Autobiographisches und sogar Lerngeschichten und recht deftige Erotik), doch Action spielt wirklich immer eine zentrale Rolle.

## WIE ICH ARBEITE (STAND 2024)

Es stehen zwei Arbeitstische in unserer Stube – sehr zum Leidwesen meiner Frau Susan, die unter der Unordentlichkeit leidet. Sie steht hier gerade am höhenverstellbaren Tisch für digitale Arbeiten. Aktuell hilft sie mir dabei, ein Bilderbuch über eine Reise zum Mond zu kolorieren und bereitet die Farben vor, die ich später feiner ausarbeite.

Auch, wenn der Tisch höhenverstellbar ist, bleibt er immer oben. Das ist besser für den Rücken.

Tochter Vivienne (gerade ein Jahr alt geworden) räumt den Tisch ab und zerstört wertvolle Originalseiten. Hat ihr Bruder in dem Alter genauso gemacht.

Unterm Tisch: Hündin Anne (elf Jahre alt), die mir die Füße wärmt, sowie viel Spielzeug, das mir die Füße zerstört.



Technik: Zwei Scanner (für verschiedene Formate, zudem ist einer besser für bunte Scans, der andere für schwarz-weiße), zwei Monitore (einer im Grafiktablett), ein Drucker und eine Schreibtischlampe.

Sohn Vincent (drei Jahre) nutzt meine Ordner und Zeichenmaterial als Straßen und Rampen für seine Spielzeugautos.

Der Tisch für analoge Arbeiten ist leicht gebogen und hat Stauraum unter der Tischplatte. Die Papierstapel und Ordner darauf gehören zu durchschnittlich fünf verschiedenen Projekten.



# Zeichenmaterial

Im Manga ist – wie in jeder Kunstform – jeder Stil und jedes Arbeitsmaterial erlaubt. Grob kann man die Materialien in zwei Arten unterteilen: traditionelles analoges versus digitales Zeichnen. Auf den nächsten Seiten verschaffen wir uns einen Überblick und ich stelle euch meine Werkzeuge vor.

## KLASSISCHER MANGA-STIL

Der klassische Manga ist schwarz-weiß. Das liegt daran, dass die Herstellung früher durch billige Reproduktionsmöglichkeiten geprägt wurde, bei denen die Seiten ausschließlich durch schwarze Tinte auf weißem Papier darstellbar sein mussten. Selbst Graufächen stellten dabei bereits eine Schwierigkeit im Druck dar. Daher sind Manga in der Regel nicht bunt und haben die markanten Screentones – also Flächen, die von Weitem grau erscheinen, aber eigentlich aus schwarzweißen Mustern oder Tintenpünktchen bestehen. Diese Optik prägt nach wie vor das weltweite Bild eines stereotypen Manga. Doch durch hochwertigere Reproduktionsmöglichkeiten und den Siegeszug von bunten Web-Manga sind die Darstellungsmöglichkeiten gewachsen.

## FEDERHALTER

Da ich mich eher zu der traditionellen Fraktion zähle, zeige ich euch zuallererst meine wichtigsten Utensilien: zwei **Tachikawa Federhalter mit G-Pen-Federn der Marke Zebra**. Die liegen gut in der Hand, was bei meinen Zeichen-Sessions, die schon mal in Richtung 16 Stunden gehen können, wichtig ist. G-Pen-Federn machen einen dynamischen Strich mit starker Linienvarianz. Perfekt für dynamische Szenen.

Warum zwei Federhalter? In den mit blauem Griff packe ich frische Federn. Diese machen feinere Linien. In dem mit rotem Griff sind ältere Federn, die sich aber gut gehalten haben und nicht kratzen (ist Glückssache, wie lang sie sich halten). Da die Spitze hier nicht mehr so fein ist, werden die Linien dicker, was oft sehr hilfreich ist, wenn man z.B. die Outlines zieht – die äußersten Linien einer Figur, die bestenfalls etwas dicker sein sollten zugunsten der Abgrenzung von anderen Bildinhalten.



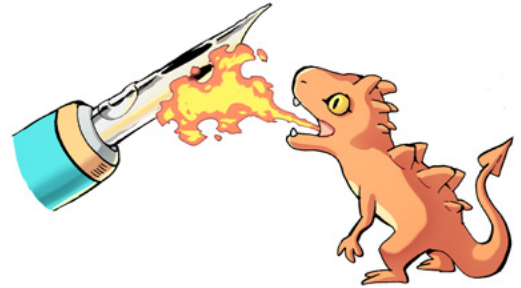
Ich werde euch zu einigen vorgestellten Werkzeugen Striche (wie hier links) zeichnen, um euch die Linienvarianz zu demonstrieren.



Im Zuge dieser Materialschau werde ich auch Marken bzw. Modelle von Stiften nennen bzw. auf Zeichnungen zeigen. Das soll jedoch nicht heißen, dass andere Zeichenwerkzeuge nicht den gleichen Zweck erfüllen. Tatsächlich wechsele ich selbst viel zwischen den Anbietern hin und her und probiere gern Neues aus.

## TIPPS FÜR DAS ARBEITEN MIT FEDER UND TUSCHE

**Tip 1:** „Mein G-Pen zeichnet nicht gut. Was mach ich falsch?“ Das ist eine der häufigsten Fragen, die ich auf meinem Instagram-Kanal lese (apropos: @davidfueleki, falls ihr mich noch nicht abonniert habt). Das Problem ist meist ein Ölfilm oder eine Wachsschicht auf der Feder. Das dient dem Schutz vor schneller Abnutzung und Rost, begrenzt jedoch auch die Menge an Tusche, die aufgenommen werden kann. Daher solltet ihr den Schutzfilm entfernen. Aceton erfüllt beispielsweise diesen Zweck. Ich persönlich nutze Feuer, um den Film abzubrennen. Aber Vorsicht! Erstens solltet ihr das nicht in der Nähe von Papier oder anderem brennbarem Material machen und zweitens kann man damit die Feder auch ruinieren. Sobald sie über der Flamme beginnt, sich regenbogenbunt zu färben, beendet ihr die Präparierung.



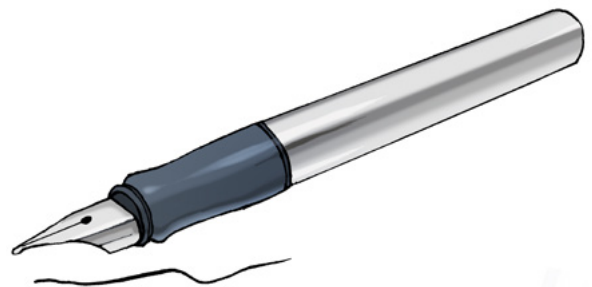
**Tip 2:** Reinigt die Feder nach jeder Nutzung mit Wasser. Nutzt am besten eine schwere, flache Schüssel mit wenig Fassungsvermögen, damit der Schaden geringer ausfällt, wenn sie mal umkippt. Ist eure Feder gut präpariert, solltet ihr einige Minuten am Stück zeichnen können. Geht die Tusche aus, taucht ihr das Werkzeug kurz ins Wasser, trocknet es mit einem bereitliegenden Taschentuch oder dergleichen und tunkt direkt wieder kurz ins Wasser und in die Tusche.

**Tip 3:** Experimentiert mit verschiedenen Tuschearten und Papier. Ich persönlich nutze gern Zeichentusche von Pilot und 100-Gramm-Kopierpapier im Din A4-Format. Mit dieser Kombination kann ich recht schnell und effizient arbeiten. Es kann jedoch sein, dass aufgrund verschiedener stilistischer Ansprüche und eures individuellen Workflows komplett andere Federhalter-Feder-Tusche-Papier-Kombinationen für euch besser geeignet sind.

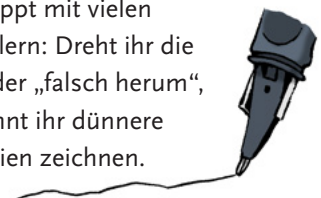
## DAS ARBEITEN MIT FÜLLERN

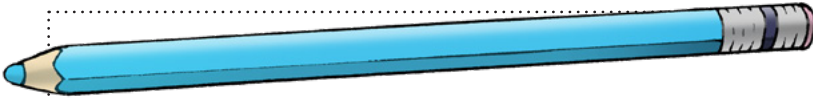
Ich arbeite gern mit verschiedenen Modellen der Marke Lamy. Tatsächlich habe ich mit einer Kombination aus solchen Füllern mit feinem, mittlerem und dickem Strich bereits mehrere Manga-Bücher fast komplett zu Papier gebracht.

Ein Vorteil ist, dass ihr mit Tintenpatronen arbeiten (ihr solltet schwarze Tinte besorgen!) und somit sehr lange am Stück zeichnen könnt. Ein Nachteil ist die geringe Linienvarianz im Vergleich zur Tuschefeder. Manchmal braucht man aber auch einen gleichbleibenden, kontrollierbaren Strich. Dann ist der Füller zumindest zur Ergänzung perfekt.



Klappt mit vielen Füllern: Dreht ihr die Feder „falsch herum“, könnt ihr dünnere Linien zeichnen.

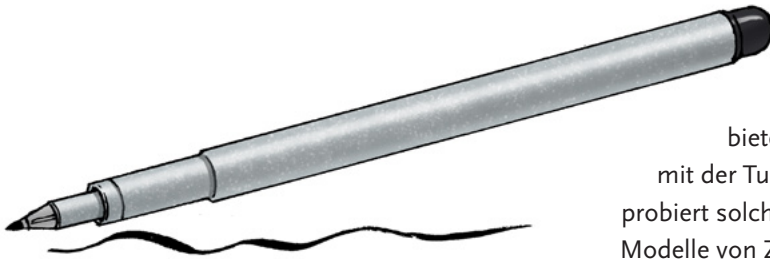
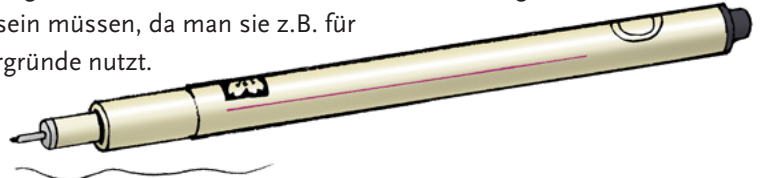




**Für Vorzeichnungen** nutze ich fast ausschließlich blaue Buntstifte. Das meiste zeichne ich mit einem Col-Erase-Stift der Marke Prismacolor in der Farbe Light Blue. Für feine Details nutze ich einen Druckbleistift mit einer hellblauen Mine. Der Vorteil ist, dass man die Vorzeichnungen einfach mit einscannen kann, wenn ein Bild oder eine Seite fertig getuscht ist. Durch simple Aktionen im Grafikprogramm lassen sich die blauen Linien einfach unsichtbar machen. Somit spart man viel Zeit fürs Radieren. Zudem beschädigt der Druck eines Radiergummis auch immer ein bisschen die Tusche-Striche. Ein Nachteil ist, dass normale Bleistifte etwas genauer sind und sich letztlich Bleistiftlinien doch besser radieren lassen als die Buntstift-Linien.



**Bei mir kommen Fineliner** verschiedenster Marken und Minenstärke zum Einsatz. Hier alle Modelle aufzuzählen, die ich in Betrieb habe, würde einen großen Teil des Buchs vereinnahmen. Wichtig ist hierbei vor allem, dass die Stifte sehr genau einsetzbar sein müssen, da man sie z.B. für feinste Details wie beim Zeichnen der Hintergründe nutzt.



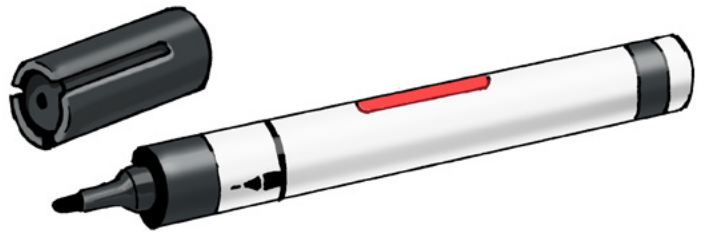
**Brushpens** sind vielseitig einsetzbare Tools, die auch einen guten Einstieg in das Arbeiten mit dynamischen Strichen bieten. Seid ihr also noch ungeübt im Einsatz mit der Tuschefeder oder einem Tuschepinsel, dann probiert solche Stifte aus. Ich nutze übrigens vorrangig Modelle von Zebra und Tombow in verschiedenen Härtegraden für variables Linienspiel.

In der Vergangenheit habe ich schon ganze Manga mit solchen Stiften gezeichnet. Die dynamische Linienvielfalt, die sie mitbringen, hilft auch im Action-Genre sehr. Allerdings gibt es Grenzen beim möglichen Detailgrad.



Dieser Brushpen von Pentel hat eine Spitze, die aus Borsten besteht und einem Pinsel sehr nahekommt. Die Striche werden hier auch bei Druck besonders dick. Solche Tools nutze ich gern für Elemente wie Soundwords oder Blutflecken.

**Dicke schwarze Marker** sind vor allem hilfreich für das Füllen von Schwarzflächen. Diese Arbeit mache ich jedoch zunehmend digital. Dazu markiere ich in meiner Zeichnung die Stelle, die schwarz gefüllt wird mit einem kleinen Kreuz und fülle sie später recht fix mit einem Mausklick im Grafikprogramm.



**Zum Korrigieren:** Ein weißer Gel-Stift. Recht genau, aber leider auch schnell alle. Herkömmliches Deckweiß ist preiswerter, aber nervig in der Handhabung. Die meisten Korrekturen mache ich daher mittlerweile digital.



**Ergänzend kommen noch diverse Lineale** dazu (inkl. Kurven- und Kreislineale), Zirkel, Spitzer, Radiergummis usw.



**Und dann natürlich das Grafiktablett.** Wie gesagt: Ich zähle mich eher zu den traditionellen, analogen Zeichnern, doch die Arbeit am Rechner und im Grafikprogramm mit Tablet und Stylus-Stift nimmt mittlerweile sicherlich etwa die Hälfte der Gesamtbearbeitungszeit ein. Und das ist auch okay so, da es viele Prozesse vereinfacht und hier und da viel Frustrationspotenzial rausnimmt. Bei den Tablets wechsele ich übrigens immer mal durch – sind bisher alle gut!

**Mit Software** tue ich mich schwer, da ich mich nicht gern in komplexe neue Programme reinarbeite. Aber mit *Adobe Photoshop* habe ich zwei Jahrzehnte Erfahrung und kann so ziemlich alles machen. Ergänzend nutze ich hin und wieder *Clipstudio*.

