



**Manga Zeichnen**  
**Schritt für Schritt**  
**zum eigenen Meisterwerk**  
☆☆☆(☆)

**a.d. Engl. von Julie Kamprath**  
**Stiebner 2012 · 208 Seiten · 19,90 ·**  
**978-3-8307-1412-5**



Das Hauptaugenmerk von **Manga Zeichnen – Schritt für Schritt zum eigenen Meisterwerk** liegt zweifellos auf der digitalen Illustration: Einzelbilder im Manga-Stil illustriert und meist mit digitalen Medien gestaltet, so dass sich der Band vor allem für diejenigen Künstler eignet, die bereits über ein Graphic-Tablet zum Zeichnen und über Photoshop oder ein ähnliches Computerprogramm verfügen.

Es beginnt mit einer Manga-Galerie, in der verschiedene Künstler ihre Manga-Illustrationen vorstellen – bereits an dieser Stelle merkt man, dass es weniger um Comics und das damit verbundene Geschichtenerzählen geht, sondern eher um einen bestimmten Manga-Stil (wer sich mit Mangas gut auskennt, weiß natürlich, dass es eben nicht nur einen bestimmten Stil gibt, aber dem weitläufig als Manga erkanntem Stil, der auch aus Animes und Computerspielen bekannt ist, entsprechen die Illustrationen aus **Manga Zeichnen** durchaus.)

Im Abschnitt „Manga für Anfänger“ wird eine Einleitung in den Manga-Stil gegeben, besonders was Gesichter und Charakter-Design angeht. Allerdings fällt auch hier auf, dass oft nur die stereotype Form des Mangas behandelt wird: „Große Augen, kleiner Mund, verrückte Frisuren“ (28) – das gehört zwar auch zum Manga dazu und gerade die größeren, ausdrucksstarken Augen sind oft zu finden, aber es deckt bei Weitem nicht die stilistische Bandbreite ab, die das Genre zu bieten hat, sondern bewegt sich eher an der Oberfläche einer eigentlich sehr weitgefächerten Kunstform. Und wer glaubt, dass es bei Mangas nur „um die reine Ästhetik“ geht, „um eine Übung in Reduktion auf die Details und Formen, die wir am menschlichen Körper schön finden“ (30), der hat wohl noch nie einen Horror-Manga in der Hand gehabt. Die Stilrichtung „große Augen, kleiner Mund“, die tatsächlich vor allem auf Ästhetik



setzt, trifft und erklärt **Manga Zeichnen** allerdings recht gut – anschaulich wird erklärt, welche Augenformen möglich sind, wo der Mund sitzen soll und wie etwa der Übergang vom unrealistischen „Manga“-Gesicht zum realistischeren Hals zu gestalten ist. Die 26 Tipps der Künstlerin Joanna Zhou hingegen sind auch für Mangaka (also Comic-Zeichner) durchaus praktisch und treffen das breite Genre auch deutlich besser als die Einleitung.

**Manga Zeichnen** punktet vor allem mit dem, was auch den Hauptteil des Buches ausmacht: Workshops unterschiedlicher Künstler, die Schritt für Schritt aufzeigen, wie die jeweiligen Bilder entstanden sind – was dann auch vom Leser einfach nachempfunden und nachgeahmt werden kann. Ein Großteil der Erläuterungen bezieht sich dabei auf Photoshop, lässt sich jedoch auch ohne größere Probleme auf das ungleich günstigere (weil kostenlose) Krita oder ähnliche Kunstprogramme übertragen. Auch nicht-digitale Medien in Form der unter Manga-Künstlern beliebten Markern werden behandelt, aber trotzdem ist **Manga Zeichnen** vor allem den digitalen Künsten gewidmet. Dabei sind die Workshops unterschiedlich detailliert und konzentrieren sich auf unterschiedliche Elemente einer digitalen Illustration – so behandelt ein Workshop beispielsweise das Kolorieren, während ein anderer erklärt, wie man eine digitale Illustration dynamisch gestalten kann. Ein besonders interessanter Workshop zeigt ein Frauenporträt von Hoang Nguyen, der in seinen Illustrationen die japanische Tradition des Ukiyo-e („Bilder der fließenden Welt“) mit moderner Digitalkunst verbindet.

Regelmäßig werden die Workshops auch von kleinen Rubriken unter dem Namen „Künstler F&A“ unterbrochen, in denen verschiedene digitale Künstler Fragen beantworten – etwa, wie man eine „Story fließend von Bild zu Bild“ (107) erzählt (hier sieht man doch wieder den Rückbezug zum Comic) oder wie man „wirkungsvoll nur mit Schwarz und Weiß“ (117) arbeitet.

Sehr interessant ist auch der Workshop „Eine Seite zeichnen und inken“ in Photoshop, da hier noch einmal gesondert auf Panel-Einteilung, Lesefluss und die im Manga so wichtigen Rasterfolien (Schattiermuster) eingegangen wird. Die Künstlerin Joanna Zhou erklärt Schritt für Schritt, wie man eine Manga-Seite gestalten kann: Welche Größe ist die übliche für einen Manga? Wie wird mit Panels der Lesefluss geleitet? Warum werden Sprechblasen separat eingefügt? Diese und ähnliche Fragen werden in den letzten Workshops des Buchs erklärt, in denen nun doch die Comic-Kunst im Vordergrund steht.

Trotzdem ist **Manga Zeichnen** nicht in erster Linie für Leser gedacht, die lernen wollen, wie man eine Geschichte im Manga-Stil erzählt, sondern mehr für jene angehenden Künstler, die ihre digitalen Fähigkeiten verbessern wollen. Die zahlreichen Photoshop-Workshops bieten einen leicht verständlichen Einstieg in die Verwendung von unterschiedlichen Pinseln, Layern und anderen „Tools“, die digitale Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop kennzeichnen.