

SKAPA EGNA SERIER EN LÄRARHANDLEDNING

INLEDNING

Tecknade serier kan vara många olika saker.
För vissa är det ett trevligt inslag i morgontidningen.
För andra är serieläsandet en livsstil.

Serier kan vara smarta, söta, roliga, spännande, skräckinjagande, underliga, romantiska, fantastiska, gripande, underhållande, jättedåliga eller helt enkelt underbara.

Tecknade serier kan även vara ett pedagogiskt hjälpmedel. Det finns ett oräkneligt antal barn som lärt sig läsa med hjälp av tecknade serier (jag är själv ett av dem).

Idag är jag serieskapare och i denna lärarhandledning har jag samlat en rad övningar och uppgifter som jag själv använder mig av vid mina skolbesök. Vissa av uppgifterna har hängt med i mer än tio år, andra är av färskare datum. I innehållsförteckningen ser du var i handledningen det finns direkta uppgifter.

Delar av underlaget är utformat så att det kan kopieras upp till eleverna.
I denna handledning finns det även ett antal rut- och sidmallar som hänger ihop med olika uppgifter. En av de första saker jag lärde mig som workshop-ledare var nämligen att man kan spara mycket tid om man har dessa mallar förberedda innan lektionens start så att eleverna slipper teckna sina egna rutor.
Fast den saken har ni säkert redan räknat ut själva.

Lycka till!

Mvh.

Jimmy Wallin

Serieskapare, illustratör och manusförfattare för tecknade serier som Bamse och 91:an.

INNEHÅLL

1. Vad är tecknade serier?

Inledande historik

sid 5

Läsordning

sid 6

Vanliga serieelement (pratbubblor, symboler och ljudeffekter)

sid 7-10

Så görs en serie (Bamse)

sid 11

2. Teckna! Teckna! Teckna!

Att skissa

sid 13

Att teckna ett enkelt ansikte - **UPPGIFT** -

sid 14-15

Minspel, ansiktsuttryck och kroppsspråk - **UPPGIFT** -

sid 16-17

Skiss, tusch, färgläggning

sid 18

3. Hur man berättar en historia

Återberättande serier och sidstruktur - **UPPGIFT** -

sid 20-21

Exempelserier: Titanic och Harry Potter

sid 22-23

Sidmall fyra rutor

sid 24

Strippserier

sid 25

4. Skapa en seriefigur

En lyckad personlighet - **UPPGIFT** -

sid 27

Figurdesign - **UPPGIFT** -

sid 28-31

Geometriska figurer - **UPPGIFT** -

sid 32-33

Rita Bamse

sid 34-35

Hitta din inre anka - **UPPGIFT** -

sid 36-38

5. Skapa egna serier

Lite hjälp på traven - **UPPGIFT** -

sid 40

Sidmallar: En dag landade ett rymdskepp och Den magiska skolväskan

sid 41-42

Min egen Bamseserie - **UPPGIFT** -

sid 43-44

Fotoserie och kollage - **UPPGIFT** -

sid 45-46

6. Sidmallar

sid 48-50

VAD ÄR TECKNADE SERIER?

INLEDANDE HISTORIK

När man gör en serie berättar man med bilder.

Flera bilder i följd bildar tillsammans en historia.

Detta kallas sekventiellt berättande.

En serie måste inte ha text men bilderna måste finnas där, det är de som utgör hela grunden i serieberättandet.

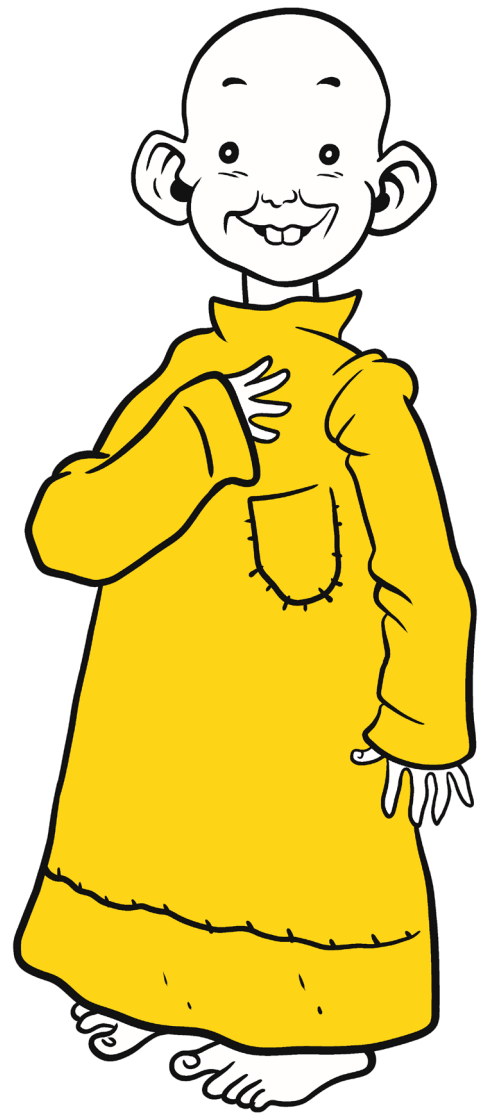
Det finns delade åsikter om när de tecknade serierna egentligen uppstod. Vissa seriehistoriker hävdar att serierna föddes i slutet av 1800-talet då Richard F Outcaults

The Yellow Kid hade premiär i den amerikanska dagstidningen New York World.

Andra hävdar att serierna är äldre än så.

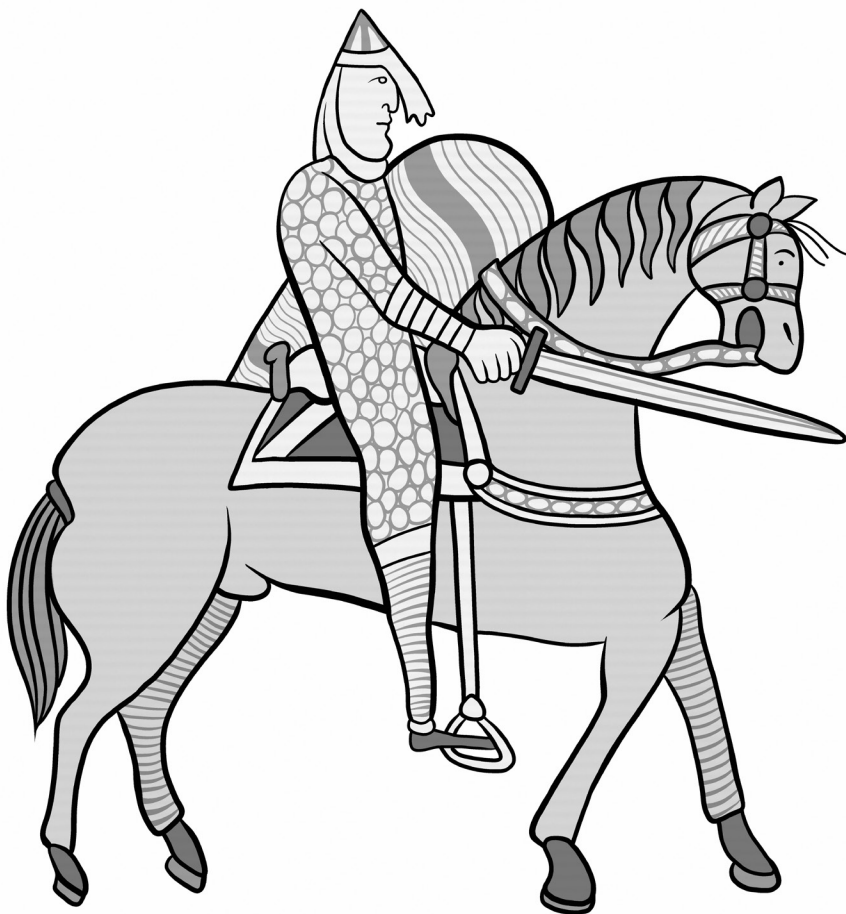
Det har skrivits flera böcker i ämnet så den vetgirige borde inte ha några problem att hitta information.

Även om vi kanske inte kan avgöra hur gamla serierna är så vet vi i alla fall att bildberättande är en mycket gammal konstform som återfinns i en mängd olika kulturer över stora delar av världen.



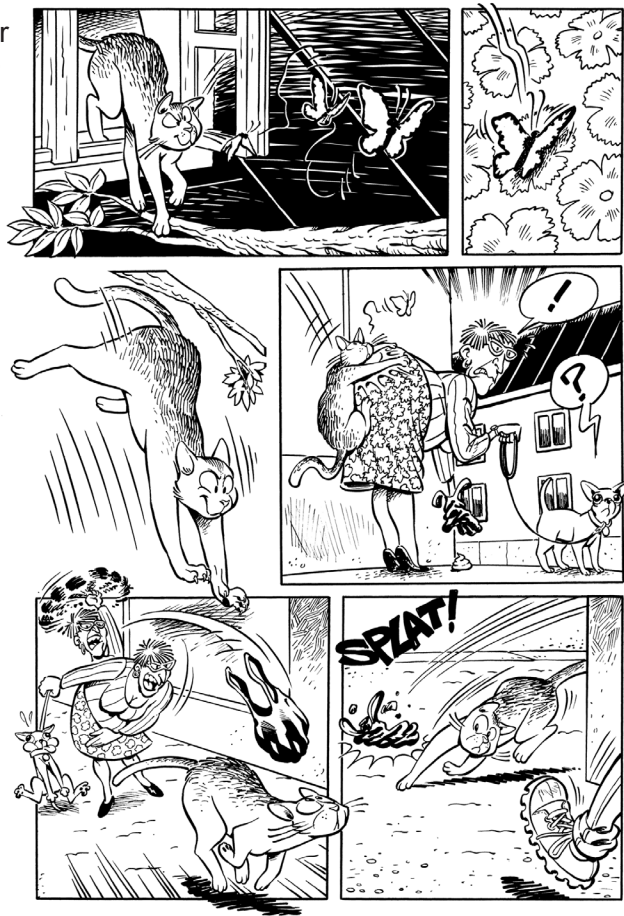
Bayeux-tapeten räknas av många som en av de allra äldsta serierna. Denna 70 meter långa medeltida textil redogör för slaget vid Hastings där normanderna erövrade England 1066. Här används både text och bild tillsammans, det finns till och med inslag som påminner om dagens pratbubblor.

Människan har berättat i bilder långt innan skriftspråket uppfanns. De äldsta målningarna man hittat är ca 19000 år gamla. Det äldsta kända skriftspråket är ca 5200 år gammalt.

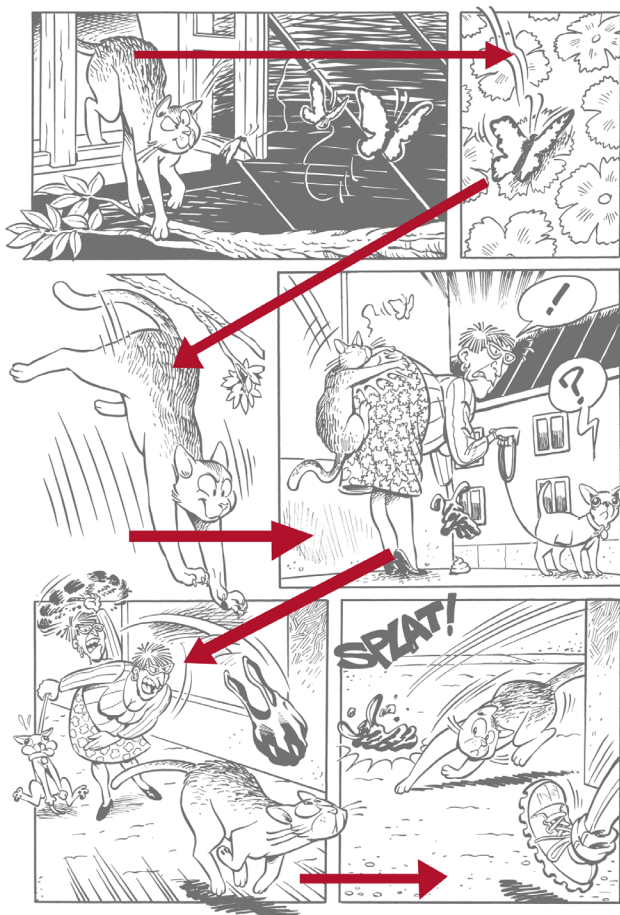


LÄSORDNING

Oavsett vilken typ av serier man gör så behöver man känna till hur mediet fungerar innan man ger sig i kast med den egna produktionen. En av de mest grundläggande sakerna är att se till att läsordningen blir rätt. Läsarna ska inte behöva gissa i vilken ordning som rutorna ska läsas.



När vi läser en serie läser vi rutorna från vänster till höger, precis som bilden visar.



I andra delar av världen som t.ex. Asien och de arabisktalande länderna har man en annan läsordning. Det är därför som en del mangaböcker som Dragonball börjar från "andra hållet".

PRATBUBBLOR

När seriefigurer pratar med varandra gör de det med hjälp av pratbubblor. Pratbubblorna är osynliga för seriefigurerna och finns där för att läsarna genast ska kunna se vem som säger vad.

Det är viktigt att tänka på i vilken ordning bubblorna ska läsas, den replik som hörs först måste vara placerad så att man läser den först. Bubblans pil ska peka mot munnen på personen som pratar.

Det bästa är att skriva texten innan man ritar pratbubblan, annars vet man inte om texten kommer att få plats.

Formen på "vanliga" pratbubblor kan variera mellan olika serier beroende på tecknarens stil. Eftersom det finns många olika typer av specialbubblor kan det vara på sin plats att titta lite närmare på några av de vanligaste sorterna.

VISKBUBBLA

En viskbubbla används när någon pratar väldigt tyst. Den ser ut ungefär som en vanlig pratbubbla men kanterna är streckade istället för helt ifyllda.

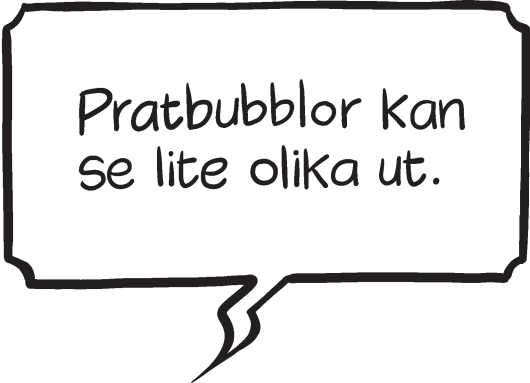
SKRIKBUBBLA

När en person talar väldigt högt eller blir arg kan man gärna låta detta synas på bubblans form. De taggiga konturerna på bubblan signalerar att ljudvolymen är högre än vanligt.

TANKEBUBBLA

När en tankebubbla används så kan läsarna ta del av vad seriefiguren tänker. De andra seriefigurerna har ingen aning om vad som står i tankebubblan. En tankebubbla kan även visa vad en sovande person drömmer om.

På nästa sida kan du se bildexempel på de olika typerna av specialbubblor. Utöver dessa finns det många andra versioner av specialbubblor. Kreativa tecknare brukar inte ha några problem att hitta på nya bubbelformer när de tycker det behövs.



Pratbubblor kan
se lite olika ut.



En del har runda
former, andra
är kantigare.



VISK-
BUBBLA



SKRIK-
BUBBLA



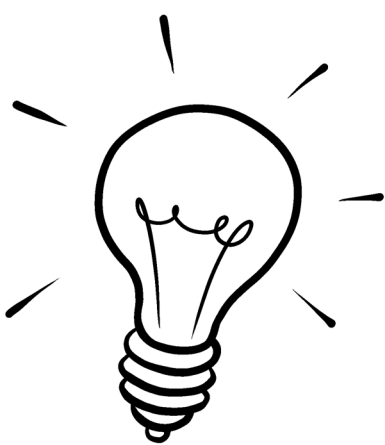
TANKE-
BUBBLA

SYMBOLER

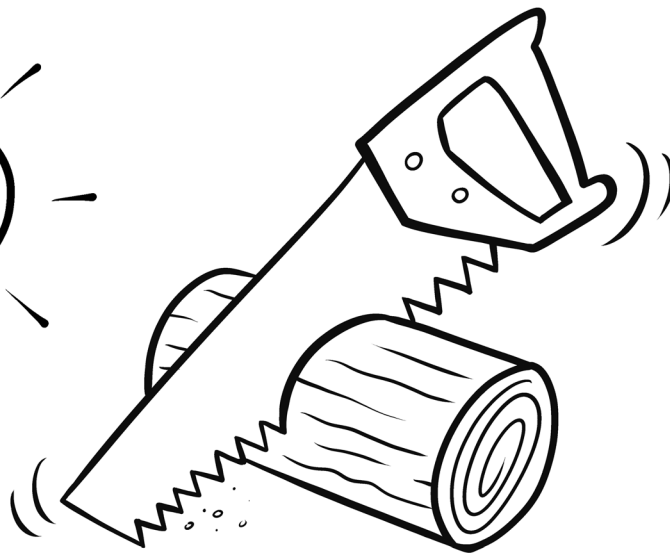
Serievärlden kryllar av symboler som växt fram genom åren.

Symbolerna används för att göra olika känslor tydligare samtidigt som de roar läsarna. Många av dessa symboler har hängt med väldigt länge och känns igen över stora delar av världen. Om en seriefigur till exempel plötsligt får en skarpt lysande glödlampa över sitt huvud förstår vi att figuren fått en ljus idé och att det inte rör sig om en magisk, flygande glödlampa som plötsligt uppenbarar sig i luften.

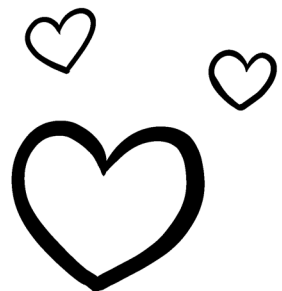
På den här sidan kan du se några klassiska exempel på seriesymboler. Du kan säkert komma på fler.



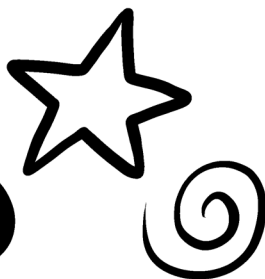
Idé



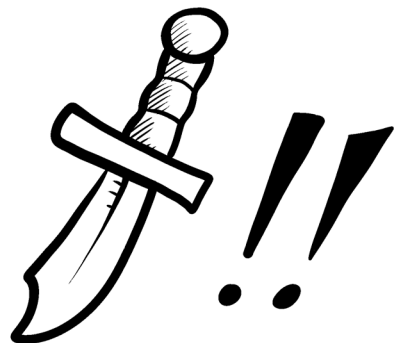
Snarkningar



Förälskelse/kärlek



Mycket fula ord!



POFF! ZII-IIING! ZAPP! BOOM! POFF! ONOMATOPOETISKA LJUDEFFEKTER

I serier använder man ljudord för att visa hur olika saker låter.

När man skriver in ett läte i serien (t.ex. en högljudd smäll) försöker man härma ljudet i textform, detta kallas med ett finare ord för onomatopoesi.

Ljudordens utseende får gärna matcha ljudets läte. Ett hårt metalliskt läte illustreras bäst genom bokstäver med hårda kanter. Ett mjukare ljud får mjukare former när man tecknar det.

Ett av de mest klassiska exemplen på onomatopoeisk illustration är de välkända ZZZ som symboliserar ljudet av snarkningar.

Det är inte alla serier som använder sig av den här typen av ljudeffekter, men i actionfyllda superhjältoserier som Spider-man och X-men är de väldigt vanliga.



SÅ GÖRS EN BAMSE-SERIE

ETT ÅR FRÅN IDÉ TILL FÄRDIG TIDNING



PÅ REDAKTIONEN LÄSER MAN OCH GÅR IGENOM ALLA MANUS.



IBLAND GÖR MAN ÄNDRINGAR.



SEDAN TAR TECKNAREN VID.

TECKNAREN GÖR FÖRST EN GROV SKISS.



OM TECKNAREN BLIR NÖJD MED SKISSEN BÄTTRAR HAN PÅ DEN.



SEDAN FYLLER HAN I BLYERTSSTRECKEN MED TUSCH.

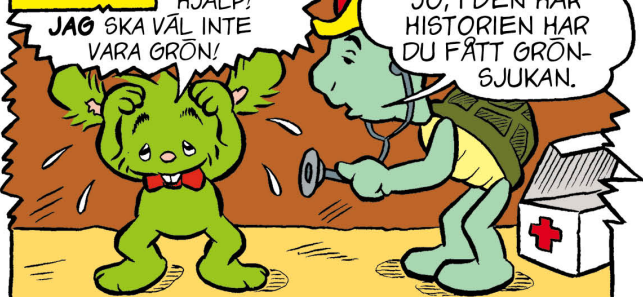


PRATBUBBLORNA TEXTAS.



DET GÖRS FÖR HAND ELLER I EN DATOR. BAMSE KOMMER UT PÅ FLERA SPRÅK.

SERIEN FÄRGLÄGGS I EN DATOR. ALLA FIGURER OCH MILJÖER FÅR SINA RÄTTA FÄRGER.



BERÄTTAD AV DAN ANDRÉASSON, JAN MAGNUSSON, THOMAS HOLM OCH ALICJA JAWORSKI.
TECKNAD AV THOMAS HOLM OCH ALICJA JAWORSKI. TUSCHAD AV ANN HÄRDFELDT

**TECKNA!
TECKNA!
TECKNA!**

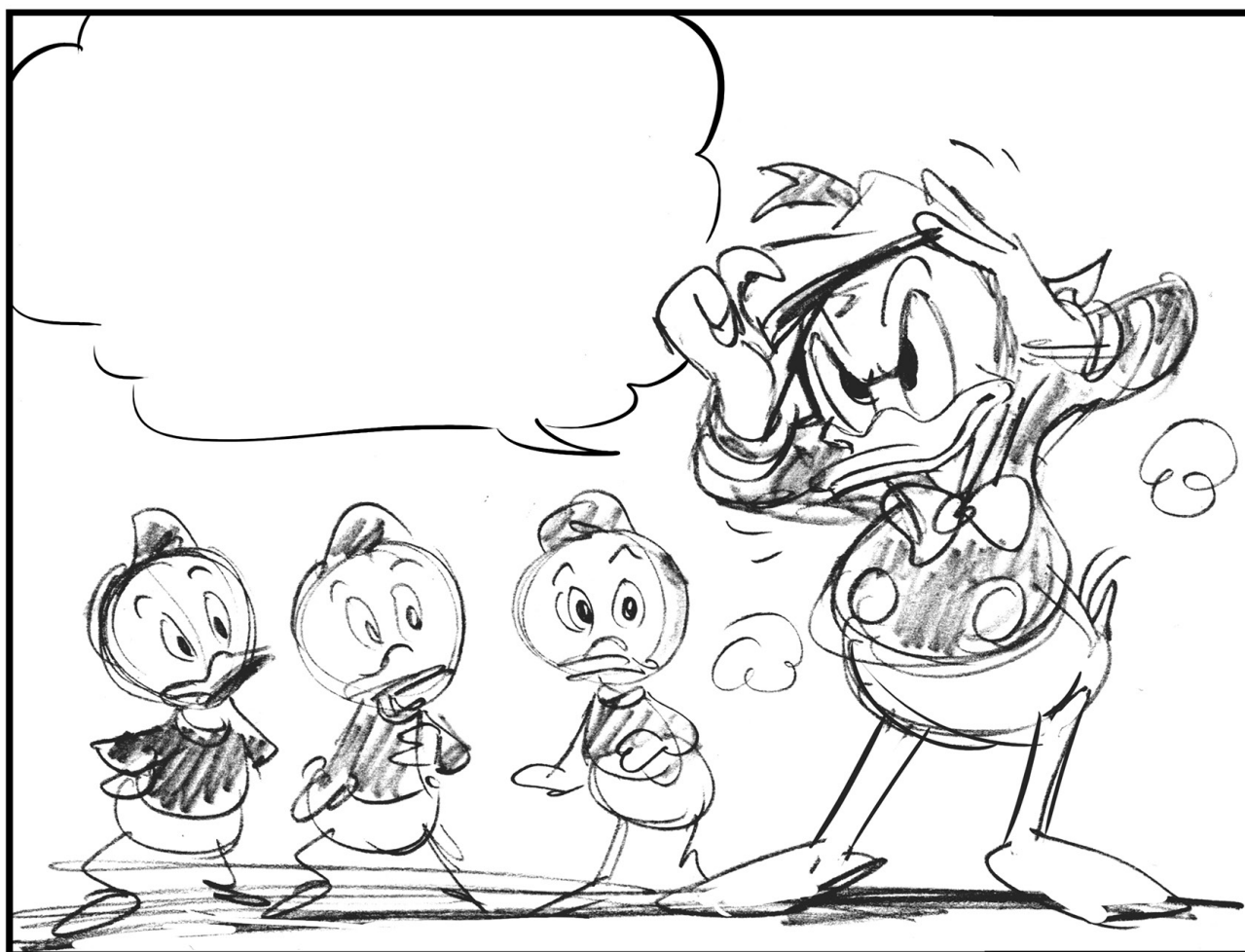
ATT SKISSA

Vägen från idé till färdig serie består av många olika steg.
Vi kommer att kolla närmare på dem i de olika delarna av denna lärarhandledning.

Det inledande steget när det gäller teckningsarbetet är att skissa, dvs teckna ganska löst.
När man skissar kan man testa sig fram genom olika lösningar för att hitta fram till de bästa möjligheterna innan det är dags att göra färdiga teckningar.

Många serietecknare använder sig sedan av ljusbord för att kunna arbeta vidare med sina skisser på nya papper eller testa att flytta om olika objekt i bilderna. Ljusbordet består av en glasskiva med en lampa under så att man ser igenom papper som man lägger ovanpå skivan. Om man inte har tillgång till något ljusbord fungerar det att använda sig av glasskivan på en OH-projektor (den blir dock väldigt varm efter ett tag) eller att hålla pappret mot en fönsterruta.

Det är även bra att öva på att teckna de figurer man ska använda sig av i sin serie så att man känner sig bekväm med dem. Genom att lära sig figurernas utseende ser tecknarna till att figurerna ser likadana ut från ruta till ruta, från sida till sida.



© Disney
Bild: Arild Midthun

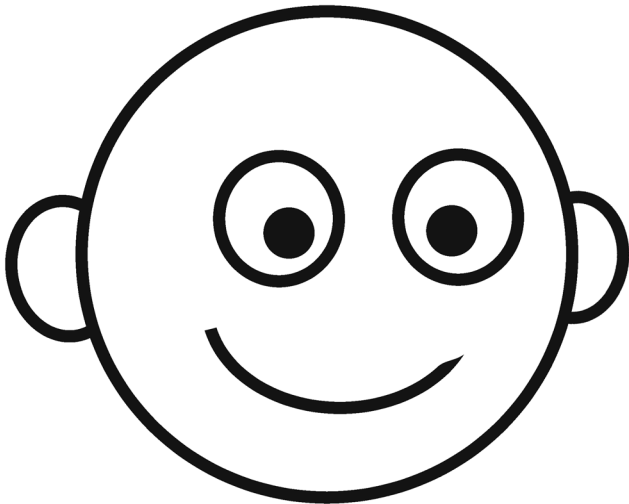
ATT TECKNA ETT ENKELT ANSIKTE



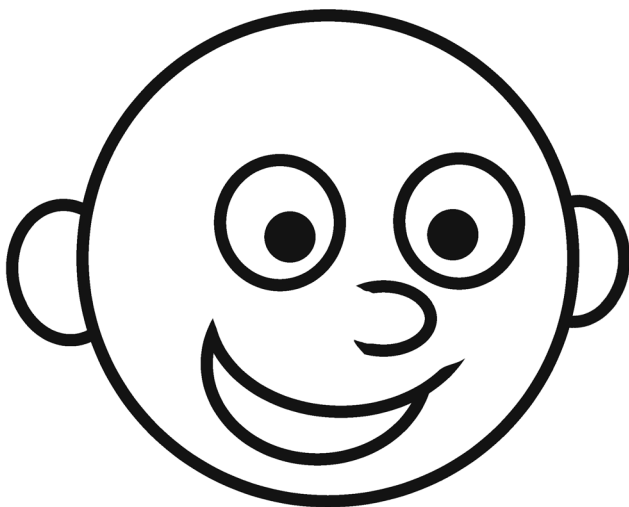
Det finns lika många sätt att teckna som det finns tecknare. Den här övningen är till för de som känner att de kan behöva lite hjälp på traven eller helt enkelt vill testa på att teckna på ett nytt sätt.

En cirkel.
Två prickar.
Ett streck.

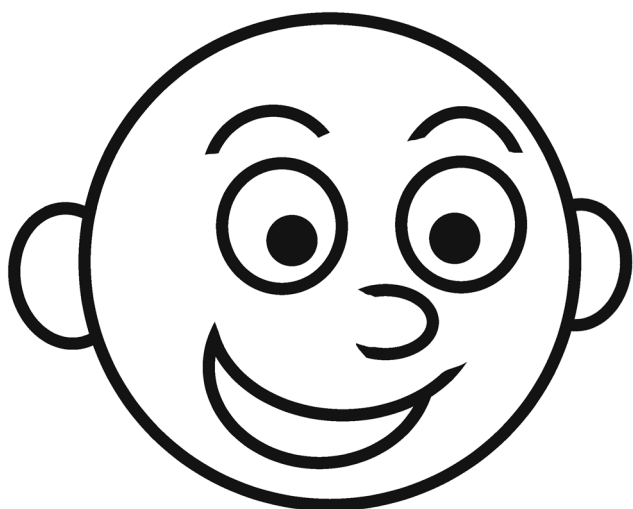
Det krävs inte mer än så för att vi ska se att det här är en bild av ett ansikte. Vi förstår genast att det här är ett ansikte, trots att det aldrig någonsin funnits någon som sett ut så här.



Om man kan rita ett sånt här ansikte kan man lätt gå vidare och göra det mer uttrycksfullt och personligt. Det behöver inte vara så svårt, redan efter några extra cirklar och halvcirklar börjar figuren kännas mer levande.



Ju fler detaljer vi lägger till, desto mer liv och personlighet får figuren vi tecknar. Nu är det inte längre någon vanlig tråkig streckfigur eller "smileyface", men vi är inte färdiga ännu.



Ögonbrynen är enormt användbara för att visa känslor (det kommer mer om dem på nästa sida).

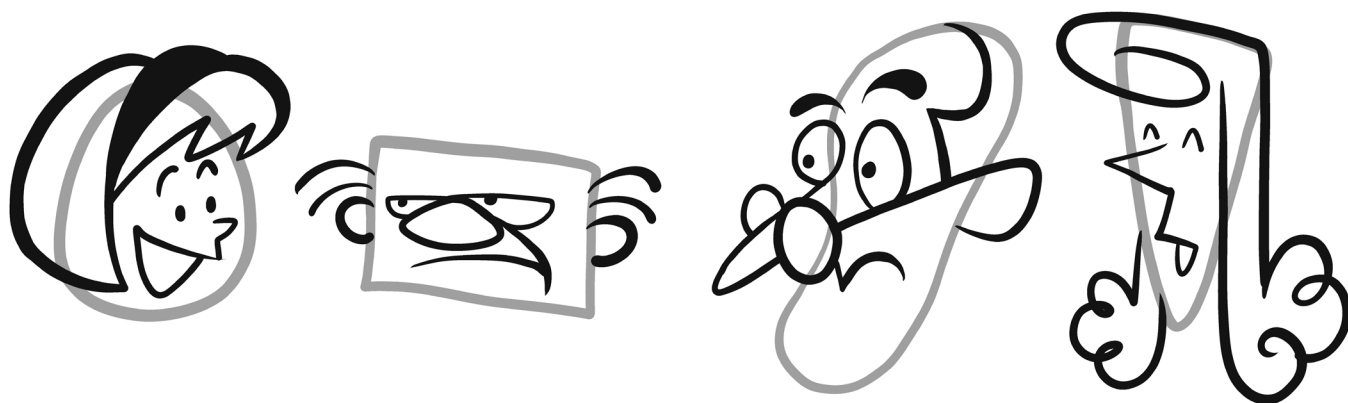


När alla viktiga delar är på plats i ansiktet kan man testa sig fram med olika frisyrier och detaljer i ansiktet. Fräknar, glasögon eller något annat som gör våra figurer intressanta att titta på.

Just den här figuren blev en mörkhårig pojke med fräknar, men så behöver absolut inte din figur se ut.

UPPGIFT:

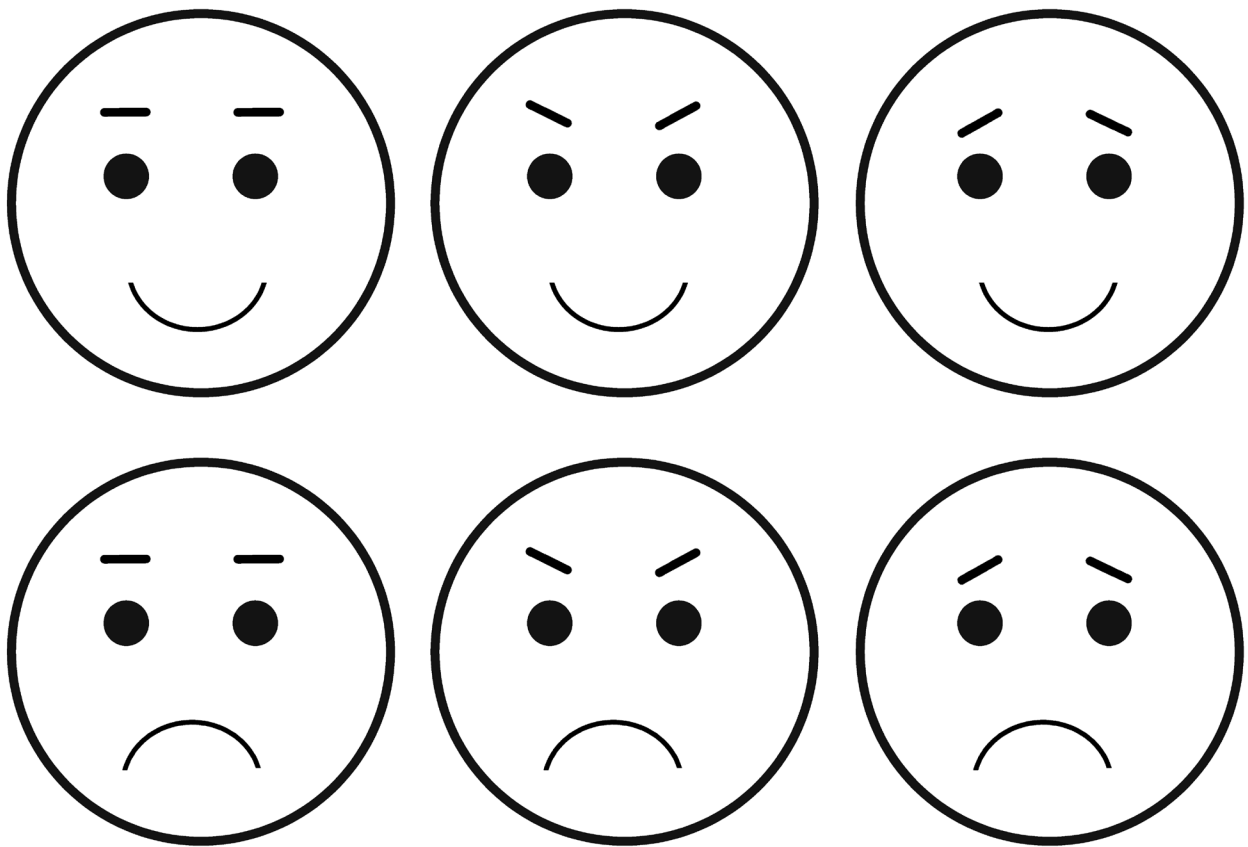
Testa att teckna egna ansikten där du utgår ifrån en cirkel eller en annan geometrisk form. Variera placeringen av ögon, frisyrier och ansiktsdrag så att varje ny figur du tecknar blir olik den förra.



MINSPEL & ANSIKTSUTTRYCK

För att läsarna ska bry sig om våra figurer är det viktigt att vi förstår hur de (seriefigurerna) mår. Utöver ögonen och munnen så är ett av våra mest användbara verktyg här ögonbrynen.

Se själva hur mycket ögonbrynens placering och vinkling förändrar hela ansiktsuttrycket även på de här väldigt enkla figurerna.



UPPGIFT:

Skissa upp några ansikten på ett papper, de behöver inte se likadana ut som ansiktena på den här sidan. Testa sedan att ge dem olika känslouttryck genom att variera ögonbrynen

KROPPSSPRÅK

Det är inte bara ansiktet som avslöjar hur vi mår, kroppsspråket är också väldigt talande och säger mycket om hur en person känner sig. Kroppsspråket speglar de inre känslorna. En glad person sträcker på ryggen och rör sig framåt med glada steg men någon som är trött eller ledsen håller ryggen krökt och släpar med armarna. När man arbetar med tecknade figurer överdriver man gärna kroppsspråket för att göra det ännu tydligare.

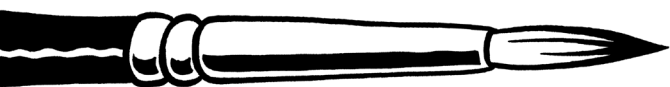


SKISS, TUSCH & FÄRGLÄGGNING

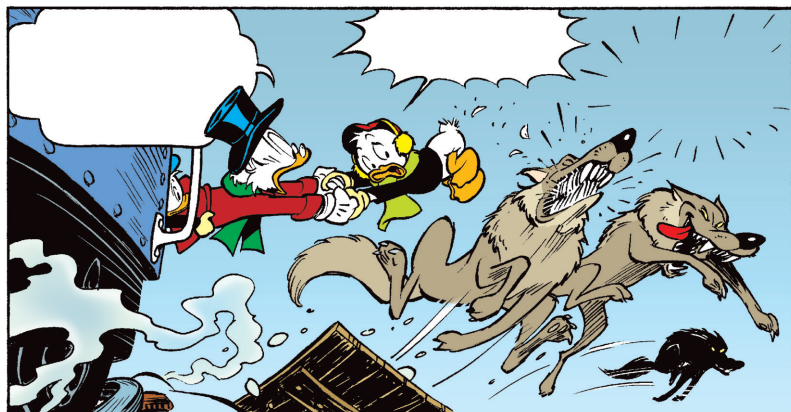
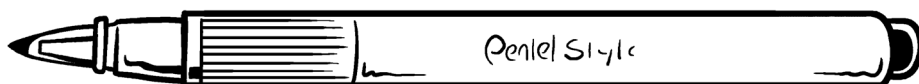
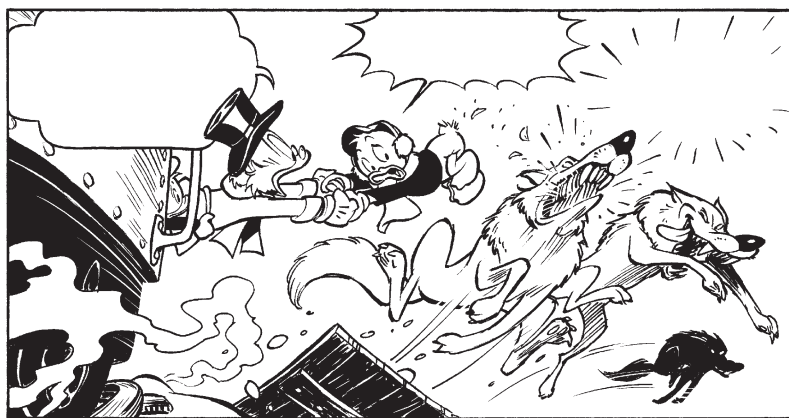
En tecknad serie går igenom väldigt många olika steg innan du kan läsa den i en serietidning. Det första som tar form är manus, men eftersom det är ganska svårt att visa i bild så ska vi istället titta närmare på några av den norske mästertecknaren Arild Midthuns skisser från arbetet med en serie för Kalle Anka & C:o.



Tecknaren gör först en grov skiss av hela serien (här ser vi ett exempel på en ruta). Pratbubblorna ritas in så att man vet hur mycket plats texten kommer att ta. Dessa första grova skisser är ofta mer eller mindre oläsbara för andra än tecknaren själv.



När blyertsteckningen är färdig tuschas den. Det betyder att linjerna fylls i med svart tusch så att bilderna blir tydligare och syns bättre i tryck. Det finns många olika redskap för att tuscha. De mest klassiska är pensel och stålstift men nu för tiden är det många tecknare som arbetar helt digitalt eller med bra tuschpennor.



När teckning och tuschning är färdigt är det dags för färgläggning och textning. Till en tidning som Kalle Anka & C:o görs detta digitalt.

© Disney
Bild: Arild Midthun

ATT BERÄTTA EN HISTORIA

ÅTERBERÄTTANDE SERIER

Ett bra manus är alltid viktigare än teckningarnas utseende.

Om man inte har en bra historia att berätta så blir det ingen bra serie, oavsett hur snyggt man än tecknar. Det kan jämföras med en dålig film. En sådan har de flesta råkat ut för någon gång.

En sån där film som var dålig fast det var en duktig regissör, bra skådespelare, fantastiska special-effekter och cool musik.

Om handlingen inte fungerar så spelar inget av det där någon roll.

Har man inget bra manus blir det bara yta och inget innehåll, sånt märker biopubliken (precis som serieläsarna). Ibland kan det vara svårt att komma på ett bra manus.

Det kan ta lång tid att locka fram de där riktigt geniala idéerna.

Den svenska serieskaparen Henrik Lange har dock kommit på ett knep som vi ska titta närmare på.

I sina populära "Bråttomböcker" tolkar Henrik Lange existerande historier i en förkortad serieform.

Upplägget ser alltid likadant ut, fyra jämnstora rutor varav den första utgör titel. På dessa fyra rutor kan han återberätta vilken historia som helst. Resultatet har blivit mycket uppskattat och böckerna finns utgivna på flera språk.

UPPGIFT:

Att i serieform återberätta en historia som redan finns. Henrik Langes bråttomserier behandlar oftast historier hämtade från litteraturen men det spelar egentligen ingen roll om historien kommer från filmvärlden, litteraturen, tevespel, teater eller någon historisk händelse. Det viktiga är att elverna är så pass bekanta med sin historia att de kan förmedla den till andra.

För att lyckas med detta måste eleverna tänka till. Det gäller för dem att hitta de centrala delarna i historien de ska återge. VEM eller VILKA handlar det om? VAD händer och VARFÖR? Vad krävs för att läsarna ska förstå vad som händer?

På detta begränsade utrymme kan man inte få in alla små detaljer man kanske kommer ihåg från ursprungshistorien. Istället måste man sälla bort det som inte är absolut nödvändigt för berättandet. Denna övning ger en bra inblick i berättarstruktur och kan även fungera som ett bra sätt att få igång kreativiteten även hos de som känner sig idélösa.

Om någon ändå har svårt att komma igång kan man gärna hjälpa dem på traven genom att fråga vilken som var den senaste film de såg, eller om det finns något teve-program de följer.

Kanske har klassen läst samma bok i grupp eller fått den uppläst för sig? Har de sett någon teaterpjäs nyligen?

Återberättningsserier kan med fördel användas på bokrecensioner, SO-redovisningar m.m.



Några av Henrik Langes Bråttom-böcker. Utgivna av Kartago Förlag.



Star Wars tolkad av Elias Schlüter, elev vid Malmö Kulturskola.

SIDSTRUKTUREN

Till denna uppgift används den bifogade rutmallen som är utformad efter Henrik Langes serier.

Eftersom den första rutan går åt till titeln och namn på kreatörerna återstår tre rutor för att berätta historien. För att det ska gå behöver man hitta historiens kärnpunkter: början, mitten och slutet.

Då utrymmet är så begränsat är det bra att använda sig av en berättartext. Henrik Lange använder aldrig pratbubblor i sina bråttomserier men om eleverna vill göra det så är det självklart helt i sin ordning.



Loka Kanarp har använt sig av ett liknande koncept i sin bok *Pärlor och Patroner* där hon presenterar en rad historiska kvinnoporträtt.
Utgivare: Kolik Förlag

TITEL

NAMN PÅ
URSPRUNGSVERKET
OCH ELEVEN.

BÖRJAN

HÄR PRESENTERAS VI
FÖR DE VIKTIGASTE
PERSONERNA I
BERÄTTELSEN.
DERAS MÅL, DRÖMMAR
ELLER SITUATION
KAN OCKSÅ VARA BRA
ATT VISA UPP HÄR.

MITTEN

HÄR HÄNDER OFTA
NÅGOT OVÄNTAT SOM
FÖR HANDLINGEN
I EN NY RIKTNING.
KANSKE ÄR DET
EN SKURK SOM
STÄLLER TILL NÅGOT,
EN OLYCKA SOM
INTRÄFFAR ELLER
EN PLÖTSLIG
FÖRÄLSKELSE.

SLUTET

ALLA TRÄDAR KNYTS
SAMMAN. VI FÅR VETA
HUR DET GÅR FÖR
HUVUDPERSONERNA,
OM SKURKEN FÅR
SITT STRAFF ELLER
OM NÅGON HITTAR DEN
FÖRSVUNNA SKATTEN.

Det är bra att visa eleverna ett exempel som de känner igen innan de ger sig i kast med uppgiften. De bifogade exempelserierna på de nästkommande sidorna är inte tecknade av Henrik Lange utan är framtagna under framträdanden i skolmiljö där eleverna i grupp återberättat en historia som sedan bildsatts av seriepedagogen Jimmy Wallin.

J.K ROWLINGS

Harry Potter

HELA HISTORIEN

HARRY POTTER HADE DET INTE SÄRSKILT BRA. HAN VAR FÖRÄLDRALÖS OCH HANS HEMSKA FOSTERFAMILJ LÄT HONOM BO I EN SKRUBB.



MEN EN DAG BÖRJADE HAN PÅ EN SPECIELL TROLLDOMSKOLA OCH FICK EN MASSA NYA VÄNNER (OCH NÅGRA FIENDER).

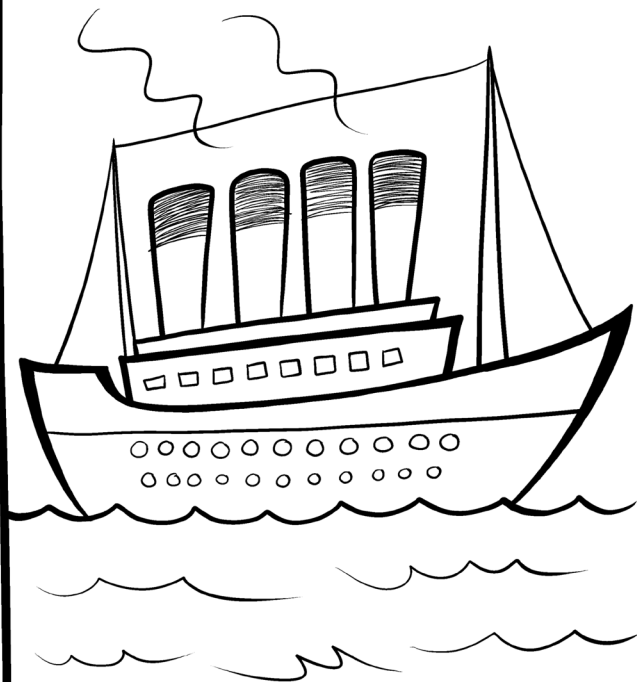


EFTER FLER ÅRS STUDIER LYCKADES HARRY BESEGRA DEN ONDE VOLDEMORT SOM DÖDAT HANS FÖRÄLDRAR.

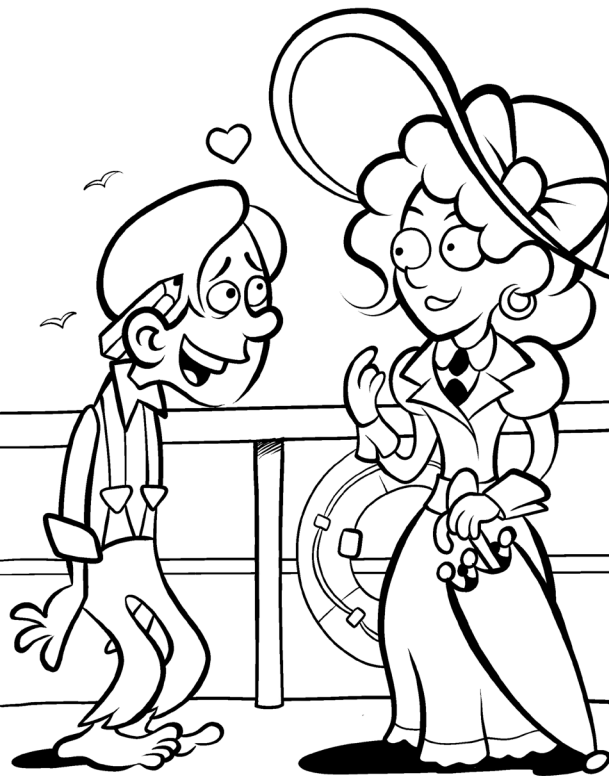


SEDAN BLEV HAN IHOP MED SIN KOMPIS SYSTER.

JAMES CAMERON S TITANIC

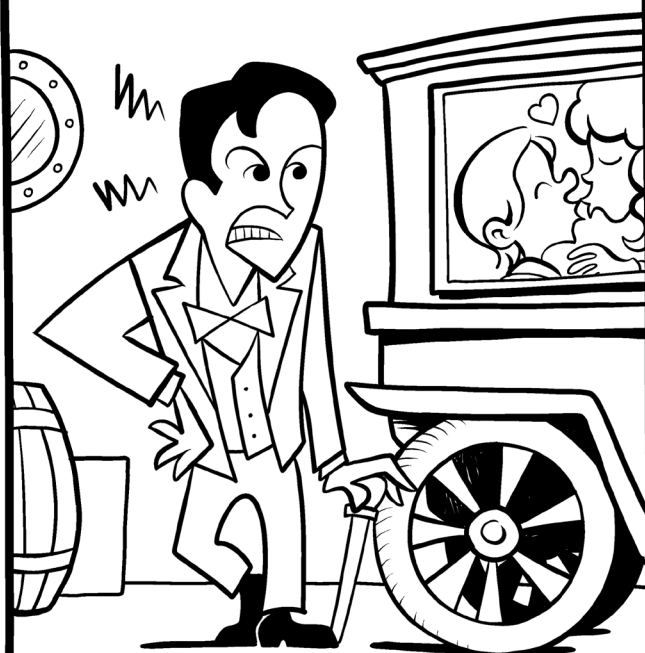


DEN FATTIGE KONSTNÄREN JACK
VINNER EN KRYSSNING MED DET
LYXIGA SKEPPET TITANIC. OMBORD
TRÄFFAR HAN DEN RIKA ROSE.



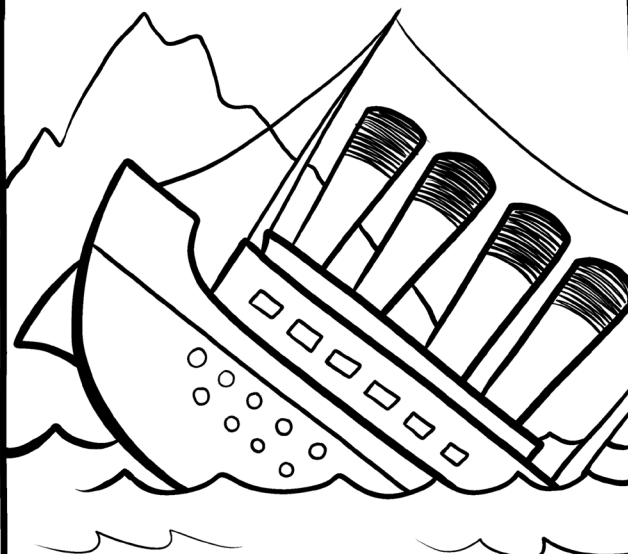
DE BLIR DJUPT FÖRÄLSKADE.

MEN ROSE HAR REDAN EN FÄSTMAN
OCH HAN GILLAR INTE ATT HANS
BLIVANDE HUSTRU UMGÅS MED
FATTIGA KONSTNÄRER.

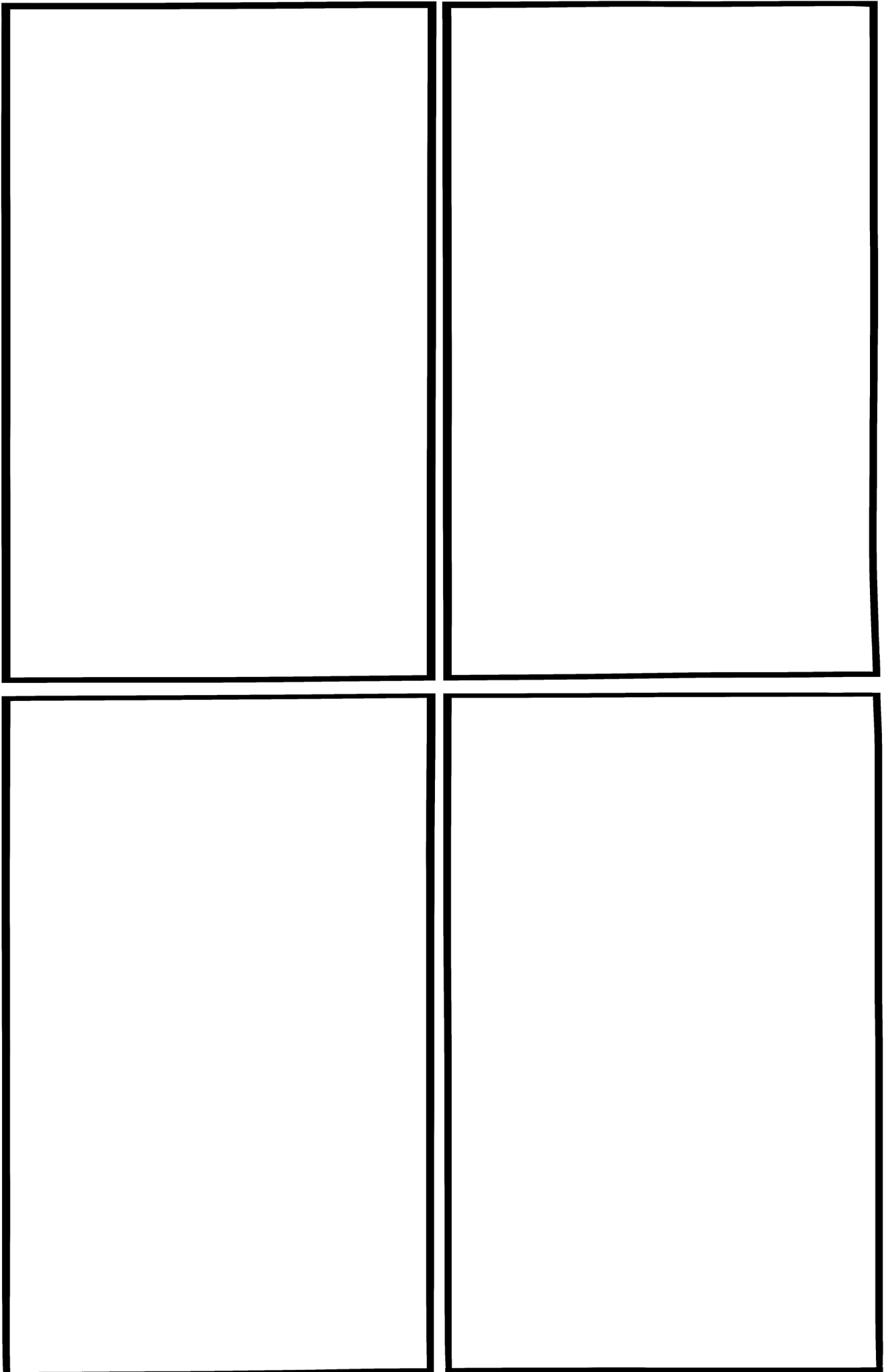


DET KAN MAN JU FÖRSTÅ.

TITANIC KÖR IN I ETT ISBERG
OCH SJUNKER, TROTS ATT ALLA
TRODDE ATT HON VAR OSÄNKBAR.



BÅTRESAN SLUTAR MYCKET
SORGLIGT FÖR ALLA INBLANDADE,
(SPECIELLT FÖR JACK).

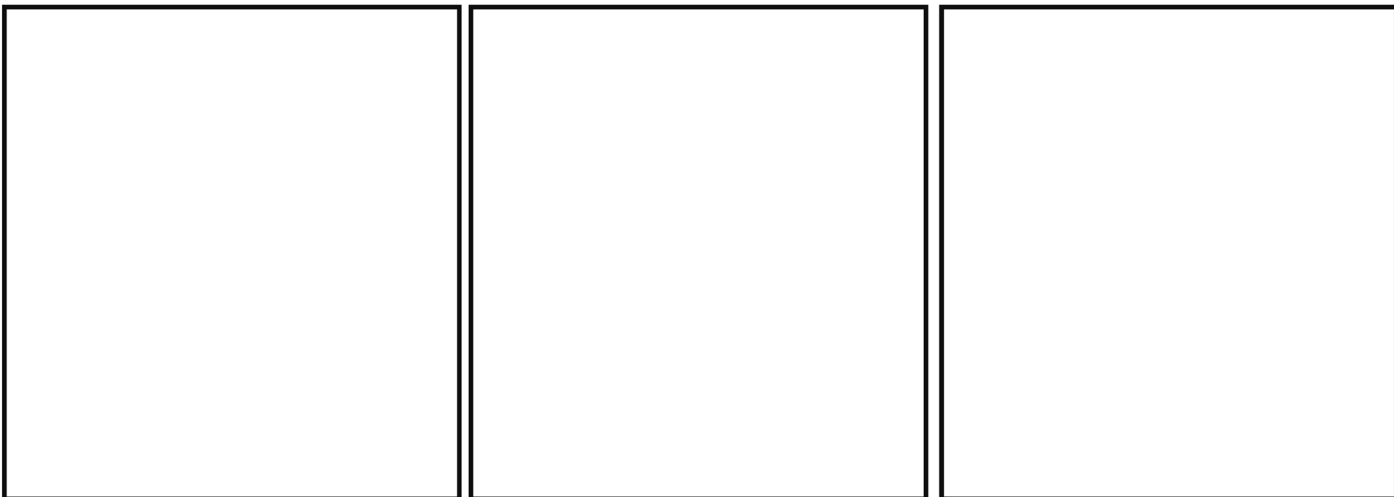


STRIPPSERIER

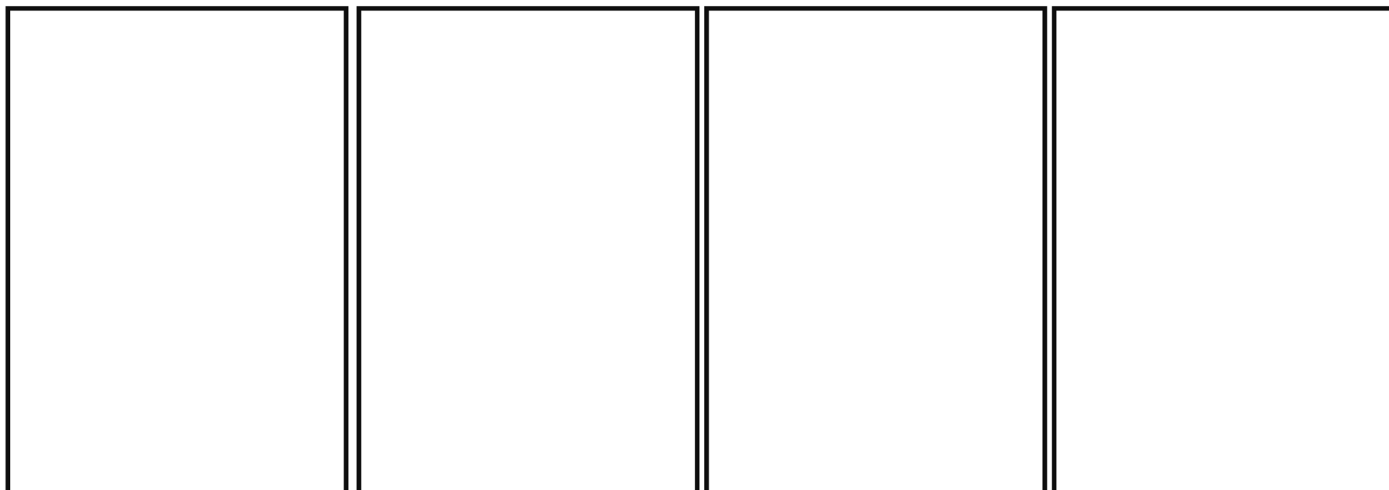
Det finns väldigt många olika typer av tecknade serier. Att lista dem alla vore antagligen omöjligt. En av de allra vanligaste och populäraste formerna av serier är STRIPPSEIER. Det är dem som man hittar i morgontidningarna. En seriestripp är en långsmal remsa med varierande antal rutor. Ordet strip kommer från engelskan och betyder just "remsa". Strippserierna har funnits länge.

Nu för tiden är de flesta strippserier renodlade humorserier men en gång i tiden hade strippserierna samma funktion som dagens teveprogram. Det fanns någonting för alla; spännande serier, romantiska serier, roliga serier m.m. Det var genom dagstidningarna som serierna fick sitt stora genomslag, nu kunde de nå ut till en stor publik varje dag. Folk läste sina favoritserier varje morgon och diskuterade dem med familj och vänner på samma sätt som vi gör med dagens teveprogram. Det hände till och med att folk valde morgontidning på grund av vilka serier som gick i tidningen.

Det svåra med strippserierna är formatet, det begränsade utrymmet ställer höga krav på serieskaparna och är en nyttig utmaning.



Det finns två olika strippmallar längst bak i lärarhandledningen, en med tre rutor och en med fyra rutor.



SKAPA EN SERIEFIGUR

EN LYCKAD PERSONLIGHET

Bra historier drivs framåt av de personer vi möter i dem.

Deras personligheter och intressen påverkar hur de reagerar i olika situationer.

Populära seriefigurer har ofta en stark och tydlig personlighet som avgör hur de agerar när de ställs inför nya val eller utmaningar.

Men det finns en del undantag.

Ett bra exempel är Tintin av belgaren Hergé, eller George Remi som han egentligen hette. Tintin skapades 1929 och är alltså äldre än både Kalle Anka och Fantomen. Tintins personlighet är ganska blek jämfört med de betydligt mer färgstarka bifigurerna i serien. Serien drivs hela tiden framåt av Tintins mod och hjälpsamhet. Men trots att det gjordes över 20 album om Tintin vet vi egentligen väldigt lite om honom och hans bakgrund, vi vet faktiskt inte ens vad han heter i efternamn. I Tintins fall så är det en del av seriens storhet, det är väldigt lätt för unga läsare att leva sig in i rollen som hjälte.

UPPGIFT:

Få eleverna att själva välja en karaktär från t.ex. en serie, bok, film eller TV-spel och beskriva dennes karaktärsegenskaper.

Exempel:

Kalle Anka har ofta otur. Han blir lätt arg, speciellt på Knattarna. Fast han tycker väldigt mycket om dem ändå.

Nalle-Maja är Bamses äldsta dotter. Hon tycker om sport och är väldigt modig. Hon är den enda av Bamses barn som blir stark när hon äter dunder-honung, även om hon får ont i magen i tre dagar efteråt.

Farbror Joakim älskar pengar. Han är världens rikaste anka och försöker hela tiden att hitta nya sätt att tjäna ännu mer pengar. Trots att han har mer pengar än någon kan göra av med så är han väldigt snål och sparsam.

FIGURDESIGN

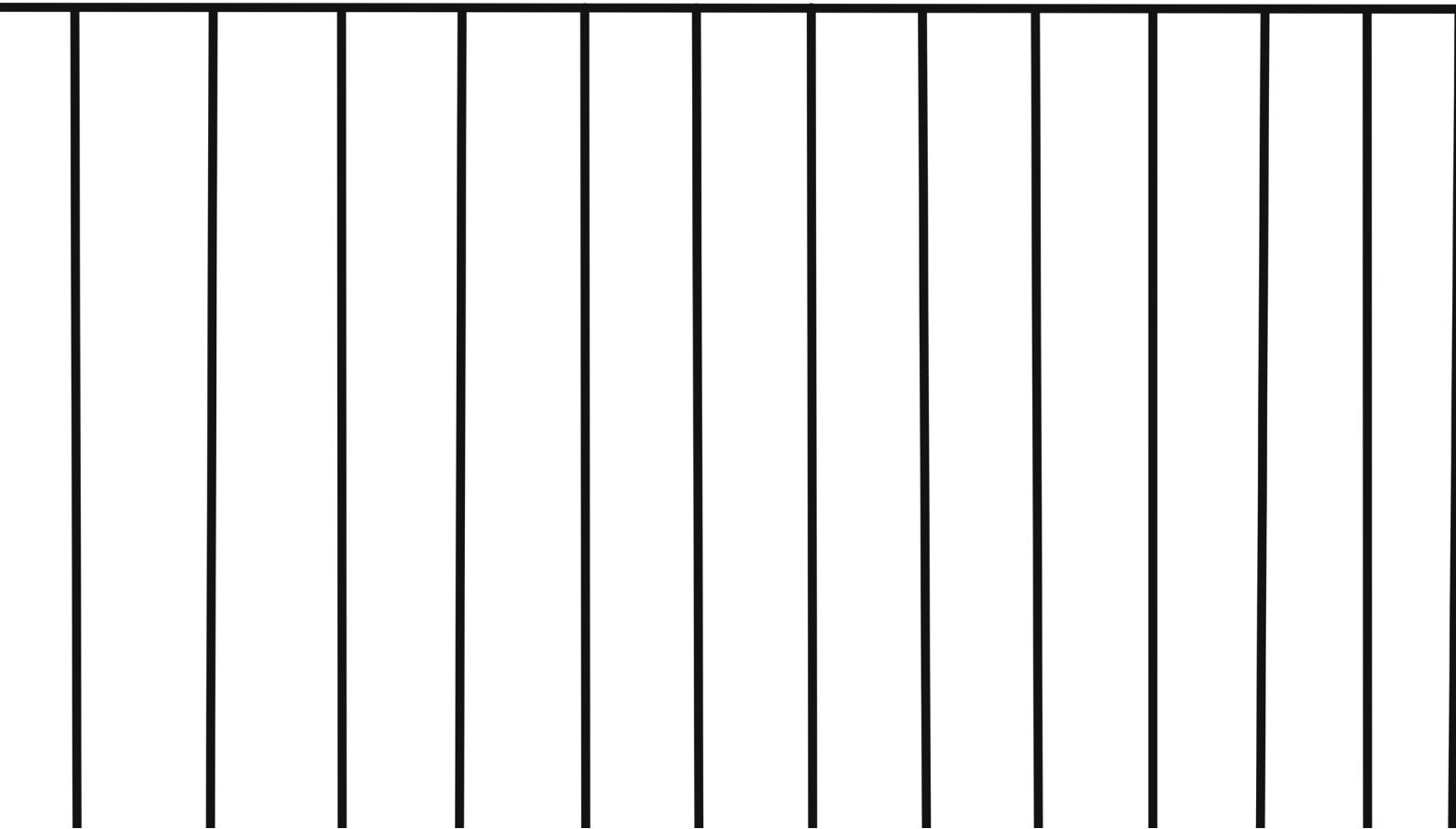
ATT SKAPA ETT UTSEENDE

När man skapar tecknade figurer för t.ex. serietidningar, animerad film eller tevespel vill man gärna ge dem ett utseende som publiken tycker om.

Vi vill att våra figurer ska vara lätta att både känna igen och komma ihåg.

Låt oss titta närmare på det hela genom följande exempel:

TÄNK ER ATT VI HAR ETT TRÄPLANK FRAMFÖR OSS ...



PLANKET ÄR GANSKA HÖGT.
VI SER INTE RIKTIGT VAD SOM
FINNS BAKOM DET.

PLÖTSLIGT KOMMER NÅGON GÅENDES PÅ
ANDRA SIDAN PLANKET. VI SER BARA EN
LITEN DEL AV PERSONEN.

DET KRÄVS BARA
NÅGRA FÅ DETALJER
FÖR ATT DE FLESTA
AV OSS SKA FÖRSTÅ
VEM SOM DÖLJER
SIG PÅ ANDRA
SIDAN PLANKET.

NU ÄR DET VISST NÅGON ANNAN BAKOM
PLANKET. SER NI VEM DET ÄR? NI KAN
FÅ EN LEDTRÅD: DET ÄR INTE KUNGEN.

DEN HÄR GULA FAMILJEN KÄNNER NI SÄKERT TILL. DE ÄR ETT
VÄLDIGT BRA EXEMPEL PÅ LYCKAD FIGURDESIGN. ALLA FIGURER I
TEVESERIEN GÅR LÄTT ATT KÄNNA IGEN FRÅN PANNAN OCH UPPÅT.

IBLAND ÄR
DET BARA SMÅ
DETALJER SOM
SKILJER DEM ÅT.

Att ge sina figurer karaktäristiska drag, kläder eller andra speciella kännetecken är viktigt när man arbetar med tecknade figurer. Vi vill ju som sagt var att läsarna snabbt ska känna igen våra figurer och inte blanda ihop dem med varandra.

Många klassiska seriefigurer är fullt igenkännbara även om man bara ser dem i sillhuett.

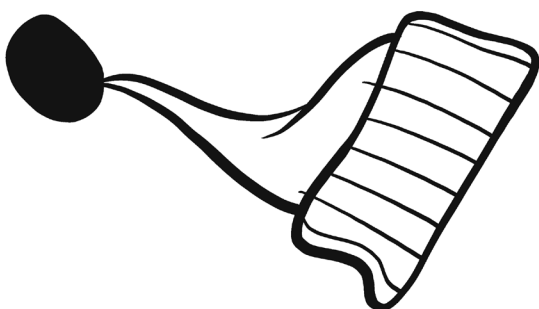
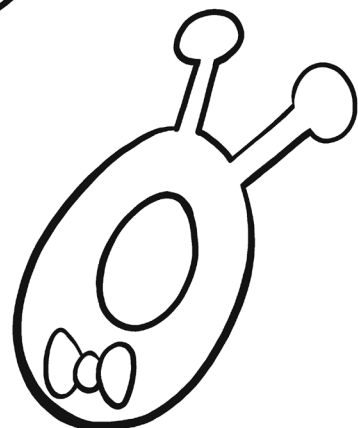
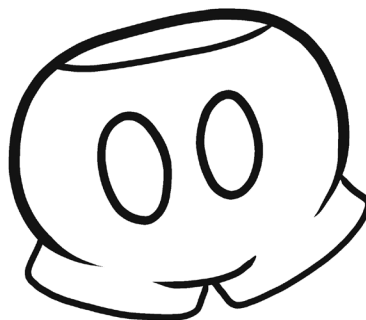
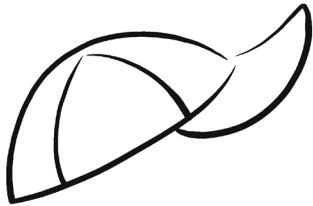
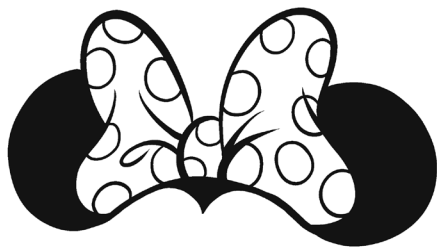


På nästa sida finns ett antal figurexempel som påminner om de vi nyss såg sticka fram bakom planket.

UPPGIFT:

1. Få eleverna att diskutera bilderna på nästa sida. Hur många figurer känner eleverna igen?
2. Kan eleverna komma på fler exempel på lätt igenkännbara figurer från populärkulturen? Be dem rita på ett löst papper och se om deras vänner kan lista ut vilka det är.

VAD ÄR VEM & VEM ÄR VAD?

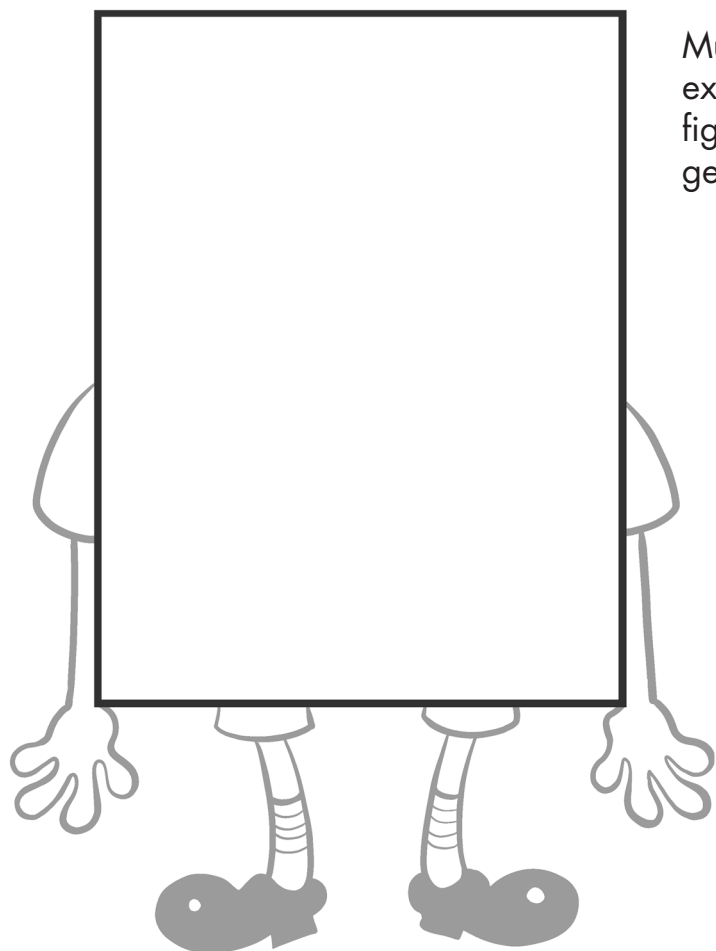
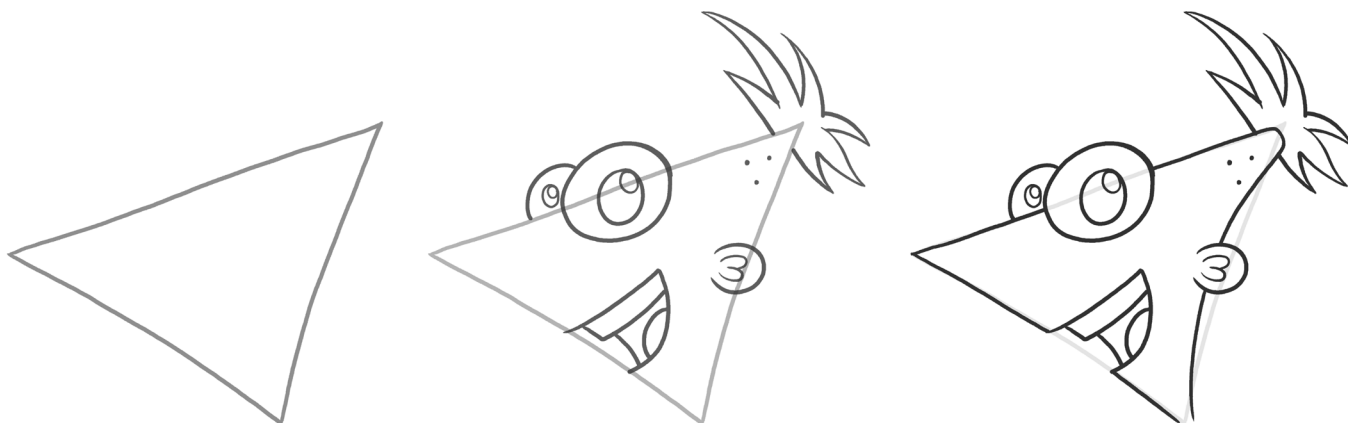
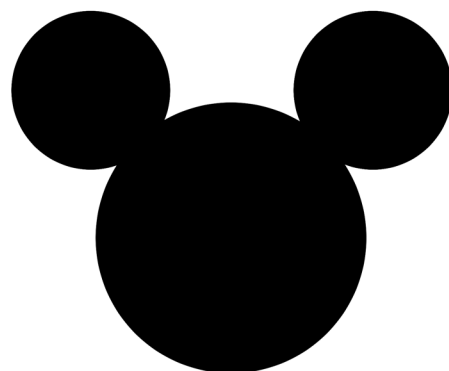


FACIT PÅ SIDA 51!

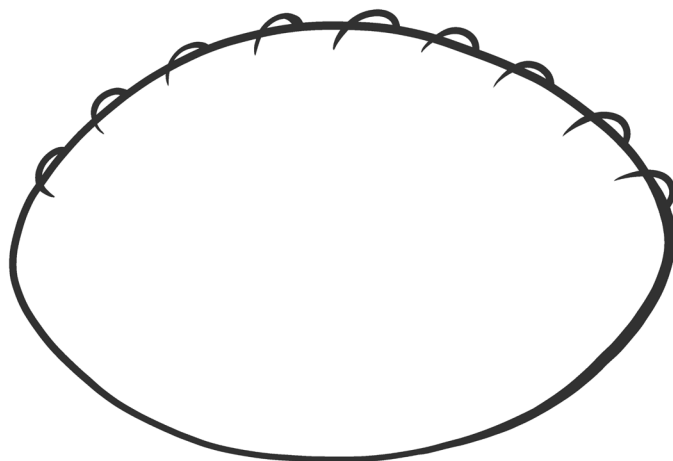
© Disney

GEOMETRISKA FIGURER

Ett bra sätt att ge sina seriefigurer unika utseenden kan vara genom att utgå från geometriska former. Detta är ett klassiskt knep som använts av tecknare under lång tid.



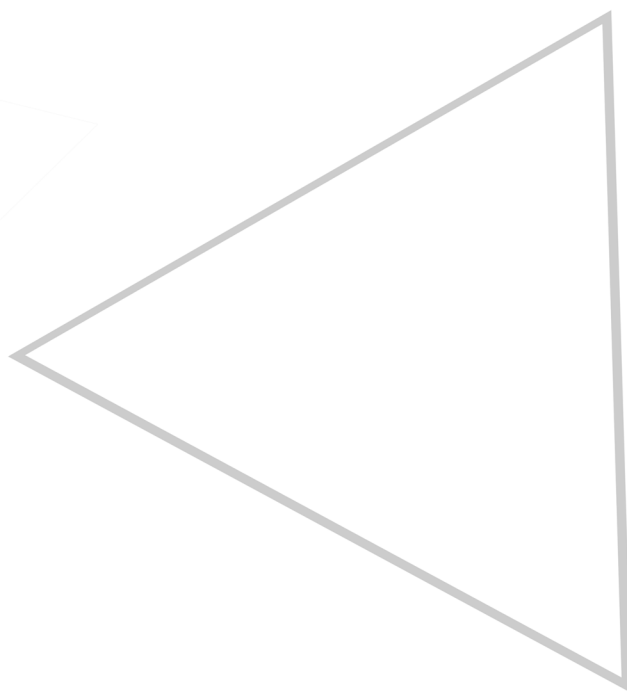
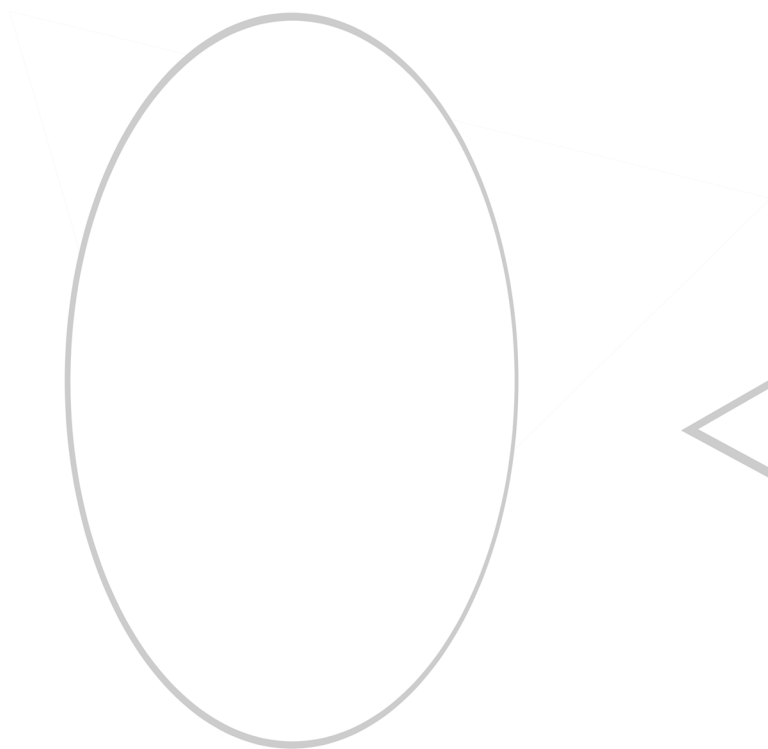
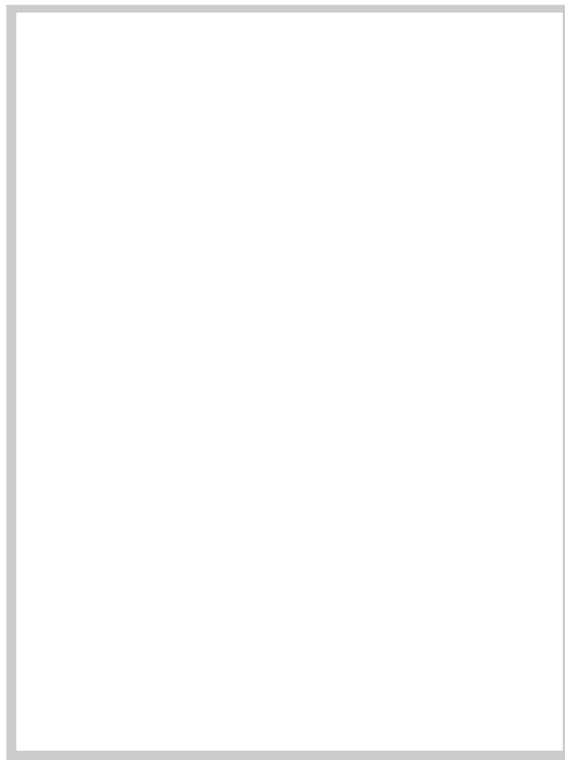
Musse Pigg är utan tvekan det mest kända exemplet men det finns gott om moderna figurer som är designade med hjälp av olika geometriska former.



Det finns till och med en populär figur som ser ut som en amerikansk fotboll.

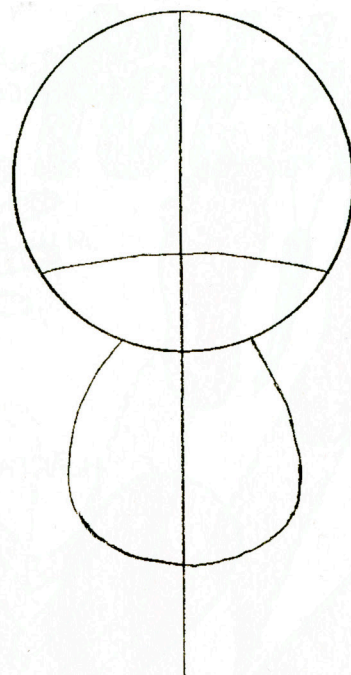
UPPGIFT:

Använd formerna för att skapa egna seriefigurer.
Du kan själv välja om du ska göra ansikten eller hela figurer.

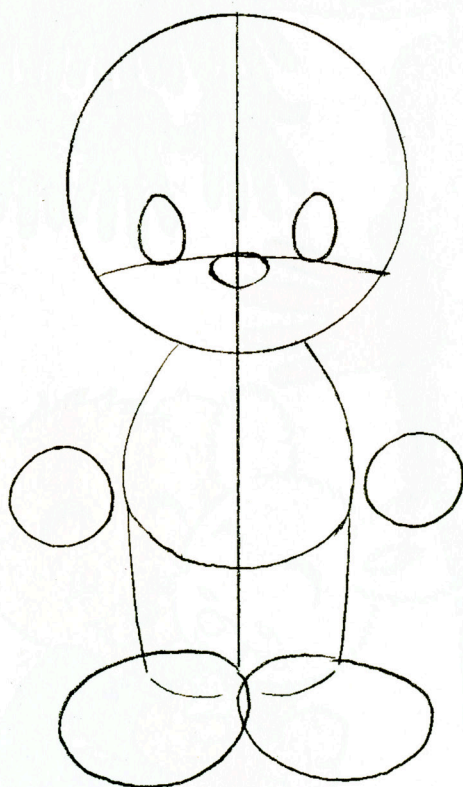


Steg för steg - **Rita Bamse**

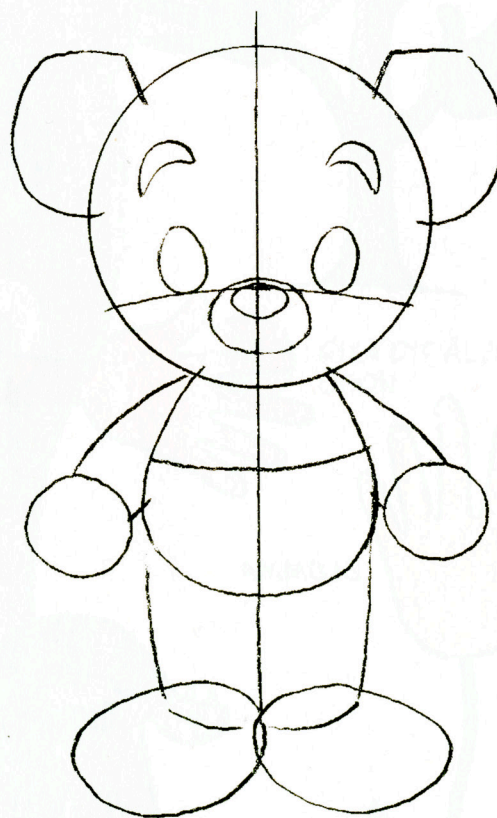
HÄR FÅR DU LÄRA DIG HUR MAN RITAR BAMSE. SOM DU SER ÄR BAMSE UPPBYGGD AV CIRKLAR OCH RUNDA FORMER. FÖLJ STEGEN 1-6.



1. RITA EN CIRKEL OCH EN OVAL. DESSA SKA BLI BAMSES KROPP OCH HUVUD. RITA ETT KORS RAKT ÖVER. LINJERNA I KORSET GÖR DET LÄTTARE ATT RITA ÖGON OCH ANDRA DETALJER PÅ RÄTT PLATS.



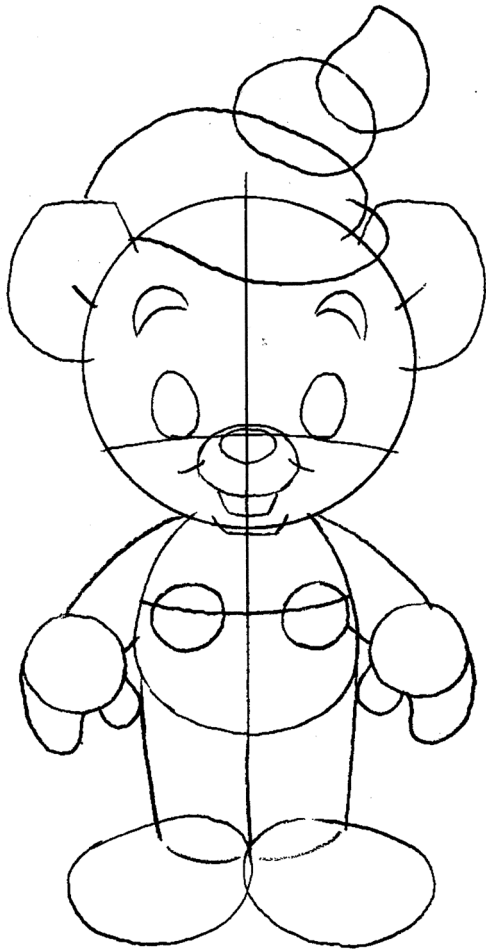
2. RITA OVALER SOM SKA BLI BAMSES HÄNDER OCH FÖTTER.



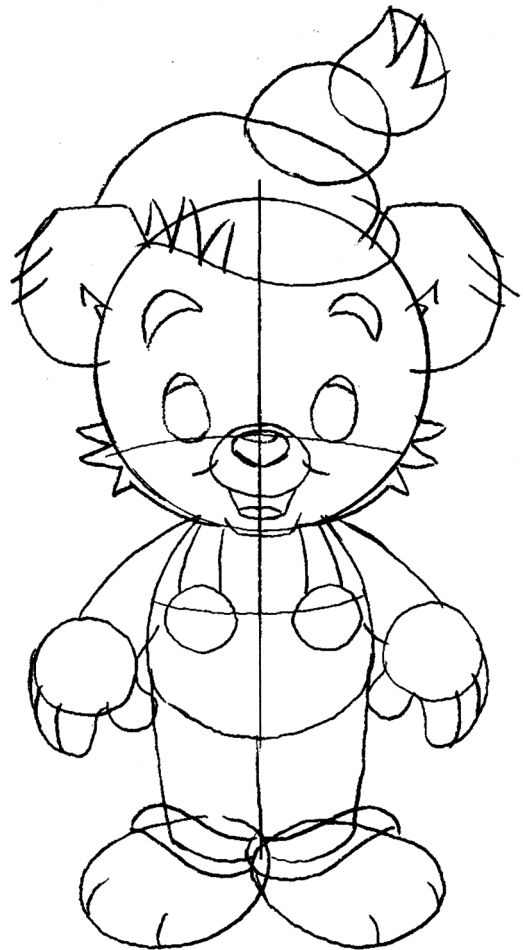
3. RITA ARMAR OCH ÖRON.

Bild: Lars Bällsten

© RuneA



4. RITA OVALERNA SOM SKA
BLI BAMSES MÖSSA.



5. RITA DIT FLER
DETALJER.



6. NU ÄR BAMSE KLAR.
TÄNK PÅ ATT JU MER
DU ÖVAR OCH RITAR DE
OLIKA STEG FÖR STEG-
ÖVNINGARNA DESTO
LÄTTARE BLIR DET.

HITTA DIN INRE ANKA

UPPGIFT:

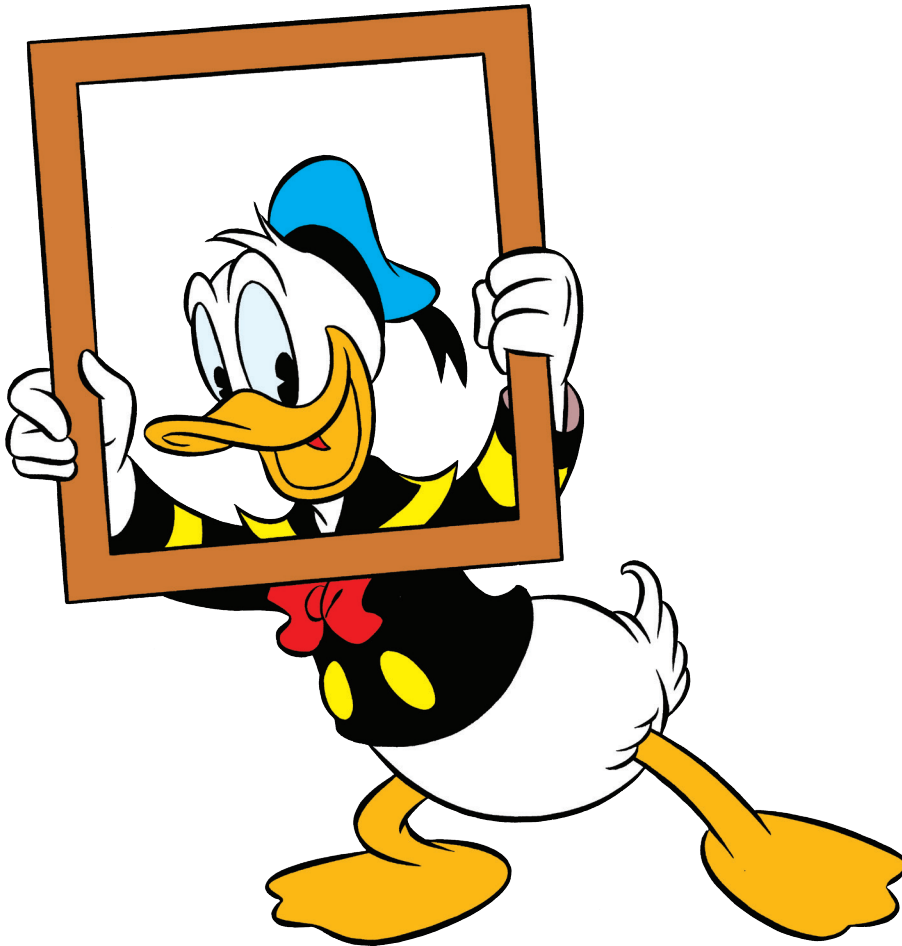
I Ankeborg bor det många olika personer. De flesta av dem är djur. Där finns hundar, grisar, gäss, möss och många andra. De flesta Ankeborgare vi brukar läsa om är dock ankor.

Kalle Anka, Kajsas, Knattarna, Farbror Joakim är bara några av dem.

Hur ser din favorit-anka ut? Eller, hur tror du att du hade sett ut om du vore en anka i Ankeborg?

Använd någon av de bifogade skisserna och gör din alldeles egna personliga anka!

Innan du sätter igång med uppgiften är det bra om du tar dig en funderare på vad din anka har som mest utmärkande drag. Frisyurer, glasögon, speciella favoritkläder kan vara bra kännetecken. Utgå från dina egna egenskaper och drag, eller låt fantasin flöda fritt!







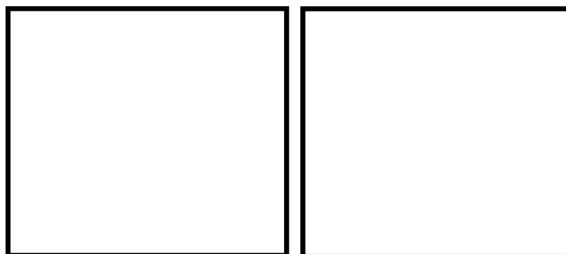
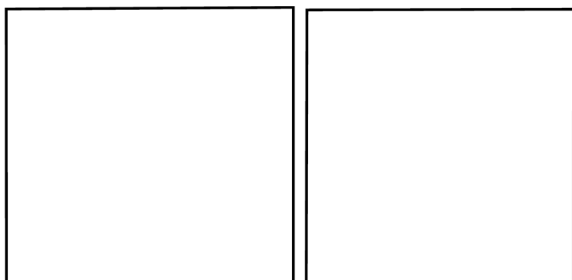
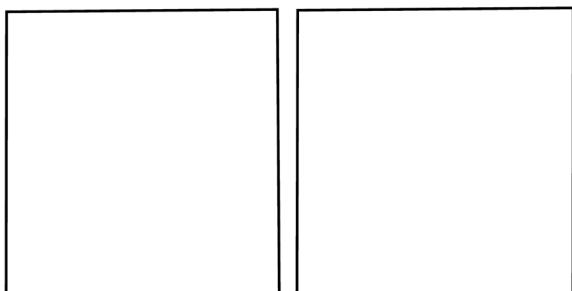
SKAPA DINA EGNA SERIER

LITE HJÄLP PÅ TRAVEN

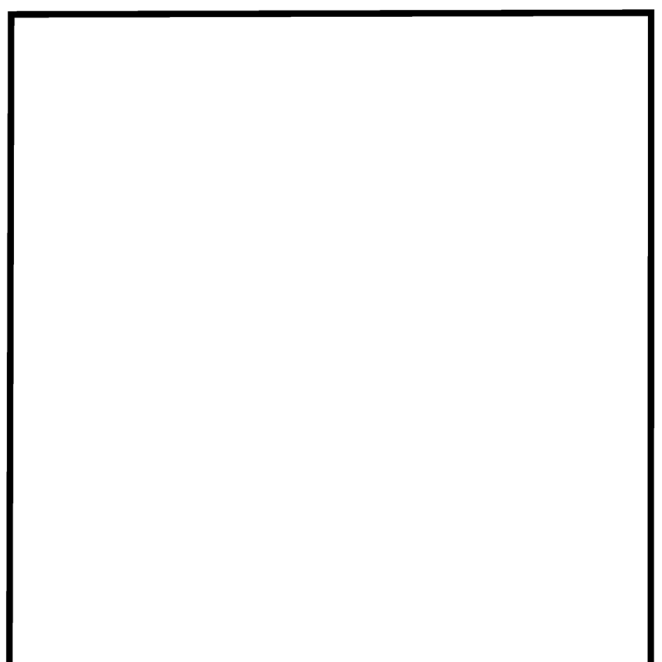
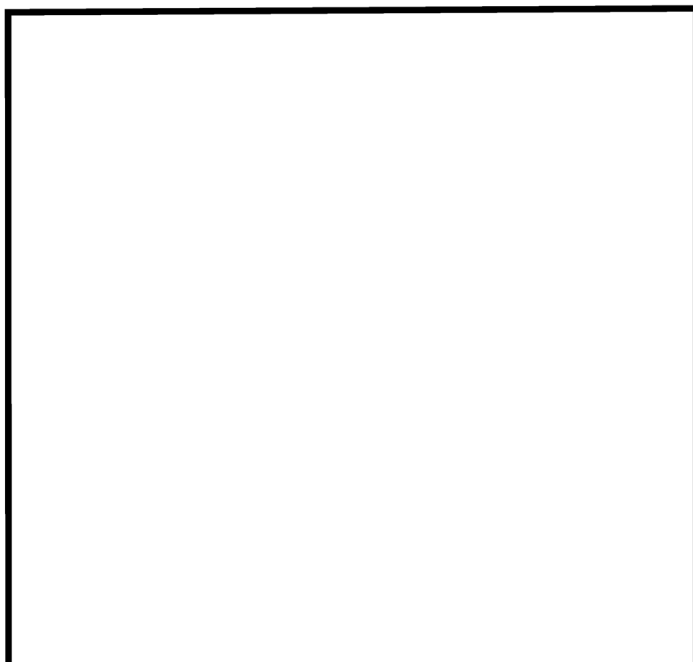
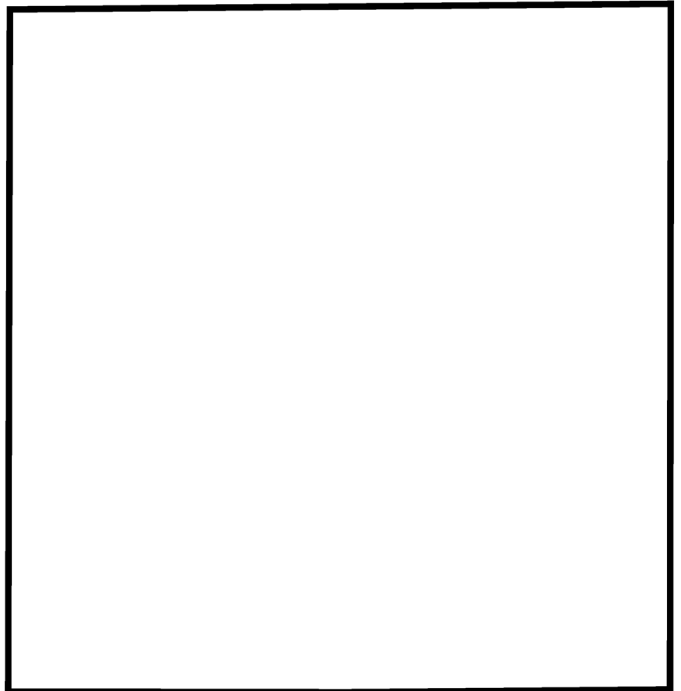
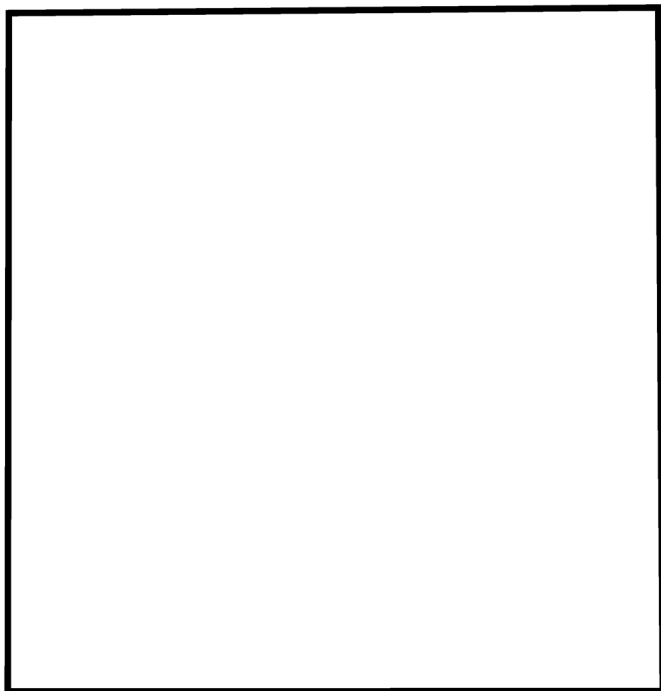
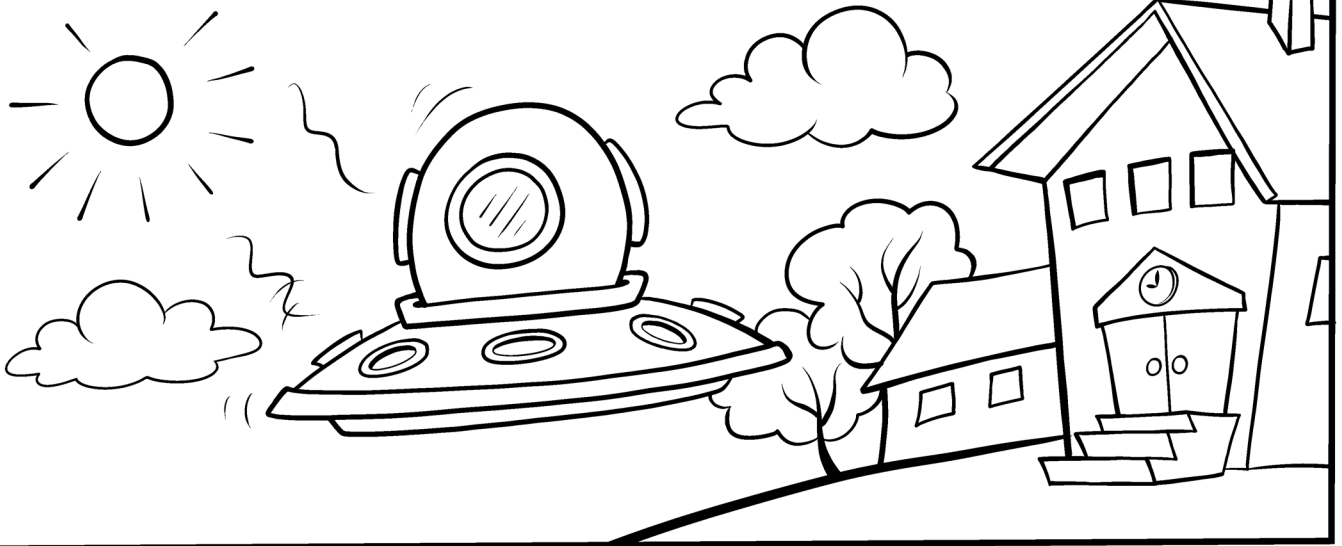
UPPGIFT:

Ibland kan det vara svårt att komma igång. Då kan de följande sidorna vara en bra uppgift att börja med. Här finns det redan en första ruta som presenterar handling eller titel på serien.

Låt eleverna spinna vidare och göra en egen serie, använd gärna fler sidor om det behövs.



EN DAG LANDADE ETT RYMDSKEPP PÅ SKOLGÅRDEN.



DEN MAGISKA



SKOLVÄSKAN

MIN EGEN BAMSE SERIE!

UPPGIFT:

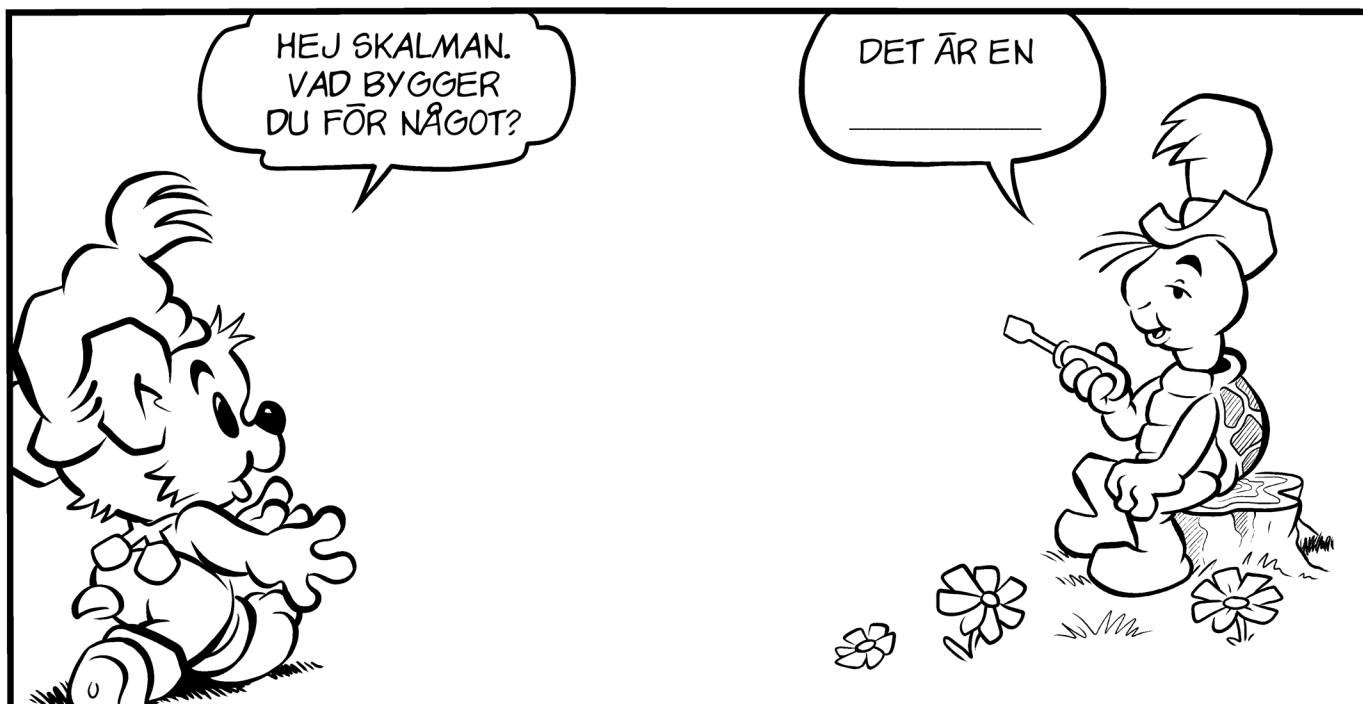
Bamsetidningen har getts ut i mer än 40 år och är fortfarande en av Sveriges populäraste serietidningar. Rune Andréassons snällstarke björn har roat flera generationer barn, inte bara i Sverige utan även i Finland, Norge, Danmark, Polen och Ryssland.

Med den medföljande sidmallen får eleverna möjligheten att göra en egen serie med Bamse och Skalman.

Figurerna och delar av dialogen finns redan på plats men några viktiga detaljer saknas. Vad är det egentligen Skalman uppfunnit? Och vad händer när Bamse trycker på knappen?

Uppmuntra gärna eleverna att rita bakgrunder och färglägga serien.





FOTOSERIER & COLLAGE

UPPGIFT:

Om eleverna har tillgång till dator med någon form av bildbehandlingsprogram, scanner och någonting att fotografera med (iPads, telefoner eller "vanliga" kameror) kan de testa att kombinera teckningar med fotografi.

Om teknisk utrustning saknas kan man istället arbeta med fysiska collage med bilder hämtade från tidningar, kataloger m.m.

Den här övningen lämpar sig bra för grupparbeten där deltagarna kan ansvara för olika delar i processen.

Ett stort plus med att arbeta med foton är att man kan fånga upp även de som annars inte känner sig bekväma med att teckna. Tekniken och det nya sättet att arbeta med bild och historieberättande brukar ge upphov till många kul idéer och infall.

Man kan till exempel låta tecknade figurer agera mot fotobakgrunder eller låta eleverna träffa sina egna skapelser.



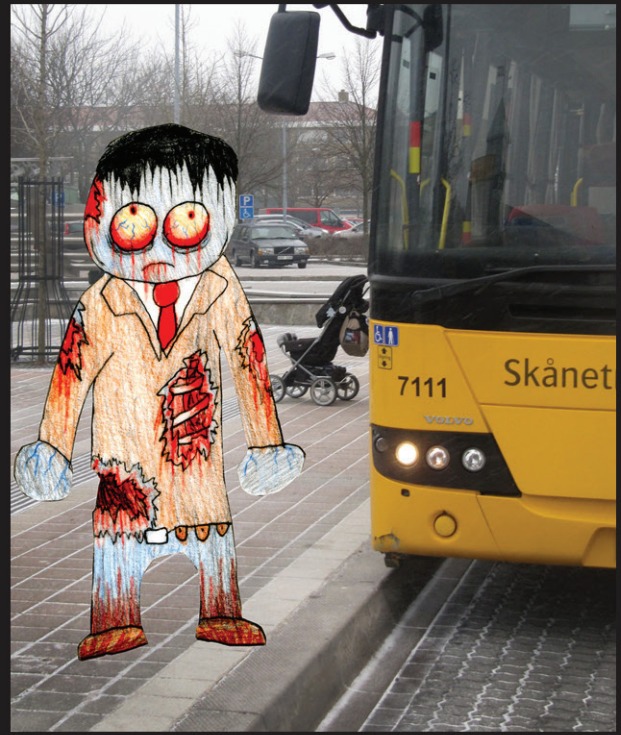
TRELLEBORGS UNDERGÅNG

BILD: KIM & ROBIN.
ELEVER VID BORGESKOLAN
I TRELLEBORG 2011



DE MÄRKLIGA SKEPPEN VANDRAR HOT-
FULLT FRAM GENOM TRELLEBORG.

SAMTIDIGT SPRIDER HUNGRIGA
ZOMBIER SKRÄCK I CENTRUM.



MILITÄREN KALLAS IN FÖR
ATT SKYDDA ALLMÄNHETEN.



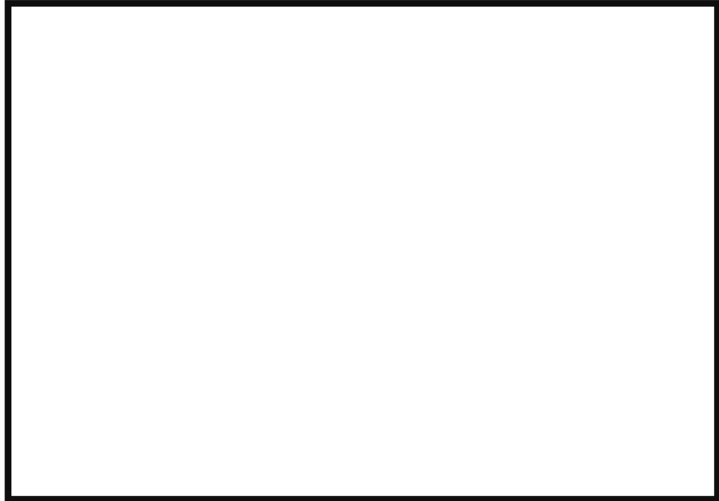
FRÅGAN ÄR OM DE KOMMER
ATT HINNA FRAM TID.

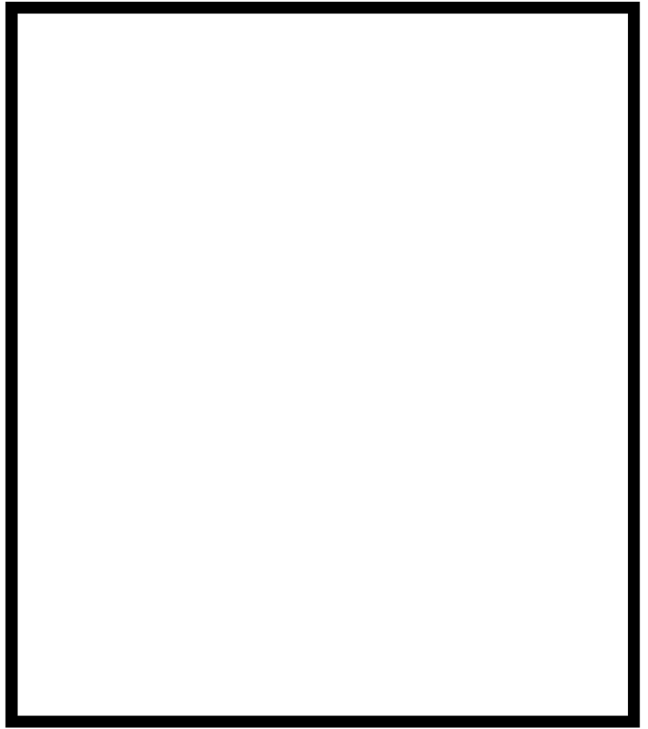
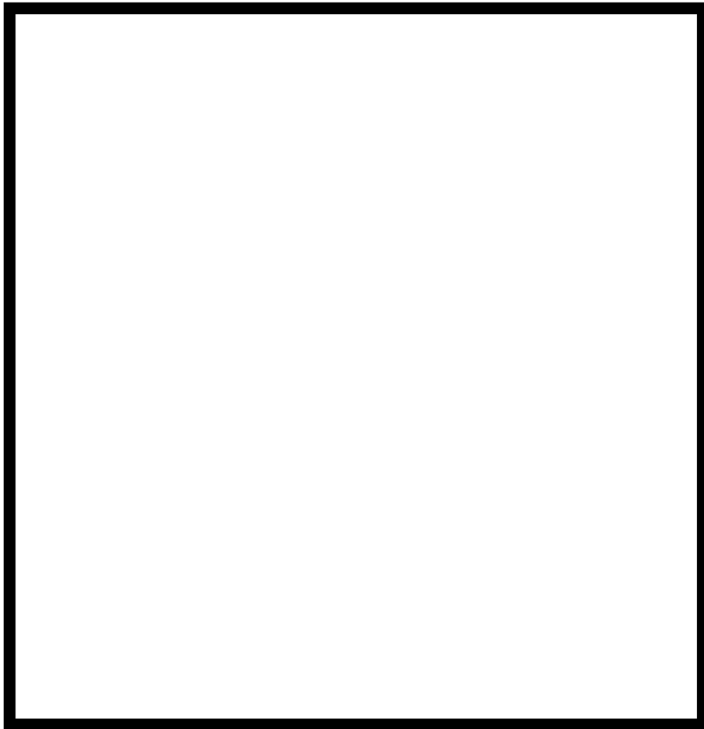


SKAPAD UNDER WORKSHOP MED JIMMY WALLIN HÖSTEN/VINTERN 2010-2011

SIDMALLAR

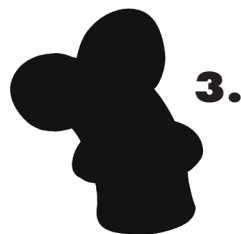
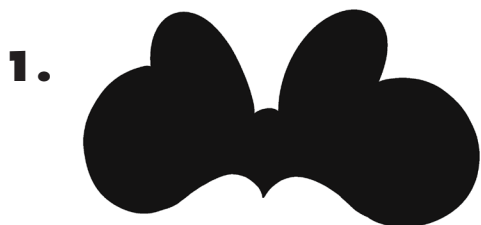






FACIT

VAD ÄR VEM & VEM ÄR VAD?



1. Mimmi Pigg 2. Medhjälparen 3. Långben 4. En av Knattarna 5. Alexander Lukas
6. Oppfinnar-Jocke 7. En Björnbuse 8. Musse Pigg 9. Joakim von Anka 10. Kalle
Anka 11. Klasse Häst 12. Knase Anka 13. Svarte Petter

Serier i Undervisningen är ett långsiktigt initiativ för ökad läslust och förbättrad läsförståelse bland svenska skolbarn. Skolor och pedagogiska verksamheter erbjuds undervisningsmaterial i form av gratis lärarhandledningar (av lärare, för lärare), seriematerial till självkostnadspris samt arrangemang av workshops och besök av serieskapare. Projektet drivs av Egmont Publishing i samarbete med bland annat Läsrörelsen, Seriefrämjandet och Apart förlag.

Läs mer på Serieriundervisningen.se.

