

Fantasy

Genrens bildmässiga särdrag

Mats Molid

2007-05-25

Abstrakt

Fantasy är en genre som blivit allt mer populär de senaste åren. Det skrivs mängder med böcker, görs filmer och det kommer ut mängder av dataspel som utspelar sig i fantasyvärldar. Många ungdomar lägger ner enormt mycket tid på olika dataspel som utspelar sig i fantasymiljöer och många drömmer om att jobba med speltillverkning och design. Som blivande lärare tycker jag det är viktigt att sätta sig in i denna värld av fantasy för att veta vad många av våra elever intresserar sig för på sin fritid och veta vad det är de talar om. Många elever vill lära sig hur man tecknar och målar fantasy och för att kunna möta elevernas behov anser jag att det viktigt att känna till hur man framställer inte bara fantasybilder utan också andra populära genrer som manga och superhjäلتeserier. Därför har undersökt vad det är som gör att vi direkt ser att en bild är en fantasybild, vad som är genrens bildmässiga särdrag och hur den är framställd rent grafiskt. Vad som skiljer den från andra närliggande genrer, såsom japansk manga och västerländska superhjäلتeserier? Att teckna är ett sätt att kommunicera, ett språk, ett meddelandesätt och varje genrer har sina koder. Jag vill hjälpa eleverna med att kunna framställa bilder i de olika genrererna och i den här undersökningen studerar jag genrerernas särdrag för få fördjupad förståelse för hur man framställer dessa bilder. Genom att jämföra och relatera bilderna till varandra kan jag ta reda på hur man fångar det rätta uttrycket för varje genre. Genom en djupgående jämförande analys kan jag få syn på saker i fantasybilderna som a 7t-p Td7 0 T7366(4.725 Td(meot1 Tj 4.7 Td(f t an jr6vlkan jagpr ple0.0001 T

Innehåll

Abstrakt.....	2
Inledning/bakgrund	4
Syftet	4
Frågeställning	5
Empiri.....	5
Metod	7
Analysen av de tre bilderna	10
Färg.....	10
Ljus	12
Rumslig organisering.....	13
Betraktarpositioner.....	14
Seriernas vokabulär – Cartooning.....	15
Slutning.....	16
Miljön och tillbehör.....	17
Proportioner och linjer	18
Kroppens proportioner	19
Huvudet och ansiktet	20
Linjerna	21
Uttrycksfullt innehåll	21
Slutdiskussion	22
Arbetets relevans för läraryrket.	24
Litteraturförteckning	26
Tryckta källor	26
Internet.....	26
Bilaga 1	27
Bilaga 2	28
Bilaga 3	29
Bilaga 4	30

Inledning/bakgrund

Jag har ett stort intresse för fantasy, teckning och måleri. Det har alltid fascinerat mig hur konstnärer kan framställa fantasivarelser och ändå få dem att se så trovärdiga ut, som om de faktiskt kunnat existera i en annan värld. Med tiden har jag utvecklat min egen stil och tecknar fantasybilder för ett spelbolag. Numera vet jag hur figurerna och bakgrunderna skall se ut för att passa in i en fantasymiljö. Utan problem pekar jag ut en bild och definierar den som fantasykonst eller inte. Underligt nog vet jag inte varför jag så enkelt kan identifiera bilderna. Vad är det i bilden som kommunicerar att den så tydligt tillhör en viss genre?

Under åren har jag läst och bläddrat igenom massor av "*How to draw*" böcker i anatomisk teckningslära, hur man tecknar superhjältar, mangafigurer och fantasivarelser. Böckerna är pedagogiska och förklarar alla på ett liknande sätt ansiktets delar, ansiktsuttryck, skissteknik, kroppens proportioner, kroppen i rörelse, figurer i perspektiv, betraktarpositioner, komposition och mycket mer. Däremot har jag aldrig sett en "*How to draw*" bok som jämför de olika genrerna och förklarar vad som skiljer dem från varandra. Jag har funnit att genom att relatera saker till varandra är det lättare att pedagogiskt förklara och visa på annars svårupptäckta skillnader.

Syftet

Genom att jämföra och relatera tecken till varandra får man lättare syn på språkliga komponenter och jag hoppas på att min undersökning kan bli ett bidrag till att förstå fantasys bildspråk. Kanske kan min uppsats hjälpa till att utveckla en teori till fantasy genren.

I min undervisning möter jag ofta elever som är intresserade av fantasy och som blivande lärare vill jag både praktiskt och teoretiskt kunna förklara för elever hur man rittekniskt och måleriskt framställer fantasy, superhjältar och manga. Istället för att bara visa hur man gör vill jag också kunna förklara hur man gör och varför deras bilder inte ser ut som den avsedda genren. Jag vill kunna förklara exakt vad eleven

bör tänka på för att kunna framställa dessa bilder stilmässigt och trovärdigt. Jämförelsen kan vara mycket användbar då man kan sätta t ex en dragen i linje i relation till liknande linje från en annan genre. Allt har betydelse för slutresultatet.

Jag anser att teckna fantasy är en bra metod för teckningsövningarna i undervisningen. När eleverna tecknar fantasy får de öva på att återge verkligheten samtidigt som man försöker att ge bilden en ny dimension hämtat från deras egen fantasi. Genom sin lust för fantasy lär sig eleverna på ett kreativt sätt teckna och måla illusionen av djup, komposition, perspektiv, anatomi, materialkänsla, färgbalans, ljus, former, volymer som tillsammans skapar illusionen av verkligheten. Fantasy lämpar sig särskilt väl till denna form av studier eftersom de oftast innehåller alla dessa komponenter i en och samma bild. Detta är kunskaper som sedan kan användas för andra typer av bildframställning.

Jag tror att fantasyn är en växande marknad inte minst inom dataspelsindustrin och allt fler art direktor, formgivare och illustratörer kommer att behövas i framtiden och jag vill gärna vara med att utbilda elever för detta ändamål.

Genom undersökningen hoppas jag även få fördjupade kunskaper om vari min fascination för genren ligger. Jag vill undersöka hur dessa bilder kommunicerar med mig och hur jag identifierar mig med figurerna.

Frågeställning

Vad är fantasygenrens särdrag? Vad skiljer genren från superhjälteserier och manga stilmässigt?

Empiri

Jag har valt ut tre bilder jag tycker kan vara representativa för genrerna stilmässigt. Det är Ciruelos fantasymålning Elminster som är gjord i akrylfärg och är målad på duk. Det är Akira Toriyamas Abel Yuusha, som är målad i vattenfärg och Jim Lees Superman For tomorrow, som är gjord i tusch och färglagd i datorn.¹ Jag har valt liknande hjältemotiv från alla tre genrerna där hjälten står heroiskt uppe på en topp

¹ Se bilaga 1.

så att motivet inte hamnar i fokus för analysen utan istället hur bilderna är gjorda rent tekniskt.

Jag har ingående studerat fem ”*How to draw*” böcker inom fantasy, japansk manga, västerländsk comic hjälte figurer och en klassisk handbok i hur man tecknar människor. Böckerna jag använt är Esbjörn Jorsäter, Henrik Sahlström Teckna Fantasy. Christopher Hart. Manga Mania How to draw Japanese comics. Staana Lee, John Buschema. How to draw comics the marvel way. Christopher Hart How to draw comic book, Heroes and villains. John Raynes Teckna och måla människor, praktisk handbok. Böckerna förklarar ingående i minsta detalj hur man skall gå tillväga för att skapa bilder som är hållbara för respektive genre. Anvisningarna synliggör saker som annars skulle varit svåra att upptäcka och hjälper mig att se skillnaderna och likheterna i den jämförande analysen.

Fantasybilder kan framställas i en mängd olika stilar och i olika medier. Stilelementen återfinns i mangan såväl som i de västerländska serierna. Det är därför svårt att sätta några tydliga gränser för vad som är fantasy och vad som inte är det. Jag har därför tittat på hur de stora mästarna inom respektive genre framställer sina bilder och valt ut de tre som representanter för genren. Genom omfattande bildsökningar på internet har jag kunnat ta fasta på mera generella särdrag om hur man vanligtvis illustrerar eller målar de olika stilarna. Det har fått ligga till grund för mitt val av de tre bilderna. Från ”*How to draw*” böckerna har jag valt ut några liknande karaktärer och jämför dessa med varandra. Att jag valt att visa dessa bilder som komplement till de tre bilderna är för att skillnaden mellan oljemålningen Elminster och de andra skiljer sig åt mycket i färgsättningen. Därför vill jag även ha med en icke oljemålad realistisk tecknad bild för att se vad som skiljer själva karaktärerna åt. ”*How to draw*” böckerna utgör en mall för det teckningsmässiga, linjer, former och proportioner innan färgsättningen kommer till. I urvalet visar jag även hur en mer verklig människa förhåller sig till de andra figurerna rent anatomiskt.

Metod

Jag har valt att använda Gillian Rose analysmetod *Kompositionell tolkning* för att undersöka bilderna. Anledningen är att analysmetoden mycket ingående inriktar sig på hur själva bilden ser ut och hur den är komponerad. Den bygger på vad Irit Rogoff kallar ”the good eye” som är ett sätt att bedöma kvaliteten i bilden och bedöma dem som god konst eller inte.² Metoden används vanligtvis för att studera målningar och lämpar sig väl för att studera och identifiera stilar. Kompositionell tolkning fokuserar på det rittekniska, måleriska och sammansättningen i själva bilden. I analysen tittar man på målningarna för vad de är snarare än vad de säger, eller hur de används.³

Jag forskar inte kring konstnärerna och vad som inspirerade dem. Inte heller tittar jag på vem beställaren är, varför målningen gjorts och vilka som ägt målningen. Istället använder jag mig av de begrepp i den kompositionella tolkningen som undersöker bilderna. Självklart finns brister i denna analysmetod eftersom målningar inte existerar i ett vakuum utan kontext, men den är användbar när jag främst vill studera vad som utmärker fantasyteckningar och målningar grafiskt och skiljer dem från andra liknande genrer som manga och serier. Metoden tillåter mig att titta på formen och innehållet i själva bilden noggrant.

Begreppet *färg* är en viktig del av analysen. Man tittar på valet av medium, innehållsliga föreställande element, färgens valör, mättnad och dess kulör eller färgton. Samspelet och kombinationen av valören, mättnaden och färgtonen verkar för hur realistisk vi uppfattar rummets verkan. Om denna blandning motsvarar ett foto av samma motiv är det realistiskt målat.⁴ En annan viktig aspekt av den *spatiala organisationen* är att undersöka rummets verkan. Dels tittar man på hur rummet inuti målningen är ordnat och dels från vilken vinkel eller läge betraktaren ser motivet. I den förra tittar man på former och volymer i målningen och hur dessa är sammanlänkade och ifall vissa är isolerade. Man studerar linjernas sammankoppling till formerna, linjernas riktningar om de är statiska eller dynamiska och vad effekterna av detta blir. Rummet undersöks och var formerna är placerade. Vidd, djup, intervall och distans studeras. För att avgöra om rummet är enkelt eller komplicerat tittar man

² Gillian Rose (2002), *Visual Methodologies*. London: Sage Publications, s. 33.

³ Ibid., s. 34.

⁴ Ibid., s. 40.

på perspektivritningen i verket. Visar den tvådimensionella bilden en trovärdig illusion av ett tredimensionellt rum? Detta kallar Gillian Rose för *geometriskt perspektiv* och man undersöker horisontlinjen och den eller de punkter där linjerna möts. Stämmer inte detta kommer bilden inte att se trovärdig ut och ögat noterar att något inte stämmer. I den senare är det alltså positionen till betraktaren som studeras i målningen. Det som syns inuti bilden är upplagt så att det ger en betraktarposition utanför bilden. Detta benämns som *logisk figuration*.⁵ Vi står där bilden säger oss att stå och vi ser det som valt att visas. Står man ovanför och blickar ner på det som visas får man någon sorts makt över det man ser. Omvänt är betraktaren i underläge. Närbild betyder ofta intimitet. Ett annat viktigt begrepp för analysen är *betraktarpositioner* där man tittar på vad olika betraktare ser i bilden. Sedan jämför man och relationen mellan vad de ser kan berätta mycket hur bilden fångar vår uppmärksamhet. Det kan även hända att betraktaren ser samma sak som en person inuti målningen och då kan identifikationen bli stark.⁶ Även begreppet *ljus* skall studeras och relateras till färgerna och till rummet. Vilken typ av ljus är det vi ser i bilden, solljus, ljus från en elektrisk lampa eller från ett stearinljus? Hur påverkar det sedan färgtonerna, mättnaden och valörerna? Faller ljuset naturligt och trovärdigt? Skuggorna måste stämma för att det skall se verkligt ut. Begreppet *uttrycksfullt innehåll* beskrivs som något mera svårfångat. Med det menas känslan som uppstår när man ser en bild. Det är en kombination av bildens ämne och form.⁷ Det är en svårfångad och subjektiv men mycket viktig del av själva bilden. Det är känslan och de tankar som alstras när man tittar på bilden. Jag fascineras över bildens otroliga förmåga att så direkt och snabbt gripa tag i känslor. Man behöver inte läsa rad för rad som man måste för att förstå en text utan bilden har sitt speciella sätt att kommunicera på. Vad är det vi tar in och hur förstår vid det? Det beror givetvis vem som betraktar bilden och inom vilken diskurs och kontext den återfinns i. Bildens uttrycksfulla innehåll är en kombination av subjektiv tolkning och bildens visuella framställning.⁸

För att ytterligare fördjupa analysen i min uppsats kommer jag att behandla karaktärerna i bilderna, hur de är tecknade, målade och även undersöka varför de

⁵ Ibid., s. 44.

⁶ Ibid., s. 45.

⁷ Ibid., s. 46.

⁸ Ibid., s. 46.

ser ut som de gör rent grafiskt. Jag vill även undersöka om det finns andra element i bilden som skiljer fantasybilder från t.ex. Manga och Superhjältenserier eftersom dessa karaktärer liknar varandra mycket. Genom en jämförelse hoppas jag kunna sätta fingret på vad det är som gör att vi kan se skillnaden mellan dessa olika genrer och hitta lite av fantasyns särart. Till min hjälp har jag Scott Mc Clouds bok, *Serier den osynliga konsten*.

Scott Mc Cloud behandlar i ett kapitel, som han kallar för *seriernas vokabulär*, intressanta frågor om identifiering och karaktärens utseendemässiga betydelse för detta. Seriefigursteckningar benämns som *cartooning*. Syftet med karaktärernas former och linjer skiljer sig åt och får betydelse för vår identifiering med figurerna. Scott Mc Cloud menar att Cartooning inte bara är ett sätt att teckna utan också ett sätt att se. Cartoonen har en förmåga att fokusera vår uppmärksamhet på en idé vilket är en del av dess märkliga kraft i serier och teckningar menar han.⁹ Jag kommer även att undersöka ett begrepp som Scott Mc Cloud kallar för *slutning*. Fenomenet uppstår när man iakttar delarna men uppfattar helheten. Det händer mycket som inte syns mellan serierutorna och att det är av betydelse för att vi skall använda alla våra sinnen och inte bara det visuella när vi läser serier.¹⁰ När vi tittar på någon tecknad eller målad figur ser vi linjer och färger och uppfattar detta som ett ansikte, vilket kan kallas slutning.

"How to draw" böckerna fungerade som ett stöd till analysen och gjorde det lättare att upptäcka särskiljande detaljer hos de olika genrerna, som jag annars säkert hade haft större svårigheter att upptäcka. Jag har gjort bildutdrag ur böckerna har och lagt anatomiska studier jämte varandra på ett ark för att lättare kunna se hur figurerna skiljer sig kroppsligen och utseendemässigt åt.

Parallellt med skrivandet av uppsatsen har jag arbetat med gestaltningen. Jag har valt ut vilka drag som känns mest karaktäristisk för respektive genre och blandat dessa med varandra för att söka nya uttryck genom sammanslagningarna. I uppsatsen identifierar jag skillnader för att se reglerna för varje genre och i gestaltningen använder jag mig denna nya kunskap i ett försök att utveckla genren bildmässigt. När reglerna medvetandegjorts kan jag avsiktligt laborera med stilarna

⁹ Mc Cloud Scott. (1995), *Serier den osynliga konsten*. Stockholm: Epix förlag AB, s. 30.

¹⁰ Ibid., s. 89.

och bryta mot reglerna genom medvetna val. Jag laborerar därmed inte i blindo utan kan metodiskt utforska möjligheterna att kombinera stilarna för att finna nya uttryck för fantasy genren och få en känsla för hur de påverkar betraktaren och dennes identifikation med figurerna. Genrernas stilar är i ständig förändring och genom att undersöka och laborera har jag förhoppningar om att kunna bidra med något nytt. Detta medvetna experimentella undersökande vill jag ta med ut i undervisningen när eleverna själva söker sin egen stil och konstnärliga uttryck.

Det gestaltande arbetet har skett undersökande med teckning, måleri och i programmet photoshop.

Analysen av de tre bilderna

De tre bilderna jag valt liknar varandra kompositionsmässigt och kroppsställningarna är liknande i alla tre bilderna. Motivet är även det liknande i varje bild och föreställer en hjälte uppstigen på en höjd. Även färgsättningen är liknande då alla tre konstnärerna använder sig av komplementfärgerna blå, lilla och gult och orange. Vi ser hjältarna något underifrån. De utstrålar självsäkerhet ser redo ut att ta sig an ett stort uppdrag.

Tanken är att jag vill koncentrera mig på hur själva bilden är framställd mera än att analysera innehållet i bilden även om jag inte vill frångå det helt. Jag tycker det är lämpligt med ett liknande innehåll i bilderna för att det skall bli lättare att fokusera på hur de är framställda och likheten kan även tydliggöra skillnaderna.

Färg

Fantasybilden är en akrylmålning på duk och skiljer sig mest från de två andra bilderna. Stålmannen är ritad för hand med en svart tuschpenna och därefter färglagd i datorn. Manga bilden ser ut att vara målad i akvarellfärger och inte i datorn. Man kan ana en flammighet i färgerna som inte brukar återfinnas i de mera moderna mangabilderna färgsatta i datorn. Figurerna i bilden har liksom Stålmannen svarta konturlinjer men de är förmodligen gjorda med flytande svart tusch vilket är det vanligaste sättet att framställa dessa linjer på när man tecknar serier.

Utän tvekan är Ciruelo den konstnär som arbetat med mest detaljer i sin fantasy bild, Elminster. Det är den bild som mest trovärdigt motsvarar fotografiets färgåtergivning. Målningen uppfattas därför färgmässigt realistiskt vilket är viktigt för illusionsmåleriet som de stora fantasymästarna eftersträvar. Det gör att fantasyvarelserna ser ut att kunna existera i en annan värld. Färgerna relaterar dessutom till ljuset på ett fotografiskt sätt. Trollkarlen Elminster står i varmt gulaktigt sken vilket återspeglar sig i färgåtergivningen i såväl hudfärg som i kläder. Himlen och den övriga bakgrunden har en kylig blåaktig ton och bryter loss figuren och det gulaktiga berget från bakgrunden. Djupverkan skapas av kontrasten och mellan varmt och kallt. Stålmannen är långt mera stiliserat tecknad och färglagd. I bilden återfinns färre färgnyanser och istället har mycket svart tusch använts för att skapa skuggor och volym åt figuren. Därför ter sig Stålmannen mycket mera platt än Elminster och liknar mycket mera en klippdocka framför en bakgrund än en verklig person som är fotograferad framför en stad. Husen i bakgrunden är färgmässigt onyanserad i svaga gula toner och är väldigt långt ifrån en fotorealistiskt återgivet. Även i denna bild finner vi en stark färgkontrast som skapar djupverkan mellan förgrund och bakgrund. De svarta konturlinjerna bidrar till att bryta loss förgrunden från bakgrunden än mera än i fantasybilden på trollkarlen. Han ser ut att finnas i miljön mera realistiskt. De gula bakgrundsfärgerna reflekteras i Stålmannens ansikte och hals och ett rosaaktigt ljus syns i kläderna och i håret. Detta skapar inte bara volym åt Stålmannen utan gör även att han förenas med miljön omkring.

Mangabilden har den enklaste och minst nyanserade färgläggningen av de tre bilderna. Figurernas olika delar innehåller vid första anblicken bara två färgnyanser, en färg och en skugga. Bilden har mycket färre färgnyanser än de båda andra bilderna. Undersöker jag bilden med hjälp av verktyget färgpipett i programmet Photoshop finner jag att ytorna som ser ut att innehålla bara en nyans faktiskt innehåller flera. Skillnaden är hårfin och uppfattas inte direkt av ögat. Att dessa små skiftningar finns tror jag har att göra med att bilden är målad för hand i akvarell. Figurerna i mangabilden skiljer sig inte mycket nyansmässigt åt utan istället är det de svarta linjernas överskärningar och tjocklek som tillsammans med färgvalet bryter upp bakgrund, mellangrund och förgrund.

Kisar jag medan jag betraktar de tre bilderna blir det tydligt hur mycket Stålmannen och Elminster i fantasybilden skiljer sig från bakgrunden med hjälp av valören färgnyanserna och valet av färg. I mangabilden är det främst hjälten Abels mörka hud, svarta hår och vita byxor och de svarta linjerna som gör att han skiljer sig från den blå och röda omgivningen. Det finns alltså inte samma plasticitet i figurerna i mangabilden. Den framstår därför som mycket mera platt än de båda andra bilderna. Den volym vi ändå upplever i mangabilden kommer av skuggorna som har en mörkare färgnyans, skillnaden i linjernas tjocklek och med hjälp av perspektivet på figurerna.

Ljus

I Ciruelos bild Elminster återfinns endast en naturlig ljuskälla och det är kvällssolen som bryter fram igenom målningen. I Stålmannen återfinns två ljuskällor. Det är himlens naturliga gula ljus och ett artificiellt elektriskt ljus. Stålmannen står förmodligen på toppen av en byggnad på ett ornament föreställande en fågel. Kanske är fågeln gjord i stål. Av reflektionerna att döma ser den i alla fall väldigt blank ut. Fågeln träffas underifrån av det kalla artificiella ljuset som har en blåaktig ton. Från vad ljuset kommer ifrån är svårt att säga, kanske är det en strålkastare men helt klart är att det inte är himlens naturliga ljus. Jag förmodar dock att konstnären lagt in ljuset underifrån för att ge bilden mer dramatik och ge Stålmannen en mörkare framtoning. Även i bilden på Abel kommer ljuset ifrån två olika håll. Dels snett ovanifrån höger och dels underifrån vänster. Ljuset från ovanifrån höger faller på Abel i förgrunden och de andra fyra i mellangrunden medans ljuset underifrån hamnar endast på demonen i bakgrunden. I den här bilden är det svårt att säga vad det är för slags ljus vi ser. Det som förtäljer något om i vilken miljö figurerna befinner sig i är den klippa de står på. Därför kan vi anta att de befinner sig utomhus och ljuset uppifrån höger kommer av solen. Liksom i stålmansbilden ser ljuset på demonen artificiellt ut, men figurernas tillhörigheter vittnar om att de är i en medeltida miljö. Därför kan vi anta att ljuset kommer från en fackla eller liknande. Ljuset underifrån är troligen satt för att skänka demonen ett mera hotfullt utseende och för att verka dynamiskt tillsammans med ljuset ovanifrån. Bilden blir därigenom mindre platt.

I samtliga bilder faller dock ljuset realistiskt med tanke på var man placerat ljuskällorna, dock något mindre på Stålmannen. Skuggorna är alltför svarta och kraftiga på honom och något felplacerade vilket ger ett mindre realistiskt intryck. De ser istället något påkletade ut som ett ont väsen satt sig fast på honom. Det förstärker uttrycket och gör att han ser mer hotfull och mörk ut. Även om skuggorna är rätt placerade i förhållande till ljuskällorna och därmed framhäver former och volymer, så måste de överensstämma med färgnyanserna för att mera likna en fotografisk återgivning. Skuggorna på Abel kännetecknas inte heller som väldigt fotorealistiska även om de är rätt placerade i förhållande till ljuskällorna. Ljuset är alldeles för svagt för att ge känslan av solljus i förhållande till de kraftigt markerade skuggorna. Hade det istället varit molnigt hade ljuset i målningen varit mera trovärdigt men då hade det varit ännu jämnare övergångar i färgnyanserna. I fantasybilden samverkar ljussättningen och färgsättningen på ett mycket realistiskt sätt. Det fungerar så väl att man skulle kunna misstänka att Ciruelo haft ett fotografi som förlaga att titta på när han målat Elminster.

Rumslig organisering

Alla tre bilderna har en liknande komposition. Det geometriska perspektivet är upplagt på ett liknande sätt i samtliga bilder. Horisontlinjen ligger kring midjan på Elminster, strax under höften på Stålmannen och något högre hos Abel. Beträktningspositionen är genom denna vinkel fastställd. Vi ser upp på våra hjältar och de får ett övertag gentemot betraktaren. I *"How to draw"* böckerna om de olika genrerna läggs mycket möda på att visa hur viktig beträkningspositionen är för upplevelsen av bilden. I alla genrerna är det viktigt att skapa dramatik och dynamik. Särskilt viktigt är detta när man tecknar action serier. Serierutorna kräver vinklar och ändrade perspektiv för att göra berättelsen mer levande och intressant. De använder ofta ett extremt perspektiv där figurens ansikte, knytnävar eller vapen trycker sig ut från figuren mot betraktaren vilket skapar illusion av tredimensionella rum. Inom fantasygenren är detta också viktigt även om de mest dramatiska vinklarna inte är så vanligt förekommande. Perspektiv rakt ovanifrån lämpar sig väl i serier för att visa på förlopp medan det är ovanligare i fantasy där handlingsförloppet oftast representeras i en enskild bild. Fantasykonstnären väljer bara en bildvinkel som lämpar sig bäst för det han vill förmedla.

Både Elminster och Stålmannen är placerade centralt, något till höger i bilden. Abel är placerad mera centralt. Figurerna upptar proportionerligt ungefär lika stor yta i sina respektive bilder. Deras kroppsställningar bidrar till triangelliknande former om man skulle dra linjer runt figurerna, från tå till tå och från huvudet till båda fötterna. Den bredbenta ställningen ger stabilitet åt figurerna. Ritar jag ett centralt placerat kryss diagonalt över teckningarna hamnar skärningspunkten i bälteshöjd en liten bit till höger om Elminster och Stålmannen. Hos Abel hamnar skärningspunkten precis ovanför bältet vid svärdskidans öppning. Karaktärerna bakom Abel utgör även de en triangelform som stabiliserar bilden ytterligare och förstärker därmed Abel. Samtliga bilder innehar en förgrund, en mellgrund och en bakgrund. Perspektiv och djup uppstår även genom diagonaler, överskärningar, proportionsförminskningar och bleknande färgnyanser. I alla tre bilderna minskar formerna ju längre in mot horisontlinjen de kommer undantaget demonen som antagit gigantiska proportioner i bakgrunden. Trots ovan nämnda faktorer tycker jag inte att det finns något riktigt illusoriskt djup i bilderna förutom i Elminster. Där har Ciruelo eftersträvat en tredimensionell känsla i en tvådimensionell bild. Annars har jag funnit att serietecknarna är mästare på att åstadkomma djup i bilderna med hjälp av enbart linjeteckning, men riktigt illusionsmåleri hittar jag främst inom fantasygenren.

Betraktarpositioner

Beroende på vilka betraktarna är, med vad de har för ögonen när de betraktar verket med kommer de givetvis se olika saker i de tre bilderna. Betraktarpositioner kan också finnas i själva bilden och betrakta samma sak som betraktaren, då kan identifieringen med bilden förstärkas.¹¹ Tittar vi på bilden med Elminster så betraktar han en stad i bakgrunden. Vi tittar på honom och ser samma stad som han ser och vi förenas med honom. Identifikationen blir därmed stark och detta är ett grepp jag funnit vanligt inom fantasy genren. Stålmannen har fäst blicken på något utanför bildens högerkant och det finns inget som tyder på att staden är viktig. Snarare berättar den bara i vilken miljö han befinner sig i. Stålmannen har bröstat upp sig och knyter händerna hårt, skuggorna förstärker hans utmanande och hotfulla uppsyn. Stålmannen ser något vi inte ser men vi anar att det är en fiende. I bilden på Abel leder tre av figurernas blickriktningar på Abel vilket förstärker intrycket av honom som

¹¹ Rose a.a., s. 45.

en viktig och mäktig person. Även betraktarens blick dras till Abel på grund av den spatiala kompositionen och han möter orädd vår blick. Identifikationen med honom förstärks av det som Scott Mc Cloud beskriver som Cartooning.¹² Abel är mycket mera stiliserad än både Stålmannen och Elminster och skulle därmed kunna sägas föreställa stiliserade bilder av andra personer. Hade hans ansikte varit mera realistiskt hade han inte kunnat vara vem som helst i likhet med ett porträttfotografi som inte kan sägas föreställa mig eller dig. Abels stiliserade ansikte stämmer även enligt Scott Mc Clouds teorier bättre överens med de inre mentala bilder vi har av oss själva och andra.¹³ Bilderna i vårt medvetande är inte så realistiska och därför kan Abel lättare fungera som en idé om oss själva i vårt medvetande än en realistisk bild som uppenbart föreställer någon annan. Mer om detta nedan.

Seriernas vokabulär – Cartooning

Scott Mc Cloud talar om olika sorters föreställande bilder och det som intresserar mig i denna uppsats är de bilder som avser att likna sina föremål. Likheten med verkligheten eller med fotografiet varierar och därmed den ikoniska halten.¹⁴ Det är mycket som skiljer mina tre bilder från verkliga personer. Elminster är den målning som mest liknar en människa och en miljö i verkligheten. Även om Stålmannen är mera abstrakt känner vi ändå igen honom som en människa. Fortsätter vi att abstrahera och förenkla figurerna hamnar vi närmare utseendet på en mangafigur. Scott Mc Cloud hävdar att genom att reducera en avbildning mer och mer tills vi når dess grundbetydelse kan konstnären utvidga denna betydelse på ett sätt som den realistiske konstnären inte klarar av.¹⁵ Cartooning blir inte bara ett sätt att teckna utan också ett sätt att se. Den har en förmåga att få oss att fokusera på en idé. Vi har lätt att läsa in identitet och se oss själva i figurernas ställe och ju mer cartoonaktigt ett ansikte är desto fler människor kan det sägas föreställa.¹⁶ Våra mentala inre bilder av oss själva är aldrig lika skarpa som det ansikte vi ser hos en annan person. Det är starkt förenklade på samma sätt som en cartoons ansikte. Abel är utifrån detta

¹² Mc Cloud a.a., s. 36.

¹³ Mc Cloud a.a., s. 36.

¹⁴ Ibid., s. 27.

¹⁵ Ibid., s. 30.

¹⁶ Ibid., s. 31.

resonemang den figur vi har lättast att identifiera oss med och Elminster ansikte liknar mest någon annan levande persons ansikte, det är mest unikt och därför svårast att identifiera sig med. Även Mangan använder sig av den realistiska konstens objektifierande verkan på andra figurer än hjältarna, för att poängtera att andra figurer är annorlunda än läsarna, som identifierat sig med den förenklade hjälten. Detta kallar Scott Mc Cloud för mask – effekten vilket gör det lättare för läsaren att ta på sig en figurs mask och utan risk uppleva den mera realistiska omgivningen.¹⁷ Givetvis kan man diskutera detta men det kan förklara en del varför figurerna ser ut som de gör och vilken betydelse det har för oss. Oavsett förklaringar är det intressant för min uppsats att studera den ikoniska halten, vad som har gjorts och hur det är gjort. Det man har gjort är att i olika grad abstrahera, ta bort detaljer men framför allt att man koncentrerat sig på vissa detaljer. Bilderna och figurerna får därmed olika uttryck och stilar, som vi lärt oss känna igen som fantasy, superhjälteserier och manga. Hur det är gjort kommer jag att fortsätta behandla nedan under linjer och proportioner.

Slutning

Användningsområdet för fantasykonst och serier kan vara detsamma men bilderna används oftast olika vilket jag tror påverkar utseendet på bilderna. Fantasybilderna används ofta för att illustrera ett bokomslag, på spelkort, i rollspel, bilder i en bok, planscher eller som konst mm. Det görs mycket flera seriebilder eftersom det behövs så många för att skapa en förändring i tid och rörelse i en sammanhängande berättelse. Med slutningens hjälp kan vi mentalt länka ihop serierutorna till en sammanhängande berättelse.¹⁸ Läsaren måste hjälpa till med sin fantasi för att foga ihop det som sker mellan rutorna. Många fantasybilder är ofta upplagda som bilden på Elminster där vi är mitt inne i ett händelseförlopp. Ofta finns även en väldigt välbearbetad bakgrund, en tydlig miljö i vilken figuren ingår och detta objektifierar föremålen. Beträktaren får en färdig illusorisk scen men måste själv med av hjälp av fantasin skapa en intressant och spännande historia kring det som visas och bestämma utgången i den enstaka bildens händelseförlopp. Tar vi bilden Elminster som exempel är den upplagd på ett sådant sätt att frågor uppstår helt naturligt. Vi undrar säkerligen vem denne man är och frågar oss kanske vilket ärende han har i

¹⁷ Ibid., s. 43.

¹⁸ Ibid., s. 88.

staden. Hade fantasybilden varit ett bokomslag undrar vi vad det är som väntar honom och vad är det som väntar oss om vi börjar läsa boken. Min uppfattning är att fantasybilder ofta är gjorda så att de inte behöver kopplas till andra bilder för att väcka en inre berättelse. En historia finns så att säga skriven i det som visas och det är upp till betraktaren att fortsätta berätta. Scott Mc Cloud delar upp serierutorna i sex övergångar med varierande grad av slutning med olika syfte.¹⁹ Med logiskt tänkande och med fantasins hjälp kan vi själva göra en berättelse i medvetandet som löper över olika lång tid beroende på hur stort tidsgapet är mellan bilderna. Fantasybilderna däremot måste berätta en historia med hjälp av en enda bild och innehåller därför ofta mycket mer detaljer och händelser i en enda bild eftersom det inte finns en andra tillhörande bild.

Miljön och tillbehör

I fantasybilden är bakgrunden målad och vi får en klar uppfattning vad i för slags miljö Elminster befinner sig i. Miljön är en mycket viktig del inom fantasygenren och beskrivs noggrant i såväl bilder som i litteraturen, filmen och i konsten. Fantasy skulle aldrig kunna utspela sig i vår verklighet utan är oftast i en sagovärld med drakar, trollkarlar, monster, mystiska varelser och med intelligenta väsen. Kanske är det just därför miljön måste beskrivas så noggrant i text och bilder för annars hade vi ju ingen aning om hur det ser ut? Ständigt återkommande raser är alver, dvärgar och orcher skapade av JRR Tolkien i Sagan om ringen trilogin. Magin är så gott som alltid med som ett viktigt inslag i fantasyn. Ofta utspelas fantasy i någon slags medeltid med borgar, medeltidsvapen och rustningar.

I fantasybilden är Elminster klädd i medeltidsinspirerade kläder och att han betraktar en medeltidsliknande stad med höga tinar och torn. De som är förtrogna med fantasy genren ser genast att han är magiker till yrket. Skägget symboliserar kraft, visdom och list. Han bär trollkarlshatt, spetsiga stövlar, utsvängda armar på sin tunika, en skinnpåse med magiskt pulver, halsband förmodligen med ett magiskt pentagram och stav med en magisk kristall.

Stålmannen berättelsen utspelar sig likt de flesta superhjältenserier i en värld som liknar vår med superhjältar, som verkar bland vanliga människor. Miljöerna är nutida

¹⁹ Ibid., s. 70.

och äventyren sker mestadels i städerna bland moderna hus och teknologier. Stålmannen är alltid klädd i sin stålmanskostym när han är ute på uppdrag och inte behöver dölja sin identitet. Dräkten liknar andra superhjältars kläder, som är stiliserad och uppseendeväckande. Under dräkten som sitter lövtunn och klistrad på kroppen avslöjas enorma muskler och avspeglar superhjältens eller superskurkens krafter och personlighet.

I Väst har ordet "manga" fått betydelsen "japansk serie" men är bara utanför Japan som manga fått betydelsen japanska serier, i Japan är det namnet på stilen.²⁰ Manga tecknas i många stilar och innehar likt fantasy många grader av realism men jag har aldrig funnit motiv så realistiskt målade som mycket av fantasykonsten vi ser. Manga har många olika sorters läsare och vänder sig till många olika målgrupper.

I bilden på Abel finns ingen direkt miljö förutom klippan han och de andra karaktärerna står på. Förmodligen är det en hög klipptopp och i sådana fall ser vi endast en lilablå himmel i bakgrunden. Den är dock så förtätad och onyanserad att det mera ser ut som en kuliss eller enfärgad vägg. Däremot så berättar figurernas kläder en hel del om i vilken miljö de kan tänkas ingå i. Deras vapen, rustningar och kläder är medeltidsinspirerade men har ett rikt inslag av fantasy. Kvinnan i bakgrunden bär en mycket stor hjälm med jättelika horn och figuren som syns mellan Abels ben bär ett kranium som hjälm. Abel bär fjädrar och ett pannband av guld med en mystisk sten. I bakgrunden syns en djävulsliknande demon som också är vanligt förekommande inom fantasygenren. Det finns mycket manga i fantasy miljö men ändå uppfattar jag bilderna främst som manga och inte som den västerländska fantasy jag undersöker i detta arbete. Stilarna är helt enkelt för olika även om båda befinner sig i fantasyvärlden.

Proportioner och linjer

I avsnittet om Cartooning behandlade jag varför olika karaktärer är tecknade som de är och vilken effekt de har på betraktaren. Nu skall jag utförligare behandla de bildmässiga särdragen, som ändå kräver en noggrannare studie. För att förtydliga mitt resonemang vill jag byta ut fantasybilden eftersom Elminster är en gammal man, målad i akryl och därmed skiljer sig alltför mycket från Abel och Stålmannen. Istället väljer jag att visa en yngre manlig magiker som ännu inte färglagts men teckningen är tydligare. Jag finner teckningen representativ för professionellt tecknade

²⁰ <http://sv.wikipedia.org/wiki/Manga>, 2007-05-25

fantasybilder med hög grad av realism.²¹ Det jag kommer att fokusera på nu är linjerna, formerna, proportionerna och särskilda kännetecken för varje stil. Jag tittar även på generella drag som skiljer stilarna åt och presenterar dem nedan.

Kroppens proportioner

För att lättare kunna jämföra hur de olika illustratörerna lär ut kroppens proportioner har jag placerat instruktionsbilderna ur de olika "How to draw" böckerna på ett ark.²² Alla bilderna ur de olika genrerna föreställer en typisk manlig hjälte samt mannen ur den klassiska tecknarskolan. Han är en idealfigur och skiljer sig proportionerligt och storleksmässigt från vanliga män i den verkliga världen. Samtliga figurer utom bild fyra upptar huvudet en åttondel av personens hela längd. Bild två, som visar proportionerna på den västerländska superhjälten är den i särklass mest muskulösa gestalten. Han har intagit den för tecknarskolan ideala kroppen men lagt på kilovis med muskler. Huvudet är mycket litet i förhållande till den väldiga överkroppen och benen är muskulösa men smala i förhållande till överkroppen. Bild tre, som visar en äventyrare från fantasygenren är mycket muskulös och liknar en bodybuilder i kroppen. Huvudet och benen är däremot proportionerliga i förhållande till överkroppen och inte alls lika överdrivna som hos superhjälten. Bild fyra och fem föreställer två olika manga figurer. Hjälten i bild fyra skiljer sig radikalt från de övriga med sitt stora huvud och smala men vältränade kropp. Figuren har mera ett barns proportioner. Hos en sextonåring upptar huvudet cirka en sjundedel av hela kroppslängden och hos en tolvåring en sjättedel.²³ Jag mäter figuren och finner att huvudet upptar sex och en halva gånger kroppslängden och därför bör figuren vara omkring fjorton år. Händerna hos manga figurer har ofta fyrkantiga fingertoppar och är liksom fötterna stora medan midja och vrister är smala. Den andra mangafiguren ser väldigt lång ut och hans huvud upptar en niondel av kroppslängden. Han är i likhet med alla andra manga hjältefigurer väldigt smal och atletisk, vilket gör att hans kropp påminner om en figur ur en modeteckning.

²¹ Se bilaga 2

²² Se bilaga 3

²³ V.Björkman (1953), *Porträtt och figurteckning. Vägledning för självstudier*. Insjön: Clas Ohlson & C: o, s. 9.

Huvudet och ansiktet

I samtliga *"How to draw"* böcker beskrivs ingående de olika delarnas placering i ansiktet. Jag har jämfört ansiktena med varandra genom att placera fyra ansikten jämte varandra.²⁴ Alla eftersträvar symmetri där varje del skall sitta på sitt ställe vilket gör att ansiktet ofta blir ett ansikte som vi uppfattar som vackert. Superhjältarna skall tecknas på ett sådant sätt att de alltid är attraktiva oavsett ansiktsuttryck och varje form beskrivs i detalj för hur de skall framställas och vilka inbördes avstånd som gäller mellan dem. Efter att ha studerat mängder av fantasybilder finner jag ofta att den mänskliga fantasyhjälten är vacker men långt mer varierad utseendemässigt än superhjältarna. Även mangahjältarna föreställer vackra människor men saknar än mer individuell prägel i ansiktsdragen. De skiljer sig mycket från den realistiska tecknarskolan och har väldigt bestämda regler för hur de skall framställas.

Fantasyhjältarnas ansikten är de som mest liknar den klassiska tecknarskolan. I den används långt mycket mer linjer, nyanserade skuggor och tecknaren undersöker hur en persons unika ansikte ser ut i verkligheten. Mangafigurernas ögon är väldigt stora och innehåller ofta mycket blänk och stjärnor. Yngre och goda karaktärer har större rundare ögon medan de onda har smalare ögon. Den manliga Superhjältens symmetriska anletsdrag utgörs alltid av ett fyrkantigt och brett käkparti medan mangafigurerna alltid har en spetsigare form med rundad hakspets. Fantasyfigurerna har mera variationer på käkpartiet även om mänskliga hjältar ofta påminner om superhjältarna. Näsan har flera detaljer hos fantasykaraktärerna och superhjältarna än mangahjältarna som alltid har en liten uppnäsa och liten mun. Jag har även funnit att manga karaktärerna visar färre men tydligare ansiktsuttryck och att superhjältarna visar mera nyanserade uttryck medan fantasykaraktärerna har tillgång till mer subtila känslouttryck. Detta har säkerligen med att flera linjer och detaljer visas i de mera realistiska bilderna. Håret skiljer sig också mellan de tre stilarna. Superhjältarna visar håret med färre linjer än fantasyfigurerna och det känns alltid tjockt och fylligt och välvårdat. Väldigt många mangafigurer har håret i tjocka spetsar eller taggar utan särskilt mycket linjer eller skuggor.

²⁴ Se bilaga 4

Linjerna

Ett vanligt kännetecken för serier, såväl västerländska som österländska är den svarta tuschfärgen som läggs på efter man gjort linjerna i blyerts. Även inom fantasy ser man linjer av flytande tusch eller linjer ifyllda med svart tuschpenna men ännu oftare som rena blyertsteckningar med rika gråskalor mellan ljust och mörkt. Fantasy karaktärerna liknar överlag mera tecknarhandbokens blyertsteckningar på människor med detaljstuderade skuggor och linjer. Mangans linjer är vanligtvis tunnare än i de västerländska serierna, som också har mycket större variationer i tjockleken på sina linjer. Superhjältarna har också alltid mera exakt dragna linjer medans mangan och inte minst fantasyn har mera sketchartade linjer och skuggningar. När hela figuren är tuschad upplevs fantasyn med alla sina skuggningar och superhjältarna med den rikligare mängden tusch, mycket mera mörka än manga teckningarna eftersom de innehar så mycket svart i sig. Ansiktsdragen och musklerna är tydligt definierade med mängder av små streck hos både fantasyfigurerna och superhjältarna, men Superhjältarnas linjer är ofta raka, hårda och inte sällan ser man onaturligt vassa vinklar i linjeföringen. Rundare former hade troligen konnoterat mjukhet och kanske kvinnlighet. Superseriehjältarna ser brutalare och slitnare ut än mangahjältarna som ser mera vänliga ut än sina västerländska motsvarigheter.

Uttrycksfullt innehåll

Analysen ovan säger nödvändigtvis inte mycket om vad bilden föreställer och varför den griper tag i oss. Det kan givetvis vara vår fascination över hur konstnären lagt på färgerna, komponerat målningen och fått fram ljuset, men ofta är det även något i innehållet tillsammans med uttrycket som berör oss på djupet. Kanhända är konstnären medveten om det djupare innehållet och fått det att samspela med uttrycket. Eller så jobbar denne på en mer känslomässigt intuitivt sätt och är mer eller mindre medveten om vad som sker i det inre hos sig själv. Huruvida konstnären jobbat vet vi inte men som betraktare reagerar vi på verket och blir medskapare och kanske uppslukas vi och upptas in i målningens inre värld. Är vi då medvetna om vad som sker inuti oss när vi betraktar målningen och på vilken nivå? Det är en djup fråga som intresserar mig och handlar om möjligheten till introspektion samtidigt som vi betraktar målningen. Är vi på samma sätt medvetna om vad i målningen som får oss att känna som vi gör? Gillian Rose ger imaginärt skrivande som förslag på hur vi

annars skall kunna gå till väga för att ta fram bildens kännetecknande uttrycksfullhet och därmed göra oss medvetna om subtilare iakttagelser. Imaginärt skrivande innebär att sätta ord och lite djupare mening på det vi ser. Istället för att bara skriva att Stålmannen knyter handen och har en stor bröstorg kanske vi skriver att han kramar knytnäven stenhårt, suger in luft i lungorna och bröstar upp sig hotfullt. Genom imaginärt skrivande kan vi kanske sätta fingret på vad det är i målningen som griper tag i oss, vilket givetvis är personligt men baserat på det vi ser.

Inte bara innehållet utan även hur bilderna är utförda formmässigt påverkar mig. Fantasybildens realistiska färger och ljusåtergivning gör att jag kan se hur sakerna kunde ha sett ut om de existerade i den yttre världen. Staden i fantasybilden får en unik prägel till skillnad från staden som Stålmannen har bakom sig. Den skulle kunna vara vilken supermodern stad som helst medans fantasystaden har något unikt och mystiskt över sig. För att jag skulle kunna få en fördjupad känsla av den mera stiliserade staden hade det nog krävts mängder av stiliserade bilder eller en skriven berättelse knuten till staden. Ändå hade den inte kunnat kommunicera på samma sätt likt en text inte kan kommunicerar samma sak som en bild av samma situation. Detsamma gäller klippan Elminster står på jämfört med den klippa som återfinns i mangabilden. Klippan i fantasybilden är unik och den finns att besöka någonstans i fantasyvärlden. Klippan i mangabilden kan vara vilken klippa som helst. Det blir helt enkelt ett annat liv i fantasybilden som attraherar mig. En upptäckarlusta väcks inom mig att själv stå på klippan, höra gruset knastra under fötterna, känna vinden blåsa i ansiktet, utforska miljön och bära de kläder och föremål som Elminster har på sig. Jag skulle vilja ta hans plats i den verkligt skildrade miljön. I bilden på Stålmannen fascinerar jag mera över idén att ha Stålmannens superkrafter än att befinna mig i den faktiska stiliserade världen. Stiliseringen gör att jag mer idémässigt fyller ut miljön för att den ska bli verklig för mig. Som jag ser det är det två lite olika lockelser som väcks inom mig beroende på hur bilderna är utförda. De kommunicerar till mig en aning annorlunda.

Slutdiskussion

Fantasy inriktar sig i mycket högre utsträckning på att framställa illusoriskt måleri där ljussättningen och färgerna är mer realistiskt återgivna. De svarta konturlinjerna

kännetecknar serierna och mangan har tunnast svarta linjer. Mangan är mest stiliserad vilket gör att figuren skulle kunna föreställa flera olika personer än en mera realistisk bild. Fantasyn kan genom att teckna mera realistiskt skapa en illusion av en existerande yttre värld men genom att stilisera världen till förmån för formens idé placerar sig de mera abstraherade bilderna i idévärlden. Fantasyillustratörer använder ofta en bild som representerar en hel handling istället för mängder av små bilder som hos serierna. Därför finns färre extrema perspektiv inom fantasy. Fantasy skulle aldrig kunna utspela sig i vår verklighet utan är oftast i en sagovärld med fantasyvarelser. Även kläderna och miljön skiljer fantasyfigurerna från superhjälteserierna. Figurernas proportioner ser annorlunda ut. Linjerna är dragna annorlunda och Superhjältarna är vackra och symmetriska med breda hakor, halsar och överdimensionerade kroppar. Manga figurerna har stora huvuden, taggigt hår, tunna vrister, stora händer och fötter, stora glittriga ögon och slimmade kroppar. Dessa skillnader kan tyckas vara uppenbara för betraktaren men det krävs ett tränat öga för att se de subtilare skillnaderna och jag tror det krävs att man själv sätter sig ner och tecknar figurerna för att få en fördjupad upplevelse av formerna. Fantasy genrens särdrag återfinns i ljuset, färgerna, kompositionen och inte enbart i de mera uppenbara bildtecken, såsom kläder, vapen och varelser utan det är fullt möjligt att endast måla en himmel som känns som fantasy. Det går att ge molnen och himmelfärgerna djup, rörelser, färgmöten, nyanser på ett sätt så att det inte råder någon tvekan att himlen endast existerar i sagans värld. Det handlar om att ge himlen en sorts mystik och dramatik så det inte skulle förvåna en betraktare om det dök upp en flygande varelse tagen ur en värld långt bortom den realistiska världen. Målningen hade haft sin egen realism och verkat trovärdig även om miljön inte var tagen från vår egen planet. Realistiskt men ändå helt orealistiskt.

Bilder är fascinerande och kanske stämmer uttrycket att en bild kan säga mera än tusen ord. Bilderna kommunicerar till oss i en rasande hastighet och kopplar till våra inre, ett nät av fördomar, förförståelse, föreställningar och känslor väcks på nolltid. Vi ser bilden och vi vet vad den är gjord i för teknik, vi ser vilken genre det är frågan om och vi relaterar till innehållet och känslor väcks ifråga om det vi sett. Hur många ord hade vi inte behövt läsa för att få samma mängd information ur en bok? Jag har undersökt det jag så snabbt sett i en bild men inte vetat varför jag vet det jag vet. Nu

har jag mycket mera insikt i hur jag kan se att en bild kommer från en viss genre och jag vet mera om varför jag känner som jag gör när jag betraktar en bild.

Arbetets relevans för läraryrket.

Som blivande lärare tycker jag det är viktigt att vara insatt i vad fantasy är för något eftersom det intresserar så många ungdomar idag. Jag vill kunna möta dessa elevers behov av att vilja lära sig hur man tecknar och målar fantasy och serier. För en del elever kan det även leda till framtida yrken inom film eller spelindustrin som arbetar med dessa genrer.

Jag anser att fantasyvärlden stimulerar föreställningsvärlden mera än traditionella sättet att teckna perspektiv, ljus, skuggor, komposition, anatomi hos människor och djur. När eleverna tecknar fantasy får de öva på att återge verkligheten samtidigt som man försöker att ge den en ny dimension. Vill eleven uttrycka exempelvis skräck är det många bildelement som påverkar uttrycket. Beträktarpositionen kan vara underifrån för att få monstret att framstå som större och mera hotfull. Även ljussättningen kan göras underifrån för att kasta dramatiska mörka skuggor i ansiktet. Beträktaren kan få möta monstrets aggressiva och hatiska blick rakt framifrån och svarta skuggor och mörka färgnyanser kan ytterligare förstärka varelsens mörka krafter. Anatomien kan överdrivas så att ingen tvekan råder om hur stort monstret är. Någonting i bakgrunden kan berätta vad varelsen har utfört för ond handling. Alla begrepp jag tagit upp inom ramen för denna uppsats kan utnyttjas metodiskt för att man skall fånga det uttryck man vill ha i bilden.

Ur didaktisk synpunkt kan det vara spännande att först teckna traditionella självporträtt och sedan förskjuta till fantasy. Vi har lätt att läsa in identitet och se oss själva i figurernas ställe. Att jobba med fantasy kan vara ett effektivt sätt att ikläda sig olika roller och få syn på saker hos sig själv som annars ligger dolda. Eleverna kan på så sätt uppnå ökad självkänedom och även lära sig vad i bilden som kännetecknar fantasy och därigenom träning i bildanalys och bilduttryck.

Som pedagog tycker jag det är viktigt att vi använder och uttrycker de bilder som finns inom oss. Mycket kunskaper och idéer är inneboende hos oss alla och dem kan vi ta tillvara på. Skolan har ett ansvar anser jag att inte bara jobba med yttre frågor

utan också jobba med elevers drömmar och idéer. Fantasy kanske uppfattas av många som enbart eskapism men det vi då måste fråga oss är om det inte finns något av intresse i denna verklighetsflykt. Det är intressant att se vilka bilder en elev påverkas av väljer att jobba med. Om det är så att eleven vill fly från något kan det finnas mycket att hämta där. Hur uppfattar eleven sin omvärld och hur ser synen på samhället ut? Vad kan de lära sig om sig själva?

Litteraturförteckning

Tryckta källor

Björkman V. (1953), *Porträtt och figurteckning. Vägledning för självstudier*. Insjön: Clas Ohlson & C: o

Hart Christopher (1995), *How to draw comic book Heroes and villains*. New York: Watson Guptil Publications

Hart Christopher (2001), *Manga Mania How to draw Japanese comics*. New York: Watson Guptil Publications.

Jorsäter Esbjörn, Sahlström Henrik (2004), *Teckna Fantasy*. Stockholm: Bonnier Carlsen bokförlag.

Lee Staan, Buschema John (1984), *How to draw comics the marvel way*. New York: Simon & Schuster Inc.

Mc Cloud Scott. (1995), *Serier den osynliga konsten*. Stockholm: Epix förlag AB
Rose Gillian (2002), *Visual Methodologies*. London: Sage Publications

Raynes John (2000), *Teckna och måla människor praktisk handbok*. Stockhom: Albert Bonniers förlag.

Internet

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Manga>

Bilaga 1



Fantasy. Ciruelo. Elminster.

<http://landfantasy.free.fr/Auteurs%20C/Cabral/cabral4.htm>



Manga. Akira Toriyama. Abel Yuusha

www.dqshrine.com/ma/dq/



Superhjälteserier. Jim Lee. Superman For morrow.

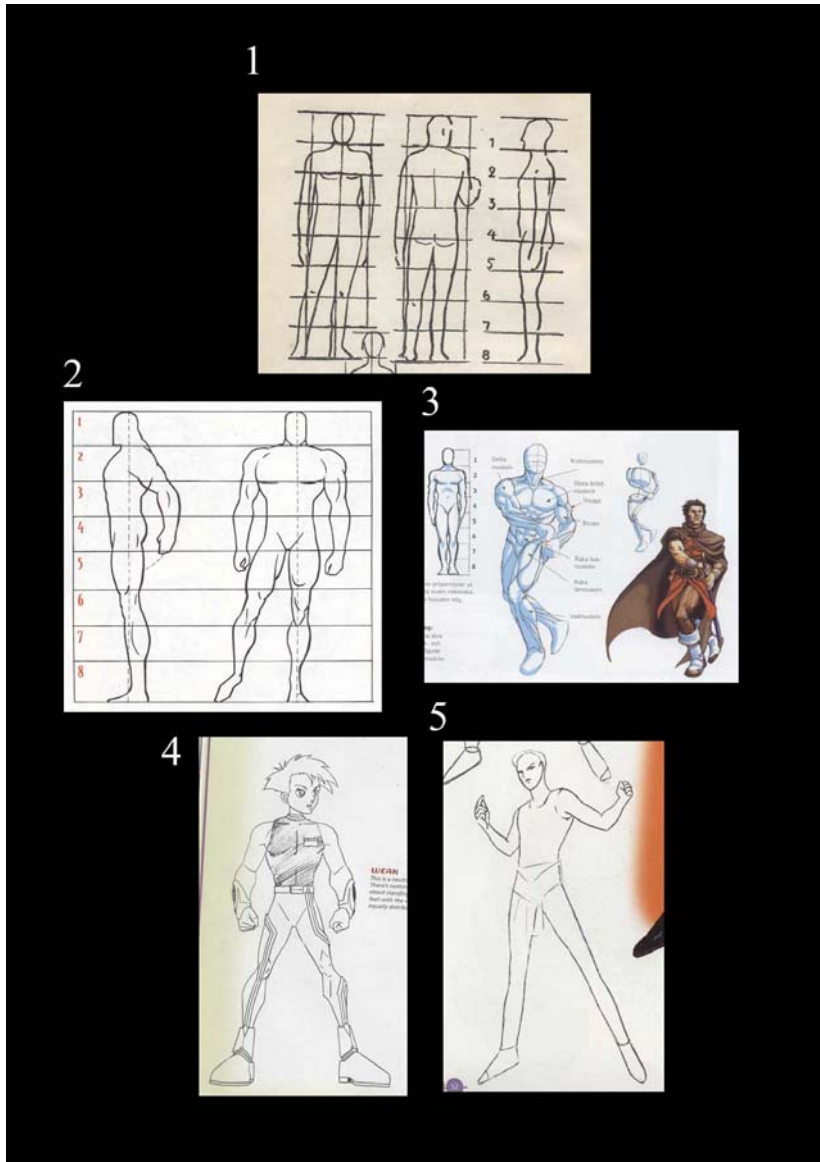
Bilaga 2



Larry Elmore. Raistlin

<http://www.larryelmore.com/popups/bandw/bw097.htm>

Bilaga 3



1. Björkman a.a., s. 8.

Bild 2. Christopher Hart (1995), How to draw comic book Heroes and villains, New York: Watson Guptil Publications, s. 18.

Bild 3. Esbjörn Jorsäter, Henrik Sahlström (2004), Teckna Fantasy. Stocholm: Bonnier Carlsen bokförlag, s 10.

Bild 4-5. Christopher Hart (2001), Manga Mania How to draw Japanese comics, New York: Watson Guptil Publications, s 40, 52.

Bilaga 4

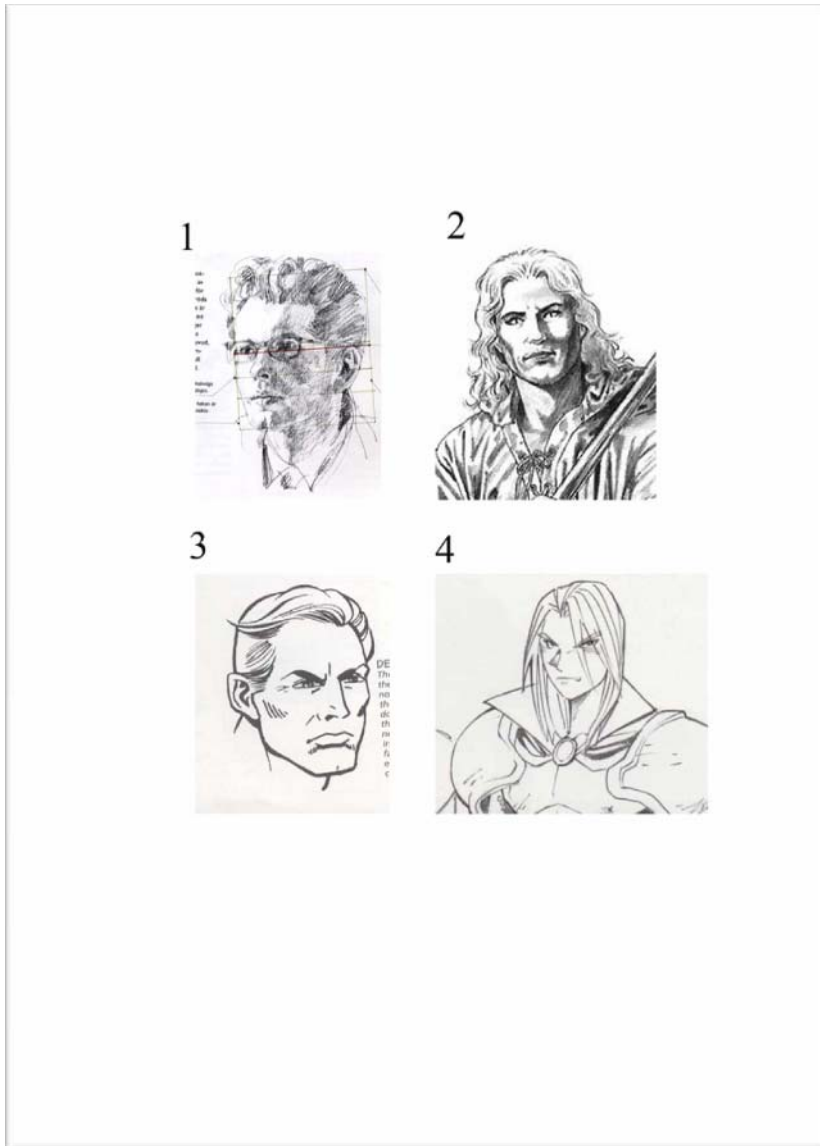


Bild 1. John Raynes (2000), Teckna och måla människor praktisk handbok Stockholm: Albert Bonniers förlag, s 16.

Bild 2. Larry Ellmore. Raistlin. <http://www.larryellmore.com/popups/bandw/bw097.htm>

Bild 3. Hart a.a., s. 16.

Bild 4. Bild 4-5. Christopher Hart (2001), Manga Mania How to draw Japanese comics, New York: Watson Guptil Publications

Konstfack

Inst för bildpedagogik

Konstgestaltning

Mats Molid Åk 4

Frankenstein

Jag kallar mitt verk för ett målningscollage eftersom det är ett verk sammansatt av olika stilar. Jag har tecknat figuren i blyerts och sedan färgsatt bilden i Photoshop. Bakgrunden består av omgjorda bilder från de olika genrerna och ett fotografi som jag bearbetat med målarpenslar i datorn. Slutligen har jag skrivit ut bilden på canvas och fortsatt färgläggningen med akryl, oljefärger, blyerts och flytande tusch. I målningscollaget visar jag på de olika stilarnas val av medium och genom att placera dem i samma bild uppstår intressanta möten.

I mitt gestaltande arbete har jag försökt att utveckla fantasygenren bildmässigt genom att använda de kunskaper jag fått genom studier och jämförelser med två andra genrer, manga och superseriehjältoserier. I min uppsats har tittat på vad som skiljer genrerna åt stilmässigt för att försöka sätta fingret på fantasygenrens bildmässiga särdrag. Målningscollaget visar på dessa skillnader, ibland uppenbart och tydligt men också mera subtilt i hela figuren där det krävs ett mycket tränat öga för att kunna säga vad i figuren som härrör ur vilken genrer, då delarna i figuren ibland är stilmässiga sammanslagningar och blir till något nytt.

Jag vill att en del frågor skall uppstå när man betraktar målningscollaget. Jag vill inte att betraktaren dras in i idévärlden och uppslukas av målningens innehåll utan att samtalet istället handlar om det som sker på bildytan. Därför har jag lämnat delar av målningen ofärdiga för att belysa själva konstruktionen av bilden och hur de olika delarna är gjorda. Jag låter genrernas stilmässiga skillnader krocka, mötas, smältas samman.

Förhoppningsvis kommer även samtalen att hamna om hur bilder kommunicerar till oss beroende på hur de är utförda bildmässigt. Det kan bli ett samtal om själva formernas eller stilens betydelse för hur vi uppfattar verket. Hur vi blir berörda

känslomässigt av formerna och hur de hjälper till att föra fram budskap till betraktaren genom sitt uttryck. Ta t ex de stålmansinspirerade kantiga axlarna vars kraftigt svängande linjer och överdimensionerade proportioner. Vad är det då som kommuniceras i det rent stilmässiga? Formerna blir en beskrivning för något som kommunicerar till betraktaren. Inte som en text utan som en form kommunicerar linjerna, proportionerna en enorm styrka, en övernaturlig kraft.

Jag vill gärna använda målningscollaget i tecknings - och måleriundervisningen. Det handlar om att lära sig att se och hur något kan framställas mera symboliskt, som serier eller mera realistiskt som fantasy och vilken effekt detta kan ha för uttrycket och för kommunikationen. Den är även ett bra exempel på hur man kan använda sig av ljus, skuggor och färger eftersom allt återfinns i samma bild och visar därmed exempel på hur man kan framställa t.ex. en arm på olika sätt inom en och samma figur.

