

# Ondskans tecken?

**Karaktärsdesign ur ett semiologiskt och sociokulturellt perspektiv**

Martin Söderblom

Bild&Media examensarbete, 15 hp varav 5v skriftlig del och 5v konstnärlig gestaltning

Årskurs 4/ vårterminen 2008

Lärare:

Ann-Cathrine Anderson – kursledare och gestaltning

Karin Jonsson – didaktik

Len Luckhurst – gestaltning

Måns Hansson – gestaltning

Thomas Koppfeldt – teori

Examinator: Cecilia Andersson

## **Abstract**

Ondskans tecken är en uppsats som handlar om hur bildspråket använder sig av yttre tecken för att beskriva en människas inre karaktär. Med fokus på dikotomin mellan gott och ont undersöks och problematiseras karaktärsdesignen av tecknade figurer i den västerländska populärkulturen. Examensarbetet framhåller även hur vårt gemensamma bildspråk reproduceras från generation till generation och hur dessa föreställningar blir till en del av vår kulturella förförståelse. Uppsatsen belyser dessa frågor ur ett bildläraperspektiv.

## **Innehållsförteckning**

### **Inledning**

1.1 Ondskans tecken?	Sid.4
1.2 Bakgrund	Sid.5
1.3 Syfte	Sid.5
1.4 Frågeställning	Sid.6
1.5 Urval och avgränsning	Sid.6
1.6 Empiriskt material och datainsamling	Sid.6
1.7 Metod	Sid.6
1.8 Konstnärlig gestaltning	Sid.6

### **Teorier**

2.1 Nyckelbegrepp	Sid.7
2.2 Ondska	Sid.7
2.3 Godhet	Sid.7
2.4 Moral	Sid.7
2.5 Omoral	Sid.7
2.6 Karaktär	Sid.8
2.7 Karaktärsdesign	Sid.8
2.8 Karakterologi	Sid.9
3.1 Teorier	Sid.10
3.2 Semiologi och semiotik	Sid.10-11
3.3 Sociokulturell teori	Sid.12
4.1 Forskningsöversikt	Sid.13

### **Bearbetning och analys**

5.1 Arktis hemlighet	Sid.14-17
5.2 The Valleygang	Sid.18-21
5.3 Pedagogiskt och didaktiskt perspektiv	Sid.22-23
6.1 Tolkning och resultat	Sid.25-27
6.2 Konstnärlig gestaltning	Sid.27
6.3 Pedagogiskt och didaktiskt perspektiv	Sid. 27-28
6.4 Slutdiskussion	Sid.29
7.1 Källförteckning	Sid.30

## Inledning

### 1.1 Ondskans tecken?

Slut ögonen, och föreställ dig en typisk skurk... om du har papper och penna i närheten, gör gärna en snabb teckning av denna figur.

Hur ser skurken ut? Har han buskiga ögonbryn, sneda tänder, skäggstubb och ful näsa? Chansen är ganska stor att du, precis som jag och många andra som har provat den här övningen, använder denna typ av förenklade tecken. Detta är i sig inget konstigt, generaliseringar är en etablerad del av vårt gemensamma kulturella bildspråk, och vi har alla lärt oss att det är såhär en typisk bov ska se ut. Dock kan man fråga sig varifrån dessa föreställningar kommer, och varför våra bilder egentligen ser ut så som de gör?

Massmedia är fullt av förenklade illustrationer, inte minst används de inom serieteckningskonsten. Svarte Petter och Musse, Bamse och Krösus, Simba och Scar är alla exempel på dikotomipar i den tecknade västerländska populärkulturen. Dessa karaktärer utgör ytterligheterna mellan ont och gott, och vem som är vad är oftast lätt att avgöra utifrån serieteckningestetikens tydliga bildspråk. Mitt examensarbete handlar om formgivningen av denna typ av figurer. Utifrån begreppet *karaktärsdesign* undersöker och problematiserar jag hur yttre tecken används för att ge en bild av en inre natur.

Karaktärsdesign är ett arbetsområde inom mediebranschen som handlar om att skapa fiktiva figurer genom att ge dessa yttre kroppsliga och inre psykologiska egenskaper.<sup>1</sup> Dessa kännetecken samspelar med varandra i porträtterandet av individen och formgivningen utgår ofta ifrån figurens själsliv.<sup>2</sup> På så sätt blir utsidan en manifestation av karaktärens personlighet.

Föreställningen om att människors inre kvalitéer även tar sig uttryck i deras fysiologi är uråldrig. Jag undersöker den karakterologiska filosofin och ser efter hur liknande tankar tar form idag, i de tecknade seriernas värld. Jag analyserar serietidningar, jobbar gestaltande och samarbetar med eleverna på min Vfu-skola<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> McCloud Scott (2006) *Making comics*, New York: Harper s.4, 62-79, 120, 216, 249.

<sup>2</sup> Ibid. s.64-68

<sup>3</sup> Vfu, Verksamhetsförlagd utbildning

## 1.2 Bakgrund

Min ingång till detta projekt är främst som bildlärarstudent. Grundtanken är att jag ska få nytta av denna undersökning i mitt framtida arbete. Jag är dessutom utbildad animatör och särskilt intresserad av den tecknade karaktärsdesignens estetik.

Fröet till detta projekt såddes redan 2004 när jag studerade etnologi på Högskolan på Gotland.<sup>4</sup> Där läste jag en gammal bok i fysionomi, om konsten att tolka kroppar och ansikten. Boken har jag inte längre kvar, men bilderna har stannat i mitt huvud sedan dess då de gav upphov till något av en aha-upplevelse. Karakterologins schematiska mallar för de olika personlighetstyperna var slående lika de *model sheets* som används inom animationsbranschen.<sup>5</sup> I stort sett behandlades samma frågor angående olika utseenden och deras betydelser. Denna koppling var någonting nytt för mig och plötsligt kom några av karaktärsdesignens mer problematiska rötter upp till ytan. Dessa tankar har föranlett mig att ägna mitt examensarbete åt att undersöka detta ämne närmare. Hur går det egentligen till när man formger en fiktiv karaktär?

## 1.3 Syfte

Att jobba med tecknade karaktärer känns angeläget. Illustrerade sagor, serietidningar och animerad film riktar sig ofta direkt till unga människor. De tecknade figurerna kan mycket väl vara de första skönlitterära personer vi möter som barn. Sett ur ett sociokulturellt perspektiv blir dessa massmediala berättelser till en tidig sekundär socialisering, vilket gör ämnet viktigt att undersöka.<sup>6</sup> Jag vill genom att granska karaktärsdesignen leta efter teman såsom representationsfrågor, genusfrågor, rasism, klasskillnader, moraliska regler och ideal, kopplade till föreställningar om ont och gott. Detta är något som man även bör arbeta med i bildämnet i skolan. Genom att dekonstruera de tecknade karaktärernas formgivning kan man klarlägga annars ofreflekterade och outtalade bildspråkliga påståenden och strukturer. Syftet med mitt arbete är att undersöka hur media och populärkulturen använder sig av karaktärsdesign. Därtill vill jag även problematisera hur vi alla skapar bilder utifrån samhällets rådande normer.

---

<sup>4</sup> Högskolan på Gotland (2004). *Etnologi, Botare- hälsa och normalitet, Konflikt och kultur, Filosofi, Etik*.

<sup>5</sup> Teckningsmall med mått och proportioner. Karaktären visas ifrån olika vinklar och beskrivs även i text.

<sup>6</sup> Säljö Roger (2005), *Lärande och kulturella redskap*, Falun: Norstedts Akademiska Förlag s.66

## **1.4 Frågeställning**

Med fokus på dikotomin mellan gott och ont undersöker och problematiserar jag karaktärsdesignen av tecknade figurer i den västerländska populärkulturen. På vilka sätt används yttre tecken för att ge en bild av en inre natur?

## **1.5 Urval och avgränsning**

Den tecknade karaktärsdesignens användningsområde är stort. Illustrerade figurer förekommer i olika sorters media såsom film, Internet, tevespel och allehanda trycksaker. Ofta kan en och samma karaktär korsa dessa gränser och figurerna är således inte låsta till ett specifikt material. I mitt arbete har jag dock valt att fokusera på ett av dessa medier. Jag kommer att undersöka populärkulturella serietidningar riktade till en ung publik. Detta utesluter vuxenserier och smalare konstserier mm. Jag avgränsar min undersökning till västerländsk media.

## **1.6 Empiriskt material och datainsamling**

Jag har analyserat två stycken actionserier hämtade ifrån tidningarna Fantomen krönika och Agent X9.<sup>7</sup> Materialet är inhandlat på affären Hemköp april 2008. Utöver detta material har jag även samlat in övningar som jag gjort med mina elever på Sigtuna folkhögskola maj 2008.

## **1.7 Metod**

Inledningsvis undersöker jag serietidningarnas berättelser ur ett moralfilosofiskt perspektiv där jag delar in de olika figurerna i kategorierna onda eller goda beroende på deras handlingar. Efter detta gör jag en serie bild- och karaktärsanalyser där jag undersöker figurernas formgivning ur ett semiologiskt perspektiv. Jag använder mig av en sociokulturell teori för att problematisera karaktärsdesignens konstruktion och reproduktion. Jag undervisar även mina Vfu-elever om tecknens betydelse för bildtolkningen och tillsammans med dessa provar jag associationsövningar i syfte att synliggöra våra gemensamma konnotationer. Samtidigt som jag arbetar med den skrivna delen av examensarbetet gör jag också en gestaltande undersökning av begreppet karaktärsdesign. Denna undersökning är integrerad med uppsatsen och kommer att pågå parallellt under examensarbetets gång. I min konstnärliga forskning använder jag mig av animerad film för att skapa, dekonstruera och omforma olika karaktärer för att på så sätt undersöka den visuella gränsen mellan gott och ont.

---

<sup>7</sup> Fantomen Krönika Nr1 2008 Egmont Kärnan AB och Agent X9 Nr4 2008 Egmont Kärnan AB

## Teori

### 2.1 Nyckelbegrepp

Här följer en beskrivning av de centrala begrepp som återkommer i examensarbetet, samt en redogörelse för hur jag kopplar dessa till mitt undersökningsområde.

### 2.2 Ondska

Ordet *ond* beskrivs i Svenska Akademiens ordlista såsom mest använt i betydelsen vred och förbittrad. Att vara av *ondo* förklaras i samma bok som synonymt med att vara förkastlig och skadlig.<sup>8</sup> I ordboken Svensk ordlista framhålls även begreppet ond som liktydigt med dålig och omoralisk.<sup>9</sup>

### 2.3 Godhet

I Svenska Akademiens ordlista förklaras begreppet *god* som synonymt med bra och vänligt. Ordet återkommer i termerna godhjärtad och godmodig etc.<sup>10</sup>

### 2.4 Moral

Ordet moral härstammar ifrån latinets *mos*, som betyder sedvana.<sup>11</sup> Att vara en god människa kan ses som synonymt med att ha en god moral och följa samhällets regler. I mitt arbete utgår jag ifrån en generaliserad västerländsk värdegrund. Jag tittar även närmare på Aristoteles etiska teorier om de olika karaktärsdygderna, kopplade till dennes lära om diktkonsten.<sup>12</sup>

### 2.5 Omoral

Vår moral bygger på en gemensam värdegrund. Att bryta mot dessa sociala överenskommelser kan därför ses som omoraliskt. Om detta görs medvetet och utan gott uppsåt kan denna omoraliska handling även betecknas som ond. Viktigt för mitt arbete är att skilja mellan olika sorters omoral såsom illvillig, viljesvag och amoralisk omoral.<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> Svenska Akademiens ordlista över svenska språket s.612

<sup>9</sup> Allen Sture (1987) Svensk ordlista: Almqvist & Wiksell läromedel AB: Stockholm s.153

<sup>10</sup> Svenska Akademiens ordlista över svenska språket s.612

<sup>11</sup> Lubcke, Poul (red) m.fl. (1988), *Filosoflexikonet*, Stockholm: Bokförlaget Forum s.377

<sup>12</sup> Aristoteles (2005) *Om diktkonsten*, Stockholm: AlfabetaAnamma S.26

<sup>13</sup> Jacobs Jonathan A (2005) *Ethics A-Z* Edinburgh University Press Ltd Edinburgh s.9-10

## 2.6 Karaktär

Begreppet karaktär kommer ifrån grekiskans *charakter*, som betyder det inristade.<sup>14</sup> Enligt Svenska akademins ordlista är ordet synonymt med prägel, art och själsläggning.<sup>15</sup> I den Nichomachiska etiken beskriver Aristoteles den mänskliga karaktären som våra innersta önskningar och begär. Dessa drifter styr våra handlingar utifrån en princip där känslan av lust och olust är den yttersta motivationen.

Som tecken på karaktärsdragen måste man ta den lust eller olust som åtföljer handlingarna. Den som avhåller sig från kroppsliga njutningar och finner ett nöje i detta är besinningsfull, medan den som blir betryckt av det är tygellös. Den som åter utstår fruktansvärda ting och finner nöje häri eller åtminstone inte plågas av det är modig, medan den som plågas av det är feg. Det är på grund av lusten som vi begår dåliga handlingar och på grund av smärtan som vi avstår från de ädla.<sup>16</sup>

Enligt Aristoteles etik skall människans karaktär bedömas sinnelagsetiskt. Det är inte bara handlingen som karaktäriserar moralen, utan även den handlandes inställning till - och upplevelse av dessa gärningar. Vidare ansåg Aristoteles att en dygdfull individ bör agera utifrån en gyllene medelväg då för mycket eller för lite av en egenskap lätt leder till omoral. Exempelvis är givmildhet ett mellanting mellan slösaktighet och snålhet, och mod är en medelväg mellan feghet och övermod. Dessa karaktärsdrag är relativa och upplevs olika beroende på sammanhang. I tolkningen jämför vi således olika människor med varandra.<sup>17</sup>

## 2.7 Karaktärsdesign

Inom såväl traditionell berättarkonst som nya medier arbetar man med skapandet av fiktiva personer. Att karakterisera någon är att ange dennes mest kännetecknande drag. Ordet *design* är synonymt med formgivning.<sup>18</sup> I den tecknade karaktärsdesignen formges såväl insidan som utsidan hos figurerna. Karaktärsdesignens signum, designerar, karaktäristiken i en hermeneutisk cirkel där utsidan både framställs och förstås utifrån insidans, inristade, personlighet. Ofta utgår designen ifrån figurens själsliv och därefter ges karaktären ett passande och trovärdigt utseende överrensstämmande med berättelsens genre. Denna formgivning kan göras utifrån olika bildspråkliga och berättarmässiga konventioner där kroppsspråk, fysik, och habitus är några av beståndsdelarna.

---

<sup>14</sup> Ibid. sökord karaktär

<sup>15</sup> Svenska Akademins ordlista över svenska språket s.397

<sup>16</sup> Aristoteles (2004) *Den Nichomachiska etiken*, Göteborg: Daidalos AB s.52

<sup>17</sup> Ibid. s.64

<sup>18</sup> Svenska Akademins ordlista över svenska språket s.132



## 2.8 Karakterologi

Ordet karakterologi kommer ifrån grekiskans *charakter* och *logos*, som tillsammans betyder typlära. Detta är ett samlingsnamn för de filosofier som alltsedan antiken har undersökt kopplingen mellan olika människotyper och deras utseenden.<sup>19</sup> Hit hör bland annat morfologin, frenologin och fysionomiken. I boken *Tecknen* har idéhistorikern Karin Johannisson beskrivit dessa filosofiers utveckling ur ett medicinhistoriskt perspektiv.

Under 1800-talet växte intresset för kroppsliga teckensystem rastlöst som en besvärjelse mot en samtid av alltmer differentierade och förvirrade sociala samspel, men också ett slags besatthet av skillnader och gränsdragningar mellan individer, klasser, raser och typer. Att kunna se vem den andre är.<sup>20</sup>

Karaktär kunde alltså beskrivas via bestämda scheman för utseenden. Omvänt svarade betraktaren på dessa scheman genom att känna igen egenskaper via ansiktsdragen. Smala ögonspringor signalerade lömskhet, bred näsa enfaldighet, låg panna grovhet, tjocka läppar liderlighet, öppen mun slapphet, hög panna ädel intelligens. Porträtt-, karikatyr- och silhuettkonsten byggde alla på sådan tolkning i form av förenklingar och schematiseringar.<sup>21</sup>

Karakterologin undersökte främst människors individuella tecken, men indelningar gjordes även utifrån samhällsklass, yrkesgrupper och ras. De mest tongivande forskarna inom detta område var Cesare Lombroso (1835-1909), Ernst Kretschmer (1888-1964) och William Sheldon (1898-1977). Dessa vetenskapsmän arbetade med att samla in data som skulle klarlägga de olika gruppernas fysionomi. I Cesare Lombrosos undersökningar återfinns vi den typiske skurken med tjock behåring, mörk hy, stora käkar, grov skalle och låg panna.<sup>22</sup> Lombroso undersökte 4000 brottslingar och 400 kranier i sin studie.<sup>23</sup> Han kom bland annat fram till att lagbrytarna pratade ett eget skurkspråk och att de hade en stor förkärlek för tatueringar, något som han kopplade till deras primitiva okänslighet för smärta.<sup>24</sup>

Den karakterologiska världsbilden fick en stor betydelse för 1800-talets skönlitteratur som tog till sig fysionomikens föreställningar.<sup>25</sup> Detta skapade ett avtryck som man fortfarande kan se spår av i dagens moderna media, inte minst i serieteckningskonsten.

---

<sup>19</sup> Lubcke Poul (red) m.fl. (1988), *Filosoflexikonet*, Stockholm: Bokförlaget Forum s. 288

<sup>20</sup> Johannisson Karin (2004) *Tecknen*, Stockholm: Norstedts Förlag, s.181

<sup>21</sup> Ibid. s.188, 189

<sup>22</sup> Ibid. s.234-236

<sup>23</sup> Ibid. s.236

<sup>24</sup> Ibid. s.236

<sup>25</sup> Ibid. s.191

### 3.1 Teorier

I min undersökning har jag valt att arbeta utifrån två huvudperspektiv, sociokulturell teori och semiologi. I analysen av den tecknade karaktärsdesignen använder jag semiologin för att granska seriefigurernas tecken. Med hjälp av den sociokulturella teorin undersöker jag sedan dessa tecken i ett större sammanhang, där jag fokuserar på den kulturella inläringen av bildspråket.

### 3.2 Semiologi/semiotik

Ordet semiologi kommer ifrån grekiskans *semion* som betyder tecken. Semiologin är en generell vetenskap om olika teckensystem.<sup>26</sup> Begreppet skapades av språkteoretikern Ferdinand de Saussure (1857-1913) som beskrev denna lära som en vetenskap som studerar tecknens liv i det sociala livet.<sup>27</sup> Enligt Saussure är ett tecken ett materiellt uttryck som är laddat med ett tankemässigt innehåll i syfte att kommunicera ett budskap. Tecknens betydelse är kulturellt konstruerade och för att kunna förstå deras innehåll så måste läsaren ha kunskap om det system i vilket de är skapade.

Ett teckensystem är en kod el. ett regelsystem för kommunikation inom en gemenskap (samhälle), och som sådant av mer el. mindre konventionell\* karaktär, dvs. en social produkt.<sup>28</sup>

Ferdinand de Saussure var strukturalist och intresserade sig främst för lingvistik. Han ansåg att det verbala språket hade en grundläggande betydelse även för andra teckensystem.<sup>29</sup> Saussure beskrev språket som ett system av skillnader där tecknen får sin mening först i relation till andra tecken. Det är skillnaden som konstituerar betydelsen.<sup>30</sup>

Vid sidan av Saussures språkinriktade semiologi skapade den amerikanske filosofen Charles Peirce (1839-1914) en bredare teckenlära som han kallade för semiotiken.<sup>31</sup> Semiotiken grundar sig inte på språkets struktur utan är snarare en perceptionsteori. Enligt Peirce kan ett tecken vara allt som på ett eller annat sätt står för något annat för någon.<sup>32</sup> Allting som vi erfar är således någon form av konnotativa eller associativa tecken.

---

<sup>26</sup> Lubcke Poul (red) m.fl. (1988), *Filosoflexikonet*, Stockholm: Bokförlaget Forum s.503

<sup>27</sup> Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB s.139

Lubcke Poul (red) m.fl. (1988), *Filosoflexikonet*, Stockholm: Bokförlaget Forum s.504

<sup>28</sup> Ibid. s.504

<sup>29</sup> Ibid. s.504

<sup>30</sup> Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB s.147

<sup>31</sup> Ibid. s.148

<sup>32</sup> Ibid. s.149

Peirce semiotik delar in tecknen i tre olika huvudgrupper, symboler, ikoner och index. En symbol är ett kulturellt konstruerat tecken som har en godtycklig koppling mellan uttryck och innehåll. Till denna kategori hör bland annat det verbala språket. En ikon är en bild som genom sin likhet med vad den avbildar ses som ett tecken på detta. Ett porträttfotografi kan vara en ikon vars betydelse är personen på bilden. Ett index är ett tecken som genom sitt kausala förhållande till betydelsen pekar ut tecknets innebörd. Ett fotavtryck kan ses som ett index på att någon har gått där och en vattenpöl är ett index på regn etc. Dessa grupperingar är inte absoluta. Ett och samma tecken kan tillhöra olika kategorier beroende på betraktarens perspektiv.<sup>33</sup>

Då mitt arbete utgår ifrån dikotomin mellan ont och gott intresserar jag mig särskilt för Ferdinand De Saussures tankar om skillnadernas betydelse för språket. Hjältens och skurkens utseende samspelar med varandra i porträtterandet av karaktären och deras olikheter förstärker figurernas individuella symboler. Inom serieteckningskonsten får tecknen ofta en stor betydelse. Eftersom bilderna skapas utifrån ett nolläge krävs det en aktiv formgivning där alla tecken är resultatet av medvetna val. Mediets begränsade yta håller dessutom nere bildernas detaljrikedom vilket styr läsarens tolkning. Serietecknaren Eddie Campbell beskriver detta på följande sätt.

When you reduce a human being to a representation about three inches high, then everything you decide to include will be symbolic whether you mean it to be or not. If a person has a facial scar, it probably wouldn't be visible on a figure three inches tall. If you choose to include it then the reader will presume a reason.<sup>34</sup>

Konsten att tolka tecken har även sina rötter i läkekonsten där botare i alla tider har undersökt olika former av sjukdomssymptom.<sup>35</sup> I likhet med strukturalismen har läkarvetenskapen intresserat sig för olikheter, och skapat kulturella teckensystem färgade av den rådande världsbilden. När karakterologin försökte fastställa människors psyke utifrån deras utseenden, letade forskarna efter indextecken som skulle peka ut detta sammanhang. Tanken var att själslivet formade individens yttre och att kroppens tecken kunde läsas som en slags berättelse om människans inre karaktär.

---

<sup>33</sup> Ibid. s.151

<sup>34</sup> Withrow Steven & Danner Alexander (2007) *Character design for graphic novels*, Burlington USA: Focal Press s.61

<sup>35</sup> Johannisson Karin (2004) *Tecknen*, Stockholm: Norstedts Förlag, s.181

### 3.3 Sociokulturell teori

Det verbala språkets tecken förutsätter att läsaren har en förförståelse för symbolernas teckensystem. Våra konnotationer måste med andra ord läras in. Denna kunskap är något som vi skapar gemensamt inom vår kultur. Den sociokulturella teorin belyser hur allt som vi lär oss är en del av en gemensam process.<sup>36</sup> Under människlighetens historia har samhällen skapat och reproducerat kunskaper som sedan förts vidare till nästa generation i form av berättelser och artefakter.<sup>37</sup>

Det verbala språkets tecken lär vi oss redan i unga år genom vår primära uppfostran. Även de tecknade bildernas språk kommer till oss tidigt, men då oftare i form av en sekundär socialisering förmedlad via massmedia. Pekböcker, barnprogram och serietidningar kan ses som ett slags läromedel för tolkningen av bildspråkliga symboler. Denna inlärning är lika viktig som den verbalt språkliga, men oftast inte ägnad samma uppmärksamhet. Bildspråket kan således bli till något av en tyst kunskap som vi tar för givet.

De bilder som vi tar till oss som barn har stor betydelse för vår framtida tolkning av visuella tecken. Den grafiska formgivningen formar även vår blick och man kan därför tala om - det sociala livet, i tecknens liv. Våra bildspråkstolkningar går, med andra ord, utanför fiktionens ramar och blir på så sätt till ett verktyg som berör hela vår förförståelse av den visuella världen. Sett ur detta perspektiv är språket inte bara ett kommunikationsmedel, utan även ett potentiellt maktinstrument. Även om alla som använder sig av ett uttrycksmedel hjälper till att forma och utveckla detta så finns det alltid dom som har en mer dominant position. I bildspråkliga sammanhang kan detta vara stora filmbolag och serieförlag vars stil influerar unga tecknare över hela världen. De som har mycket att säga till om när det gäller språkets struktur kan även påverka språkbruket som i sin tur inverkar på vårt sätt att tänka. Den franske sociologen Pierre Bourdieu har beskrivit detta på följande sätt.

This production of instruments of productions, such as rhetorical devices, genres, legitimate styles and manners and, more generally, all the formulations destined to be “authoritative” and to be cited as examples of “good usage”, confers on those who engage in it a power over language and thereby over the ordinary users of language, as well as over their capital.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Säljö, Roger (2005), *Lärande och kulturella redskap*, Falun: Norstedts Akademiska Förlag s.19-21

<sup>37</sup> Ibid. s.27, 28

<sup>38</sup> Bourdieu Pierre (2005) *Language & symbolic power* Cambridge Polity Press s.57, 58

## 4.1 Forskningsöversikt

Tecknad karaktärsdesign är inte föremål för någon omfattande akademisk forskning, därför får jag till stor del använda mig av kommersiella handböcker skrivna i ämnet. Dessa texter är skapade av professionella serietecknare som lär ut sina yrkeserfarenheter. I boken *Creating characters with personality*,<sup>39</sup> skriver Tom Bancroft om karaktärsdesignens mest grundläggande tekniker. I *Making Comics* lär Scott McCloud ut serieteckningskonsten på en djupare nivå,<sup>40</sup> och i Steven Withrows bok *Character design for graphic novels* beskriver flera yrkesverksamma serietecknare hur de går tillväga för att skapa sina karaktärer.<sup>41</sup>

Jag har hämtat inspiration ifrån två tidigare examensarbeten gjorda på Konstfack. Dessa uppsatser berör på olika sätt min egen undersökning. I arbetet, *The "Planet Simpsons" Det postmoderna lärandrummet*, gör Dina Monciu en ikonologisk analys av den animerade familjen Simpsons.<sup>42</sup> Hon framhåller att det finns mycket att lära av de tecknade serierna och att dessa kan vara ett bra verktyg för skolan.<sup>43</sup> En utgångspunkt som jag delar i min egen undersökning. I examensarbete *Serieanalys av Tomislav Omazic* har jag hittat flera intressanta tankar som jag fått användning av i mitt arbete.<sup>44</sup> Omazic undersöker framväxten av den amerikanska undergroundseriekulturen genom att göra en analys av Robert Crumbs skapelse *Fritz the cat*. Tomislav Omazic analyserar serien utifrån Lars Petersons metod där han bland annat undersöker hur handlingens konflikter även speglar samhällets värderingar.<sup>45</sup> Något som också jag intresserar mig för i mitt examensarbete.

Utöver dessa texter har jag bland annat läst böcker i medieteori, moralfilosofi, dramaturgi, sociologi, sociokulturell teori, och idéhistoria.<sup>46</sup>

---

<sup>39</sup> Bancroft Tom (2006) *Creating characters with personality*: New York USA, Watson-Guptill Publications

<sup>40</sup> McCloud Scott (2006) *Making comics*, New York: Harper

<sup>41</sup> Withrow Steven & Danner Alexander (2007) *Character design for graphic novels*, Burlington USA: Focal Press

<sup>42</sup> Moniciu Dina (2005) *The "Planet Simpsons" Det postmoderna lärandrummet*: Stockholm Konstfack BI

<sup>43</sup> Ibid. s.13

<sup>44</sup> Omazic Tomislav (2002) *Serieanalys*: Stockholm Konstfack BI

<sup>45</sup> Ibid. s.5

<sup>46</sup> Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB

Aristoteles (2004) *Den Nikomachiska etiken*, Göteborg: Daidalos AB och Jacobs Jonathan A (2005) *Ethics A-Z* Edinburgh University Press Ltd Edinburgh

Aristoteles (2005) *Om diktkonsten*, Stockholm: AlfabetaAnamma

Bourdieu Pierre (2005) *Language & symbolic power* Cambridge Polity

Säljö, Roger (2005), *Lärande och kulturella redskap*, Falun: Norstedts Akademiska Förlag.

Johannisson Karin (2004) *Tecknen*, Stockholm: Norstedts Förlag

## **Bearbetning och analys**

### **5.1 Arktis hemlighet**

Arktis hemlighet är en serie tagen ur tidningen Fantomen krönika nummer ett 2008 s.3-35.<sup>47</sup>

Serien är utgiven av Egmont 1976, 2008. Bild George Bess, Text John Bull.

#### **Seriens handling i korthet**

Berättelsen utspelar sig till stor del vid en oljeborrplattform i Nordatlanten där en grupp arbetare har försvunnit under mystiska omständigheter. Geologen Cy Tombago, brorson till Bengalis president, tillhör de saknade. Cys nyblivne fru Corinna oroar sig över makens försvinnande och bestämmer sig för att resa till Arktis för att leta efter honom. President Lamanda är gammal vän med hjältekaraktären Fantomen, och han ber denne att följa med Corinna som beskyddare.

Väl framme vid Nordatlanten böjar Fantomen och Corinna att undersöka oljeborrplattformen. De tas emot av sergeant McCluskie och forskaren Professor Stegell, som ansvarar för räddningsaktionen. Dessa visar sig dock motsträviga till besökarnas närvaro. Under hela letandet övervakas Fantomen och Corinna noga av professors medhjälpare Killabuck. Efter en stunds letande hittar Corinna en ljudinspelning som visar att arbetarna blev bortförda med våld. Mot professors avrådan beger sig Fantomen, Corinna och McCluskie ut på isvidderna med snöskotrar.

Efter en stund upptäcker gruppen att Professorn och Killabuck har saboterat fordonen som slutar att fungera. Samtidigt blåser det upp till storm. Genom att bygga en iglo överlever trion ovädret. När stormen har bedarrat går gruppen vidare till fots och de hittar snart ingången till en grotta. Inne i grottan bor istidsfolket, en grupp förhistoriska människor som i tusentals år levt avskilt från övriga civilisationer. Istidsfolket har kidnappat oljeriggsarbetarna och genom droger har dom förvandlat dessa till viljelösa slavar. Professor Stegell har känt till grottorna en längre tid och hemlighållit detta fynd. Hans mål är att sammanställa en antropologisk studie och nå berömmelse genom att presentera stenåldersfolket som en enastående vetenskaplig upptäckt. Gruppen fångslas av professorn och istidsfolket som ställer dom inför rätta.

---

<sup>47</sup> Se sid.16

Istidsfolkets drottning Yanna dömer trion till att offras åt isbjörnsdemonen, en jättelik björn som bor i en av ravinerna. Fantomen övermannar isbjörnen vilket vinner istidsfolkets respekt. Tillsammans med arbetarna flyr gruppen ut ur grottan. Professorn gör ett sista försök att stoppa fantomen genom att hota gruppen med en revolver. Detta utlöser ett slagsmål som leder till att pistolen avlossar ett skott, vilket i sin tur sätter igång ett ras i grottans tunnel. Alla klarar sig oskadda ut, men istidsfolket stannar kvar inne i berget och ingången till deras stenåldersvärld är stängd för alltid. Fantomen anser att detta är straff nog för professorn, som därmed har förlorat allt sitt arbete. Gruppen reser tillbaka till Bengali där Fantomen försvinner ut i djungeln innan någon hinner tacka honom för hans hjälp. Corinna och Cy återvänder till presidentens residens där Cy efter ett tag tillfrisknar från istidsfolkets zombiedrog.

### **Seriens karaktärer**

Professor Stegell och underhuggaren Killabuck är seriens huvudantagonister. Professorn bryter mot såväl lagen som moralens normer när han undviker att berätta för polisen om kidnappningen. Paret gör sig även skyldiga till sabotage och mordförsök.

Även Istidsfolket kan ses som seriens antagonister, men dessa är dock mer primitiva än onda. Stenåldersmänniskornas moralsystem skiljer sig ifrån den civiliserade världens på grund av avskildheten, och även om de dömer räddningsstyrkan till döden så görs detta genom rådslag med istidsdrottningen Yanna. Således handlar de inte omoraliskt i ordets rätta mening. Även tillfångatagandet av arbetarna kan förklaras utifrån det faktum att istidsfolkets moralsystem av allt att döma tillåter slavbruk. Därmed kan man säga att stenåldersmänniskorna visserligen är ansvariga för sina handlingar, men att de inte bär lika stor skuld som professorn och Killabuck som genom sina rötter i den civiliserade världen borde veta bättre än att bete sig så som de gör.

Seriens protagonisterna är Fantomen, Corinna, sergeant McCluskie och president Lamanda. Dessa fyra karaktärer kämpar för att rädda de bortrövade oljeriggsarbetarna. Berättelsen kretsar kring förhållandet mellan Cy och Corinna Tombago. Corinna är på många sätt den modigaste av karaktärerna då hon trots sin fysiska svaghet står emot Arktis faror för kärleken till sin make. Bredvid Stegells själviska girighet framstår hon som mycket godhjärtad. I jämförelse med Fantomens fysiska styrka och dennes långa erfarenhet av liknande äventyr växer bilden av Corinna som en tapper karaktär. Hon utstår svårigheter som egentligen borde ligga utanför hennes förmåga. Ändå känns hon genremässigt trovärdig i denna hjälteroll då hon har den moraliska rätten på sin sida.

## **Karaktärsanalys av Professor Stegell**

Professor Stegell är seriens yttersta skurk. Han undviker att underrätta polisen om istidsfolket för att på så sätt skydda sitt eget forskningsprojekt. När fantomen och Corinna anländer till oljeborrplattformen försvårar Stegell deras undersökning. Med hjälp av underhuggaren Killabuck saboterar professorn räddningsstyrkans snöskotrar med avsikten att gruppen ska frysa ihjäl i kylan. I slutet av berättelsen visar Stegell sin onda sida öppet när han försöker skjuta Fantomen och dennes vänner. Både professors handlingar och dennes förhållningssätt till dessa kategoriserar honom som en ond karaktär. Den yttersta drivkraften bakom illdåden är Stegells äregirighet. Han avviker ifrån den gyllene medelvägens dygdfullhet och visar ingen ånger för sitt omoraliska handlande. De lagbrott som han gör sig skyldig till är medhjälp till kidnappning, sabotage och mordförsök. Vidare tydliggör han sin omoral genom att uppträda ilsket, lögnaktigt och känslolokalt. Stegell fokuserar på sina privata vinstintressen och uppvisar ingen empati för sina medmänniskor.

## **Denotation**

Professor Stegell är en medellång, något smal, kaukasisk man i 40-50 årsåldern. Han går klädd i tunna ljusa vinterkläder och höga svarta stövlar. Professorn har halvlångt blondt hår, glasögon och mustasch. Hans ansiktsdrag är skarpa med tydliga kindben och utskjutande haka. Pannan är ofta rynkad i djupa veck över de bestämda ögonbrynen.

## **Konnotation**

Redan i introduktionen av karaktären utstrålar professor Stegell ilska. Hans ögonbryn är strängt neråtlutande och blicken förefaller ond med onaturligt mörka skuggor under ögonen. Hans pupiller är små och skarpa. Ofta är käken sammanbiten, med tänderna blottade. Kroppsspråket är yvigt med stora gester. Stegell framstår inte som en arketypiskt galen professor men glasögonen, mustaschen och det spretande håret, kammat i mittbena, utstrålar intelligens och viss besatthet, särskilt i jämförelse med de övriga karaktärer i serien. I kontrasten till den inuitiske underhuggaren Killabucks mer grovhuggna fysik förstärks bilden av professor Stegell som hjärnan bakom illdåden. I jämförelsen mellan Stegell och de två protagonisterna Fantomen och Corinna blir ansiktsformens betydelse tydlig. Corinnas mjukt runda ansikte och Fantomens stabila fyrkantighet står i tydlig kontrast till professors mer spetsiga fysik. Även Stegells klädsel skiljer sig från de övriga karaktärernas då hans vinterrock är den enda som saknar den mjuka fodring som de övriga arbetarna bär. Detta får Stegells klädsel att mer likna en kåpa.



Professor Stegell



Killabuck



Isåldersfolket och Drottning Yanna



Fantomen



Corinna och Cy Tombago



McCluskie, Sergeant vid kanadensiska ridande polisen



Dr Lamanda Luga, Bengalis president



## 5.2 The Valleygang

Serien the Valleygang är tagen ur följetongen Rövare och banditer, publicerad i tidningen Agent x9 Nr4 2008 Egmont Kärnan s.89-91.<sup>48</sup> Serien är hämtad ifrån The The Big Book of Thugs © 1996, 2008 Paradoxpress och Dc Comics. Text Joel Rose, bild Alex Wald.

### Seriens handling i korthet

The Valleygang är en episk seriedokumentär i vilken vi får följa en grupp människors väg från pojkstreck till organiserad brottslighet i Chicagos undre värld. Berättelsen har sin början i uppväxttiden då The Valleygang är ett gäng busiga smågrabbar som drar runt på gatorna och skapar oreda. Dessa rackartyg övergår så småningom till stölder och rån. I tonåren etablerar sig The Valleygang som en kriminell liga och börjar ägna sig åt tung kriminalitet såsom mord på beställning. Gruppens ledare är den storvuxne Paddy ”björnen” Ryan som tillsammans med sin bästa vän Walter ”Runty” Quinlan styr gänget ifrån sin krog på South street.

Åren går och Runty Quinlan blir alltmer missnöjd med Paddys ledarskap, vilket leder till att han en dag skjuter vännen i ryggen. Paddy Ryan avlider av skadorna och Runty döms till ett flerårigt fängelsestraff för mord. När gruppens frontfigurer är ute ur bilden övertas ledarskapet av Björnens son, Paddy ”the fox”, som styr The Valleygang i ett flertal år.

När Runty efter en tid släpps ut ifrån fängelset bestämmer sig the fox för att hämnas sin faders död. Han skjuter ner Runty vilket leder till att denne avlider och att Paddy the Fox nu är den som hamnar bakom lås och bom. Med det gamla ledarskapet eliminerat tas ligan över av gruppledammarna Terry Druggan och Frankie Lake. Dessa två leder gänget bort från mord och smårån till mer lönande brottslighet som spritsmuggling. The Valleygang ger sig in i ett samarbete med de ökände Al Capone och bygger steg för steg upp ett mäktigt brottsyndikat. 1942 äger Druggan och Lake det mesta av de berömda Stenson-bryggerierna vilket genererar stora inkomster.

På grund av sin smuggelspritstillverkning ställs ligans ledare inför rätta. De döms till att stänga bryggerierna vilket de båda vägrar att göra. Detta leder till att Druggan och Lake döms till fängelse för lagtrots.

---

<sup>48</sup> Se sid.20

De båda brottslingarna stannar dock inte kvar i fängelset någon längre tid. Med hjälp av mutor till Chicagos korrumperade rättssystemet tillåts de att komma och gå som de vill, och större delen av dagen tillbringas de i lyxbostäder eller på fina restauranger. Efter några års fängelse frigges de helt ifrån sina straff och duon återvänder till The Valley.

Åren går och med tiden kommer det en reform vilket leder till att polisen nu försöker ta sig an den organiserade brottsligheten. 1932 döms Druggan och Lake till långa fängelsedomar för skattebrott. När de forna ledarna väl kommer ut ur fängelset är de gamla män och The Valleygang har sedan länge splittrats upp. Serien slutar med att Terry Druggan och Frankie Lake avslutar sina dagar som bortglömda pensionärer på ett ålderdomshem.

### **Seriens karaktärer**

The Valleygang är en serie utan några moraliskt goda karaktärer och alla figurer är därmed mer eller mindre skurkaktiga. Därför är det svårt att kategorisera karaktärerna med hjälp av inbördes distinktioner. Man kan dock säga att Paddy Ryan och Walter Quinlan inledningsvis är seriens onda huvudkaraktärer. Dessa två leder ligan redan från unga år och i egenskap av organisatörer har de ett övergripande ansvar för gruppens illgärningar. Senare i berättelsen tas The Valleygang över av karaktärerna Terry Druggan och Frankie Lake som styr gruppen bort från våldsfokuserande dåd till mer organiserad kriminalitet. Serien kretsar kring dessa två karaktärspar.

### **Karaktärsanalys av Paddy Ryan och Walter Quinlan**

Paddy Ryan är gruppens tidige ledare. Han börjar sin bana som ung värsting och jobbar sig sedan uppåt mot värre och större brott. I början av berättelsen etableras han som en kallblodig yrkesmördare som dessutom utför sina dåd med ett skadeglatt leende. Även kollegan Walter Quinlan framställs som en ytterst kallblodig skurk, inte minst då han i vuxen ålder sviker Paddys förtroende och skjuter sin bästa vän i ryggen. Duon gör sig skyldiga till organiserad brottslighet, rån och mord. De bryter mot ett flertal moraliska regler och inte ens deras vänskap är att lita på. Karaktärernas förhållningssätt till dessa brott kategoriserar båda figurerna som skurkaktiga. Dock kan man se Walter Quinlan som den ondare av de två, då det är exceptionellt omoraliskt att svika gammal vänskap på det sätt som han gör. Berättelsen ger inga tydliga motiv till The Valleygangs brottsvåg, troligtvis är detta deras levebröd. Den lustfylldhet som ligger bakom våldsdåden karakteriserar gruppen som genuint onda figurer som på ett hedonistiskt maner tar del i denna vandalism mest för sitt eget nöjes skull.

## **Denotation**

Utseendemässigt är Paddy Ryan och Walter Quinlan varandras motsatser. Paddy kallas för "Björnen" på grund av sin stora, överviktiga, kroppshyddda och Walter får smeknamnet "Runty" vilket syftar på hans litenhet såväl fysiskt som hierarkiskt. Paddy bär enkla kläder såsom kepsmössa och stickad tröja. Quinlan är mer stiligt klädd med hatt, kostym och slips. Han har sitt hår prydligt bakåtkammat medan Paddy, i vuxen ålder, är tunnhårig med buskiga tussar vid sidan av tinningarna. Paddy röker stora cigarrer, medan Quinlan röker smala cigaretter, vilket ytterligare förstärker deras fysiska skillnader. Formmässigt är Paddy Ryans gestalt rund och mjuk. Han har en pösigt dubbelhaka och en grov näsa. Quinlans former är skarpare och smalare. Han har tydliga kindben och spetsig haka, vilket ger honom en mer triangulär form. Särskilt då han bär en hatt med breda brätten.

## **Konnotation**

"Björnen" och "Runty" är på många sätt ett arketyiskt karaktärspar där den ene är storvuxen och rund, och den andre liten och smal. Detta förhållningssätt känns igen ifrån skönlitterära karaktärer som exempelvis George och Lenny och Asterix och Obelix. Det som är ovanligt i just detta fall är att den storvuxne figuren är gruppens ledare. I vanliga fall kompletterar sådana par varandra genom att den mindre karaktären står för tänkandet medan den större figuren brukar vara gruppens muskelkraft. Paddys habitus, såsom de enklare kläderna, det ovårdade yttre och övervikten pekar på att han kommer från en något lägre samhällsklass än Quinlan. Quinlans uppsyn konnoterar i motsatts till detta en viss stilfullhet med bakåtslickat hår, kostym och slips. Han döljer sin ondska bakom ett vårdat yttre och ger ett intryck av att vara lömsk och beräknande. Min första bildtolkning var därmed att Runty borde vara gruppens ledare och att Björnen var dennes underhuggare, istället för tvärtom.

Enligt Aristoteles poetik är det viktigt för dramat att berättelsens karaktärer känns trovärdiga.<sup>49</sup> Som vuxen är Paddy mer övertygande i sin formgivning. Här liknar han mer en gammal maffiaboss så som man är van att se dessa i skönlitterära berättelser. Det goda livet som gangsterledare och krögare har satt sina fysiska spår. Han framstår inte längre som stor och dum utan mer som barsk och auktoritär. I förhållande till detta förstärks bilden av Runty som liten, hal och lömsk och dennes svektulla handlingar får en tydligare plats i berättelsen.

---

<sup>49</sup> Aristoteles (2005) *Om diktkonsten*, Stockholm: AlfabetaAnamma s.46, 47

Paddy "Björnen" Ryan



Walter "Runty" Quinlan



Paddy "Björnen" Ryan och Walter "Runty" Quinlan



Terry Druggan och Frankie Lake



### 5.3 Pedagogiskt och didaktiskt perspektiv

För att undersöka hur man kan arbeta med karaktärsdesign i skolan så har jag undervisat mina folkhögskoleelever i bildkommunikation. Med hjälp av associationsövningar, litteraturstudier och reflekterande samtal har jag försökt belysa hur det tecknade bildspråket kommunicerar med hjälp av kulturella konnotationer. Till detta har jag haft en heldag till förfogande med en klass bestående av elva konstelever i blandade åldrar. Eleverna informerades om att detta var en del av min forskning och att deras deltagande var såväl frivilligt som anonymt.

Lektionen började med en associationsövning som gick ut på att eleverna fick 40 sekunder på sig att teckna ner det första som dom kom att tänka på när de hörde ord såsom ond, god, hjälte, skurk, kvinnligt, manligt etc.<sup>50</sup> Efter denna övning fick eleverna jämföra sina bilder och se att många av dom hade tolkat begreppen på liknande sätt. Denna övning ledde till en diskussion om gemensam förförståelse och hur man som illustratör kan använda sig av detta för att kommunicera med sina bilder.

Efter detta samtal fick klassen tre texter hämtade ifrån Jostein Gripsruds bok *Mediekultur Mediesamhälle*.<sup>51</sup> Ämnena var semiotik, hermeneutik och retorik. Klassen delades upp i tre grupper och eleverna tilldelades varsitt kapitel som de läste under handledning. Efter detta fick klasskamraterna undervisa varandra och i slutet av dagen återsamlades eleverna för en avslutande diskussion där jag även berättade om mitt examensprojekt och mina tankar om karaktärsdesign.

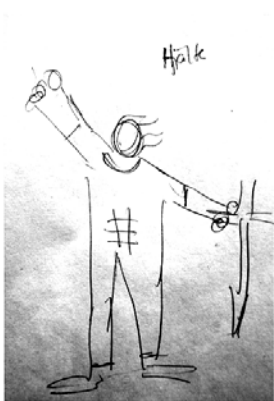
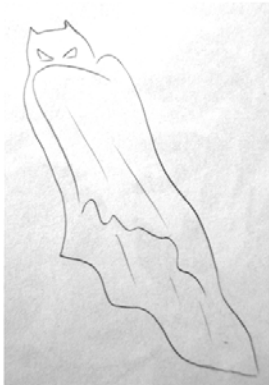
Genom att gemensamt skapa och undersöka bilder framlockas många tankar om hur samhällets normer blir synliga i bildspråket. Eleverna fick genom denna workshop en ingång till olika teorier om hur man kan kommunicera med hjälp av bilder. Med hjälp av litteraturseminariet fördjupades även kunskaperna om hur vi tolkar tecken och hur man kan använda sig av bildspråket för att övertyga andra människor om sina tankar och åsikter.

---

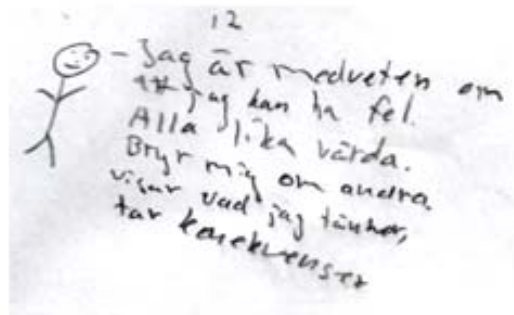
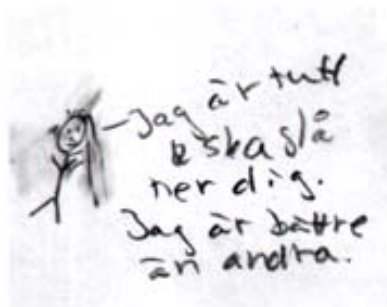
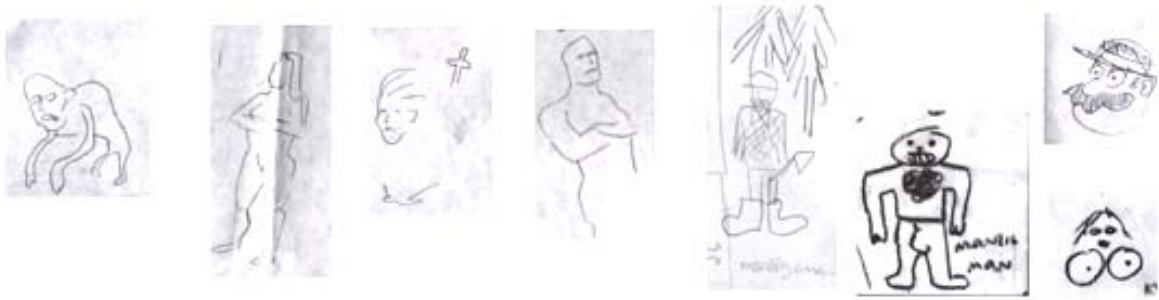
<sup>50</sup> Se sid.23,24

<sup>51</sup> Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB s.139

Skurkar och hjältar tecknade av konsteleverna på Sigtuna folkhögskola



Blandade bilder tecknade av konstleverna på Sigtuna folkhögskola





## 6.1 Tolkning och resultat

Analysen av mitt material har resulterat i flera exempel på hur yttre tecken kan användas för att beskriva en inre karaktär. Genom min tolkning av serietidningarna har det blivit klart för mig att de tecknade figurernas design är en del av ett etablerat bildspråk där det är illustratörens uppgift att belysa dom egenskaper som de fiktiva karaktärerna ska utstråla. Dessa tecknade karaktärsdrag styr läsarens tolkning av berättelsen och även om det är seriernas handling som ytterst bestämmer vem som är ond eller god så har formgivningen en avgörande betydelse.

Som kommunikation är karaktärsdesignen bunden till läsarens förväntningar på serien som ett slags melodram, och varje genre har således sin egen uppsättning med typiska figurer utformade för den roll som dessa spelar i berättelsen.<sup>52</sup> Då detta ytterst handlar om kulturella konnotationer finns det därmed vissa regler för hur en lyckad syntagm bör se ut, och seriefigurerna kan således vara mer eller mindre trovärdiga i sin utformning. Aristoteles har beskrivit detta som att karaktären måste vara lämpade efter person och förhålla sig till samhällets syn på sådana saker som klass och genus<sup>53</sup>.

Den karaktärsdesign som jag har undersökt använder sig av en rad olika tillvägagångssätt för att skapa trovärdiga figurer. Framförallt är skillnadens betydelse stor, vilket har blivit påtagligt i jämförandet mellan olika typer av karaktärer. Professor Stegell framstår exempelvis som intellektuell jämte underhuggaren Killabuck som i sin tur framträder som ondskefullt lömsk i jämförelse med fantomens rakryggade patos. Storleksskillnaden mellan Björnen och Runty är ett annat exempel på hur olikheter skapar dynamik mellan figurerna och styr tolkningen av tecknens innebörd.

Det mest betydelsefulla tecken som jag har lagt märke till i min undersökning är formgivningen av ögonen. Figurernas blick har en stor betydelse för tolkningen av karaktären och genom denna, själens spegel, visar dessa upp sin syn på omvärlden. Detta perspektiv kan exempelvis vara storögt, blåögt, lömsk kysande eller dolt bakom mörka solglasögon. De antagonisterna som jag har analyserat i min undersökning har alla strängt inåtvinklade ögonbryn. Detta tecken kan vara signifikant i karakteriserandet av en ondskefull seriefigur.

---

<sup>52</sup> Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB s.183-187

<sup>53</sup> Aristoteles (2005) *Om diktkonsten*, Stockholm: AlfabetaAnamma s.46, 47

Denna typ av föreställningar är svåra att frånga och illustratören måste alltid förhålla sig till läsarens kulturbundna förförståelse i syfte att kommunicera sitt budskap. Detta har resulterat i ett särskilt formspråk för tecknade figurer. De tekniker som lärs ut i handböcker om karaktärsdesign är starkt generaliserande och kan även ha tydliga förbindelser med den tidigare nämnda karakterologin. Ett exempel på detta är den populära boken *Making Comics* där den kände serietecknaren Scot McCloud lär ut hur man förstärker en karaktärs personlighet genom att ge denne djurliknande drag.<sup>54</sup> En morfologisk föreställning som Charles Le Brun beskrev redan på 1600-talet.<sup>55</sup> Scot Mc Cloud lyfter även fram naturens olika element och arketypiska förebilder som ett bra utgångsläge för att teckna olika personlighetstyper. Ett annat exempel på karakterologiskt inspirerad design är serieskaparen Wendy Pini karaktärer. I likhet med fysionomiken bygger Pini upp sina seriefigurer utifrån formen på deras ansikten.

For Pini the character's personality shapes his or her appearance. Creating a face, she says, is something like designing a mask. And since she has knowledge of animated cartooning, she begins by choosing geometric shapes that embody certain psychological traits. Circles are harmless (witness Mickey Mouse); ovals convey feminine appeal; squares suggest reliability; triangles, aggression and so forth.<sup>56</sup>

I boken *Creating characters with personality*, beskriver Disneyformgivaren Tom Bancroft geometriska former som grundläggande för all god karaktärsdesign.

Circles evoke appealing, good characters are typically used to connote cute, cuddly, friendly types. Consider Santa Claus, or endearing, fuzzy animals. Attractive women are often described with a lot of curves and circles, and drawings of babies usually rely heavily on circular shapes as their visual cues.<sup>57</sup>

Squares usually depict characters who are dependable or solid, or play the heavy. Next time you're out at a club, check out the bouncer, one big old square. The design of superheroes often relies on square shapes.<sup>58</sup>

Triangles easily lend themselves to more sinister, suspicious types and usually represent the bad guy or villain in character designs. Consider Darth Vader; His whole head is one big, mean triangle.<sup>59</sup>

Jag kan se tydliga paralleller mellan denna formlära och karaktärsdesignen i min analys.

---

<sup>54</sup> McCloud Scott (2006) *Making comics*, New York: Harper s.73

<sup>55</sup> Johannisson Karin (2004) *Tecknen*, Stockholm: Norstedts Förlag, s.190

<sup>56</sup> Withrow Steven & Danner Alexander (2007) *Character design for graphic novels*, Burlington USA: Focal Press, s.137

<sup>57</sup> Bancroft Tom (2006) *Creating characters with personality*: New York USA, Watson-Guption Publications s.33

<sup>58</sup> Ibid. s.34

<sup>59</sup> Ibid. s.35

## 6.2 Konstnärlig gestaltning

I min gestaltning har jag skapat och omformat tecknade karaktärer i syfte att undersöka onskans tecken. Detta har gett mig en större förståelse för karaktärsdesignens retorik. Utöver detta arbete har jag programmerat ett enklare datorspel där läsaren får se en rad med serietidningskaraktärer och där utmaningen är att gissa vilka av dessa som är onda. Som extra material visar jag även mina skisser och teckningar i syfte att genomskinliggöra min arbetsprocess. Allt detta arbete finns att se på den bifogade cd-skivan.

## 6.3 Pedagogiskt och didaktiskt perspektiv

Att belysa bildspråkets normerande struktur är nödvändigt för att möta skolans krav på jämställdhet och mångfald. Mina undersökningsresultat kan på olika sätt användas i bildundervisningen. Viktigast är att problematisera hur eleverna ges dubbla budskap ifrån en kultur som samtidigt som den förordar en fördomsfri inställning till medmänniskor producerar ett bildspråk som till viss del är grundat på rasism och urgamla fördomar. Genom att kritiskt granska karaktärsdesignen kan man dekonstruera denna formande form av underhållning.

I estetiska programmets program mål står det exempelvis att utbildningen skall ge eleverna kännedom om historiska och kulturella förhållanden i Sverige och andra länder. Eleverna ska även ges kännedom om nutida nationella och internationella strömningar och estetiska uttryck. Efter fullföljd utbildning skall estetiska programmets elever ha förmågan att diskutera och ta ställning till etiska frågor och förhållningssätt som rör yrkesutövningen.<sup>60</sup> Att problematisera vardagsbildens form och språkets strukturerande struktur kan vara ett sätt att främja dessa mål. I boken Genusmaskineriet beskriver Karin Kjellberg hur språk kan påverka vår förförståelse.

Språket och människan interagerar och definierar tillsammans vilka företeelser och handlingsmönster som kan tillräknas makt. Som exempel kan tas tendensen att kategorisera tillvaron och oss människor i motsatspar – naturligt/onaturligt, norm/avvikelse, acceptabelt/icke acceptabelt, välkommet/ovälkommet eller manligt/kvinnligt. Som individer relaterar vi på ett eller annat sätt alltid till dessa begrepp, medvetet eller omedvetet. Ordparen innebär att det finns ett antingen-eller och att det ena utesluter det andra. Motsatsparen bidrar till att osynliggöra variationer av sätt att vara på. Därför är, enligt poststrukturalisterna, motsatspar en språklig företeelse av makt som mycket väl kan bidra till förtryck och kränkningar. Språket blir härigenom inte abstrakt symboliskt. Tvärtom, effekterna av språket kan bli något mycket konkret praktiskt för den enskilde individen.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Estetiska programmet, (2000) Skolverket och Fritzes: Borås Sid.9

<sup>61</sup> Kjellberg Karin (2004) Genusmaskineriet Utbildningsradio AB: Kristianstad Sid.43

Dessa motsatspar är mycket framträdande i den tecknade karaktärsdesignen som ofta jobbar med denna typ av dikotomier. En snabb överblick över serietidningshyllan ger läsaren en tydlig uppfattning om vad som är manligt och kvinnligt, normalt och onormalt. Genom att undersöka vårt kulturbundna bildspråk kan man därför lyfta fram många intressanta frågor. Den associationsövning som eleverna gjorde kan tydligt påvisa hur sådana saker som könsroller och moraliska normer finns i vårt medvetande och att denna förförståelse blir synlig i vårt sätt att uttrycka oss. Särskilt då man som tecknare bara får 40 sekunder på sig att delge sina tankebanor. Det är viktigt är att framhålla att denna undersökning inte är menad att peka ut enskilda elevers illustrationer, utan snarare synliggöra vårt gemensamma bildspråk. Om man analyserar folkhögskoleklassens associationsövning så kan man exempelvis lägga märke till hur alla utom en har tecknat starka män som synonymt med ordet hjälte och att ingen av eleverna har tänkt sig en kvinna i rollen som skurk.<sup>62</sup>

Karin Kjellberg beskriver hur vårt språk kan få konsekvenser för enskilda individer i den verkliga världen.<sup>63</sup> Om bildspråket har en mall för hur en typisk skurk bör se ut så kan detta skapa komplikationer för dom som har oturen att likna denna schablon. Detta fick jag ett tydligt exempel på under min lektion i karaktärsdesign. Vid slutet av dagen berättade en av folkhögskoleeleverna hur han under sin uppväxt ofta blev orättvist anklagad på grund av sitt lite skurkaktiga utseende. En gång hade hans lärare till och med tagit honom avsidet och förmanat honom om att de nog kunde se vad han var för en typ, och att de skulle hålla ögonen på honom. Vidare berättade eleven att han efter detta bemötande lika gärna kunde förlika sig med rollen som klassens bråkstake. Denna typ av generalisering är något som jag själv kommer ihåg från min egen grundskoletid. Det var alltid vissa elever som hamnade i trubbel trots att dessa inte misskötte sig mer än någon annan, och tvärtom fanns det dom som kunde komma undan med vad som helst på grund av sitt oskyldiga utseende. Så som jag minns det var denna typ av generaliseringar tydligt kopplade till samhällsklass och genus, något som skulle kunna förklaras utifrån skolvärldens och samhällets förväntningar på olika grupper av människor. Som blivande lärare är det viktigt att ta med sig dessa tankar till klassrummet och så långt som möjligt undvika att kategorisera eleverna efter de fördomar som vi alla bär med oss.

---

<sup>62</sup> Se sid.22

<sup>63</sup> Kjellberg Karin (2004) Genusmaskineriet Utbildningsradio AB: Kristianstad Sid.43

## 6.4 Slutdiskussion

Det finns många sätt på vilka man skulle kunna problematisera det stereotypa karaktärstänkandet i media. Det är exempelvis lätt att förargas över hur jämställdhetsfientliga mans- och kvinnobilder brer ut sig i populärkulturen, och likaledes upprörs man av att se hur olika grupper av människor ofta förpassas till en viss typ av berättelse. Men varken genus-, etnicitets- eller klassperspektivet räcker till för att vi ska kunna överblicka vår kulturs bildspråkliga förförståelsehorisont. I periferin rör sig föreställningar som är svårfångade med en vanlig representationskritik och kanske handlar det ytterst om människans eviga önskan om att söka efter sammanhang i vår visuella omvärld? Man kan i så fall fråga sig om denna typ av dikotomiskapande kategoriseringar är nödvändiga för att vi överhuvudtaget ska kunna urskilja vad det är som vi ser? Är indelningen av människor i olika typer, såsom onda och goda, helt enkelt en grundsten i konstruktionen av vår världsbild?

Under min undersökning har frågorna vuxit sig så pass stora att jag inte längre är säker på om jag är på väg att avsluta eller möjligen påbörja mitt arbete. Det finns mycket kvar som jag skulle vilja fortsätta att utforska. Dock får jag nöja mig för den här gången. Jag har genom mitt arbete försökt att klargöra vad karaktärsdesign kan vara och hur media använder sig av yttre tecken för att berätta om en inre natur. Med hjälp av parallellerna till den karakterologiska filosofin har jag uppvisat hur dessa tankar är något som människor har funderat över i tusentals år och att dessa föreställningar alltså är en del av vår samtida kultur. Ur ett sociokulturellt perspektiv har jag slutligen problematiserat hur dessa bilder lärs in och reproduceras i vårt samhälle.

Jag anser att dessa kunskaper kan vara mycket användbara i skolan. Genom att arbeta med ett ämne som ligger ungdomar nära har man som lärare ett gott utgångsläge för att skapa öppna, intressanta och reflekterande samtal. Om detta görs på ett bra sätt är jag säker på att eleverna får en ökad bildförståelse och redskap för att kritiskt tolka karaktärsdesignens retorik. Med hjälp av analyser, övningar och reflekterande samtal går det att lyfta fram flera viktiga teman kopplade till samhällets normer. Utifrån detta utgångsläge kan man sedan arbeta vidare med blicken mot framtiden. Väl medvetna om språkets strukturerande struktur ställs vi alla inför frågan om hur man bör förhålla sig till det egna bildskapandet? Ska man reproducera de konventionella föreställningarna i syfte att följa en tydlig bildkommunikationstradition, eller bör vi dekonstruera dessa sedvänjor i en pluralistisk mångfald och riskera att bli feltolkade? Detta är en tänkvärd fråga att begrunda...

## Källförteckning

### Tryckta källor

- Allen Sture (1987) *Svensk ordlista*: Almqvist & Wiksell läromedel AB: Stockholm
- Aristoteles (2004) *Den Nikomachiska etiken*, Göteborg: Daidalos AB
- Aristoteles (2005) *Om diktkonsten*, Stockholm: AlfabetaAnamma
- Bancroft Tom (2006) *Creating characters with personality*: New York USA, Watson-Guption Publications
- Bourdieu Pierre (2005) *Language & symbolic power* Cambridge Polity
- Estetiska programmet, (2000) Skolverket och Fritzes: Borås
- Gripsrud Jostein (2002) *Mediekultur Mediesamhälle*: Göteborg Daidalos AB
- Jacobs Jonathan A (2005) *Ethics A-Z* Edinburgh University Press Ltd Edinburgh
- Johannisson Karin (2004) *Tecknen*, Stockholm: Norstedts Förlag
- Kjellberg Karin (2004) *Genusmaskineriet* Utbildningsradio AB: Kristianstad
- Lubcke Poul (red) m.fl. (1988), *Filosoflexikonet*, Stockholm: Bokförlaget Forum
- McCloud Scott (2006) *Making comics*, New York: Harper
- Moniciu Dina (2005) *The "Planet Simpsons" Det postmoderna lärande rummet*: Stockholm Konstfack
- Omazic Tomislav (2002) *Serieanalys*: Stockholm Konstfack
- Svenska Akademiens ordlista över svenska språket
- Säljö, Roger (2005), *Lärande och kulturella redskap*, Falun: Norstedts Akademiska Förlag
- Withrow Steven & Danner Alexander (2007) *Character design for graphic novels*, Burlington USA: Focal Press

### Övrigt

- Agent X9 Nr4 2008 Egmont Kärnan AB
- Fantomen Krönika Nr1 2008 Egmont Kärnan AB
- Illustrationer gjorda av eleverna på Sigtuna folkhögskola Maj 2008