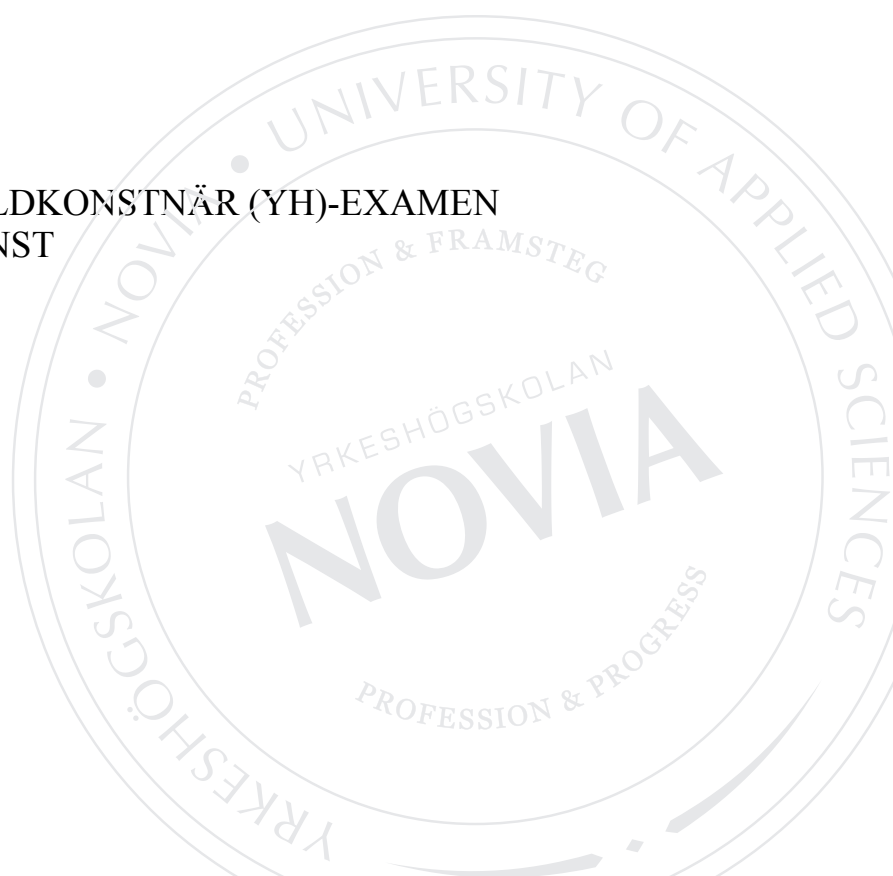


# ROYAL GALA

EN DIGITAL ONE SHOT

ERIKA FELLMAN

EXAMENSARBETE FÖR BILDKONSTNÄR (YH)-EXAMEN  
UTBILDNINGEN I BILDKONST  
JAKOBSTAD 2019



# “ROYAL GALA” ONESHOT

Erika Fellman

Yrkeshögskolan Novia, Jakobstad, Finland

Bildkonst - Bildkonstnär (BD15)

Handledare: Anneli Holmström

---

Titel: Royal Gala - En digital One Shot.

---

Tidpunkt: Våren 2019

Sidantal: 16

Språk: Svenska

---

## ABSTRAKT

Detta examensarbete har jag planerat skapa ända sedan jag började studera vid Novia. Royal Gala är namnet på min tecknade serie som är inspirerad av Bröderna Grimms kända sagoverk “Snövit”, men som jag satte en twist på och kommit fram med en modern version, som för fram ett helt annat budskap. Jag beskriver mina inspirationskällor som mycket asiatiska, men även hemtrevliga i och med att tankarna, designen och humorn, är tagna ur min egen begränsade omgivning.

Jag förklarar hur man i allmänhet bygger upp en serie från idé, till manus, till utgivning inför publik, i detta fall på internätet. Serien är till 70% gjord för hand och de övriga 30 digitalt för att få det slutliga arbetet så rent som möjligt så att den tilltalar åskådarna.

Att känna igen och leva sig i historien är ett måste för att en serie ska kunna leva ut, därför kommer jag också ta fram läsarnas åsikter via de digitala nätverken. Om de gillar Royal Gala, kan denna Snövit fortsätta leva utan att behöva bita i det sura äpplet.

---

Nyckelord: Serie, Comic, Manga, Digital, Internet, Hjälp

---

# “ROYAL GALA” ONESHOT

Erika Fellman

Ammattikorkeakoulu Novia, Pietarsaari, Suomi

Kuvamataiteen koulutusohjelma - Taiteilija,

Ohjaaja: Anneli Holmström

---

Nimike: Royal Gala - Digitaalinen One Shot.

---

Päivämäärä: Kevät 2019

Sivumäärä: 16

Kieli: Ruotsi

---

## TIIVISTELMÄ

Olen suunnitellut tehdä juuri tällaisen projektin loppusuorituksena koulun alusta asti.

Royal Gala niminen sarjani on saanut inspiraatiota Grimmin Veljesten “Lumikki” sadusta, mutta tein oman twistin siihen saadakseni uuden, modernin tarinan jolla on erikoinen elämänopetus piilossa kuvien takana.

Inspiraatiolähteeni ovat todella aasialaisia, mutta myös kotoisan tuntuisia koska ajatukset, sisustus ja huumori ovat mun omasta elämästäni ja ympäristöstä.

Aion julistaa miten sarja rakennetaan ideasta, käsikirjoitukseen, ja miten se sitten annetaan ihmisten digitaaliseen syliin. Sarja on tehty noin 70 prosenttisesti käteisesti ja 30 prosenttia digitaalisesti saadakseen lopputuloksen puhtaaksi lukijan vuoksi..

Suhtautuminen tarinaan on todella tärkeä saadakseen tarinan elämään lukijalle. Siksi haluan myös sisältää lukijoiden mielipiteitä projektiini digitaalisen maailman kautta. Jos lukijat eri puolella maapalloa nauttii Royal Galan lukemisesta, tällä Lumikilla on mahdollisuus elää pureskelematta omenaa.

---

Avainsanat: Sarjakuva, Manga, Digitaalinen, Internet, Apu

---

# “ROYAL GALA” ONESHOT

Erika Fellman

Novia University of Applied Sciences and Arts, Pietarsaari Finland

Degree Thesis for Fine Art, Degree Programme in Fine Arts- Artist

Supervisor: Anneli Holmström

---

Title: Royal Gala - A digital One Shot

---

Date: Spring 2019

Number of Pages: 16

Language: Swedish

---

## ABSTRACT

This is a final project I've been planning on doing ever since I stepped into Novia 4 years ago. My Royal Gala named comic is inspired by The Grimm Brother's well known fairy tale "Snow White". I have however put my personal spin on it, making it modern and giving it a completely different hidden message.

I'm describing my sources of inspiration as extremely Asian, but still pretty cozy and close to home due to my own thoughts, design, and humor which I have taken from my own limited way of life and its environment.

I will be explaining how you build a comic from scratch, the idea, to scripts and then how to give it away for the public to see it in its digital glory. The comic is 70% made by hand and 30% digitally so it can be as good and clean as possible for the readers to enjoy.

When it comes to comics, the authors idea should not be as highly valued as the readers feelings of connection to the story and characters. To relate and be able to live within the panels of a story is a must if a comic wants to give its all. That's why I also want to focus on the readers comments and opinions through the digital ways of social media. If the people out there like Royal Gala, Snow White might be able to continue her journey without having to bite the apple.

---

Key words: Series, Comic, Manga, Digital, Internet, Help

---

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<u>1. TRÄDTILLVERKNING</u>	<u>1</u>
Min syn på konst - En metafor	1
<u>2. ROTTILLVERKNING</u>	<u>4</u>
2.1 Inspiration	4
2.2 Syfte	6
<u>3. PAPPERSTILLVERKNING</u>	<u>8</u>
3.1 Vad är en Serie?	8
3.2 Vad är en One Shot?	9
3.3 Vad är en Webtoons?	10
<u>4. SERIETILLVERKNING</u>	<u>11</u>
4.1 Manus design	11
4.2 Karaktär design	11
4.3 Layout design	12
4.4 Teknik design	12
4.5 Det traditionella	13
4.6 Det digitala	13
<u>5. NÄTVERKNING</u>	<u>14</u>
<u>6. IHOPFLÄTNING</u>	<u>15</u>
<u>KÄLLFÖRTECKNING</u>	<u>16</u>

## Min syn på konst - En metafor

Konst är som ett träd.

Ett träd med ett lövrum bestående av hängivenhet och hårt arbete, en stam bestående av en idé och rötterna av inspiration och motivation.

Detta träd har som mål att sprida alla de fem ovan nämnda utåt, mot de som ser dess stolthet, samt pryda vår värld med dess existens; som en dekoration. Det får existera, livnära sig av ljuset det står i och bli värt mer än marken den står på...

Men: Detta träd kan enkelt tappa sina blad.

Du förstår, det finns träd tillverkare som inte kan tillverka träd. Men gör det ändå... Rötterna är starka vilket gör att stammen är en enkel konstruktion. Trä är ett böjligt material som man kan bygga vad som helst av, så på den punkten har dessa träd tillverkare inga problem. Det är löven som är problemet.

Mängden av dem skrämmer en. De är små och detaljerade, och tillsammans ska de komponeras, bindas, vändas och lyfta upp en ståtlig komposition av grönska. De drar till sig all sin tillverkares tid, all ork, all styrka och flow.

Ju mer tid man som träd tillverkare lagt ner på att tillverka löv i sina tidigare år desto bättre blir det. Men som sagt, vissa tror sig kunna skippa detta steg och bara visa upp rötter och stam på display med några enstaka blad som vagt klamrar sig fast vid nakna grenar. Om stammen och rötterna är tillräckligt starka, kan det i vissa fall fungera. Personer som går förbi kan ändå se dess glans. Men oftast är det den gröna kronan av löv som drar till sig uppmärksamhet.

Det är åtminstone vad jag själv drar mig till. Jag bryr mig inte alls om ålder, bakgrund, kändisnivå, eller medium. Jag dras till de träd med bäst lövkrona och till de konstnärer som tillverkat det. Det vill säga de arbeten som man på långa vägar ser att de sugit till sig konstnärens blod svett och tårar, men som ändå är omtyckta av sin tillverkare. Om konstnären själv ser brister, ser jag dem också. Trädet tappar isåfall en del av sina blad. Kommer det fram att konstnären fuskat så knakar det till; fler blad faller. Men inte alla. Vad som än skett i tillverkningsprocessen är det fortfarande ett träd som kan dekorera vår gråa värld.

Träd lovar inte att de ska ge oss människor någonting, men de kan ge oss syre. Att hålla oss på bra humör, pryda vår vardag och få oss att se andra träd i samma stil. Många köper träd för att behålla den känslan, men några gör det för att skryta. De kan köpas för tusentals eller miljontals.

Detta tror inte jag ett enda träd i världen är värt. Fast det skulle ha tagit 100 år att tillverka det är det ändå inte värt 100 miljoner. Ett träd är ändå bara ett träd bland andra träd.

Idag har det även blivit pop att köpa de lövlösa träden; de med bara rötter och stam. Jag tror att några får en kick av att säga att de ser något på trädet som ingen annan ser. Ett träd med en lövlös krona. Vissa hakar på: "Jo, Detta är de bästa och mest värdefulla träden. Så nakna, så sköra". Dessa människor skulle jag säga lever i en dimma. De ser inte lövkronan, utan dimman bland grenarna. Jag förstår att siluetten av ett moln och siluetten av en trädkrona liknar varann, men inte ens jag har så bra fantasi att jag blandar ihop dem. Dimma är gjort av lögnar och fukt. Trädet ni ser har fortfarande inget lövrum. Ge dem därför inte så mycket uppmärksamhet. Det är som att ge dem ett "pris för att de deltagit" bara för att de står där. Det hjälper inte någon...

Träd tillverkning kan man göra på egen hand, men det betyder inte att man inte kan samarbeta och fråga om hjälp. Att tro att man kan komma på nånting helt unikt från grunden är bara för ambitiöst. Därför ska man hitta någon som gör likadana träd som man själv vill göra, en mentor som är expert på just den trädsorten och följa i deras rotspår. Jag skulle gärna vilja se att världen inser att konst inte är något som alla kan göra. Man behöver antingen talang och/eller hårt arbete kring sitt verktygsbälte.

De flesta förstår det och ger upp i tidig ålder... Andra... hmm...

En sista sak som jag tycker är den viktigaste inom träd tillverkning: tid.

Tiden använder man för att strukturera sitt arbete. En kronologisk rad av träd som bara blir bättre och bättre är ett sätt att bedöma sin tillväxt. Att utvecklas är nyckeln till konst. Utan utveckling är raden av träden värdelös. Visar man upp träd som ser likadana ut en efter en blir hela världen uttråkad. Variation är nödvändig. Inte för att hålla trädproduktionen igång utan för att andra ska tycka man är värd att hålla den igång. Idag finns det så många konstnärer som vill ha mark att tillverka träd på. Bara de intressantaste får de bästa platserna och de andra göms långt in i skogarna.

För att bevisa att man förtjänar sin plats i bra solljus ska man dokumentera sin utveckling. Man ska visa att man blivit bättre och i dagens läge, helst så snabbt som möjligt. Tid är allt.

Hur ser min träd tillverkning ut då...

Mina rötter är starka och djupt förankrade. Inspirationen finns. Motivationen tar jag fram vid behov och talang har jag tacksamt tagit emot via generna från min mammas sida. Stammen är i värsta fall för stor. Denna text är ett bra exempel. Idén slutar aldrig växa. Mina träd är tydligen höga och fruktansvärt tävlingsinriktade.

Det som saknas är trädkronan. En krona som jag så enkelt skulle kunna tillverka men som jag undviker av ren irritation mot det slutliga resultatet. "Det blir ju ändå inte bra" är det något som viskar i mitt bakhuvud...

Jag har dock gått igenom processen ett tusentals gånger så färdiga träd finns. Och det är raden av träd som jag är stolt över; det som motiverar mig att se framemot min framtida rad av träd. Kommer de vara praktfullare än mina nuvarande?

I så fall vill jag att världen ska se på dem som, för det första träd. Bara enkla träd. Men även inspiration, motivation, hängivenhet och hårt arbete. Samt en idé värd deras tid. En idé som berättar en historia; som får folk att undra hur de kunde leva utan att ha sett just mitt träd. Bara några enstaka människor med denna insikt skulle göra allt värt min tid.

Nu när vi tillverkat ett träd, varför inte ta en titt på det underliggande rotsystemet för att förstå var idén kommer ifrån...



## **2. ROTTILLVERKNING**

---

### **2.1 Inspiration**

Ett av mina favorit citat lyder *“The bad artists imitate, the Great artists Steal”*. Ett citat som sägs ha yttrats av Pablo Picasso och som gatukonstnären Banksy sedan stal år 2019 i Bristol museum genom att kryssa över Picassos namn och under det skriva sitt eget. Det fick mig att inse att originalitet inte är så viktigt om man bara är en mästare på kamouflering och manipulation.

Jag vill vara en great artist. Vill. Men kan jag..?

Jag har alltid skrivit historier, inga mästerverk men tillräckligt för att tro på min förmåga att skriva underhållande. Dessutom har jag det i generna eftersom min pappa är en höjdare på att snurra ihop de mest underliga funderingar i form av ord. Till exempel är detta ett utdrag ur ett inlägg han skrivit på Facebook i januari 2019 för att få någon annan att dra på mungiporna eller till och med känna igen sig:

*“För ett par veckor sen drabbades han av feber.. Svår feber.. Han gjorde allt i sin makt för att råda bot på frossan.. Han slet som ett rabiessmittat vilddjur.. Han badade bastu tills ögongloberna stod en halv meter ur sina hålor.. Han kastade sig hänsynslöst pladask på diskbänken och gnagde frenetiskt för att få i sig zink.. Han smetade in hela sin nakna.. vackert fläskiga kropp med en tjock geggig blandning av honung och salvia... Han drack röd Jaffa tills den robusta vamben började pumpa upp vätskan tillbaka genom öronen..*

*Inget hjälpte.. “*

Oftast jag ser upp till skribenter som använder sig av spännande ordföjder och fantastiska baktankar i skuggan av texten själv. Två av dessa är Tsugumi Ohba (*“Death Note”* 2003-2006) och Eiichi Oda (*“One Piece”* 1997-) eftersom de in i minsta detalj kan planera oförutsägbara historier utan att skapa ett endaste frågetecken. Man märker inte ens hur bra berättelsen är ihopflätad innan slutet slår en i ansiktet. Hur kan man skapa en tråd så röd att den lyser i neon?

Instagram fick hjälpa mig att svara. Jag ställde frågan “What makes a good story in your opinion?” Några av ca 100 svar löd:

*“Character development, adventure, likeable characters, the plot” - anatsumin*

*“If it gets some sort of emotional reaction either through humor, sadness etc” - abz.art*

*“A twist you can’t see coming, so hard to do but so good” - jack.hawk.down*

*“A good plot twist and unperfect characters!” - lara.sud*

*“Honestly, it might sound superficial, but to me it just has to be memorable” - mezzin115*

De flesta svarade att man måste kunna identifiera sig med karaktärerna, att deras bakgrund skulle vara konsekvent och att de skulle växa som personer genom historiens gång. Historien själv ska ta läsaren på en resa. Bara en kommentar tyckte att estetiken och konsten var viktig. En av 100. Medan jag ögnade igenom kommentarerna fick jag en helhetsbild över vad allmänheten vill ha och utgående från det kunde jag få ett hum om var jag själv står för tillfället.

För att klara av den praktiska delen tog jag hjälp av boken “Manga in Theory and Practice” (2015) skriven av Hirohiko Araki som är mest känd för sin manga “Jojo’s Bizarre Adventure” (1987-). Boken berättar steg för steg om hur man bygger upp en manga från idé, manus, layout, teknik osv.

Jag tog också nytta av att jag är en mästare på spelet “sims”, närmare bestämt “Sims 3”. Ett spel där man i en öppen värld skapar en “sim” (plur: “simmar”) dvs. människor, bygger hus åt dem och sedan bokstavligen kontrollerar deras liv i flera generationer. Att bygga husen är min specialitet och därför byggde jag huset/hotellet som mina seriekaraktärer bor i. Huset har 3 våningar, källare, 8 sovrum, 9 badrum, 1 kök, och en reception. Hela huset kan jag rotera och zooma in på eftersom det är ett 3D spel. Därmed har jag alla bakgrundsbilder i realistiskt perspektiv, djup, skuggning dagtid och nattid som hjälp om något inte verkar stämma. Referensbilder så att säga.

Sist men inte minst Youtube. Alla dessa snälla människor som planerar, filmar, editerar och laddar upp videon om allt de kan för att andra gratis ska kunna ta efter och lära sig. Att vi kan använda oss av över 1 miljon olika videor som idag existerar är något vi tar för givet. Hur ritas man fötter? Kolla Youtube! Om man kan orientera sig mellan de interna nätet kan man lära sig vad som helst.

## 2.2 Syfte

En liten, liten empatisk del av min hjärna sitter och säger att just min serie behöver existera. Att det finns en chans att den kan hjälpa människor. Inte direkt bota sjukdomar, fattigdom, sexism, lgbt-fobi, mobbning och framför allt självkritik. Men tända ett ljus över dem kan jag genom att få läsare att komma ihåg att vi alla i grunden är människor. Det tror jag att jag kan!

Dock har jag de senaste två-tre åren varit väldigt hatisk mot min egen konst. Jag har inte gillat något av det min penna utfört. Och vid andra tillfällen har jag inte ens orkat lyfta pennan som jag hela mitt liv tidigare kommit överens med. Nuförtiden drar min penna linjer som får mig att skämmas över allt som är jag, och jag har även funderat på att helt sluta rita eftersom det inte är någon idé att pressa ut blek blandsaft som ingen vill ha eller se på...

Men om vi nu tänker oss att jag skulle bestämma mig för att slänga min penna, då skulle en väldigt hög vägg komma emot; Vad ska jag sysselsätta mig med? Vad annat kan jag göra som får mig att känna mig tillräcklig? De flesta saker jag skulle kunna tänka mig göra i livet är omöjligheter för just mig och de övriga kan man inte livnära sig på.

Jag tycker om att filma och editera, men jag kan inte samarbeta. Jag tycker om att uppträda, men kommer aldrig kunna komma över min scenskräck. Jag tycker om musik, men jag kan inte spela ett instrument eller läsa en not. Jag tycker om att se på filmer och läsa serier, men jag vägrar bedöma dem på ett professionellt plan av rädsla för att förstöra upplevelsen för andra och mig själv. Jag vill flytta utomlands, men jag kan inte resa av personliga skäl. Jag vill inspirera och lära, men inte i en lärarroll. Jag vill, men jag kan inte.

Jag har dock märkt att om man jämför och lägger ihop alla saker jag vill göra kommer man fram till resultatet: serier. Ett visuellt arbete som kan lära ut vad som helst, inspirera vem som helst med karaktärer som man kan gömma sig bakom medan man individuellt arbetar med all världens musik susande i öronen. Ett bättre jobb för mig finns inte.

Men processen att skapa en serie är långsam, vilket jag av hela min existens hatar. Jag vill oftast se resultatet snabbt så kommer jag att orka med något så långsamt som att rita panel efter panel i timmar då läsarna bara ögnar igenom det? Nånting som tar 30 timmar för mig tar max 3 minuter för läsaren.

Det finns bara ett fall där svaret är "Ja. Det är värt din tid":

Om man skapar något så bra så att läsaren bär med sig minnet av just min serie hela livet.

Då är oddsen 30 timmar mot hela läsarens livstid. 30 år. Kanske 60 år? 90?

Därför är min serie Royal Gala ett test till mig själv. Hur mycket klarar jag av? Det första kapitlet ger jag till mina läsare den 20.4.2019 och sedan tar jag emot deras reaktioner. Om de gillar mitt arbete kan jag fortsätta. Om inte, lägger jag pennan på hyllan tillsammans med min rad av träd. De jag är stolta över.

För att producera min serie behöver jag papper. Mycket papper...

## **3. PAPPERSTILLVERKNING**

---

### **3.1 VAD ÄR EN SERIE?**

Många anser att grottmålningar och Egyptens väggmålningar tillhör de första serierna världen har skådat, eftersom de precis som dagens serier berättar en händelse via bilder. Huvudtanken är att en serie ska kunna berätta, till och med utan text, något för läsaren utan att berättaren själv är på plats. Något mycket användbart förr i tiden när alla inte kunde läsa.

I Europa blev serier kända på 1800-talet och i början av 1900-talet började de publiceras i tidningar. Humor var huvudtanken blandat med propaganda och andra samhällstankar. Serienoveller dvs. en längre historia publicerad i bokformat, blev kända på 1930-talet då superhjältarna började dyka upp. Dessa serier blev snabbt kända runtom i världen på grund av andra världskrigets utsträckning och satte en boom i produktionen av serier. Japan var en av dem som nappade och blandade den med sin egen konst kultur.

Den asiatiska seriesorten växte egentligen upp mycket tidigare tack vare Kinas uppfinning av pappret redan 35 år f.kr. Till Europa kom pappret på 1100-talet. Japanska pergamentrullar med teckningar från 1100- och 1200- talet har tillvaratagits och även dessa kallar japanerna för "Manga"; deras ord för att separera serier från annan textlitteratur. Ungefär 40% av den japanska befolkningen läser manga vilket i jämförelse med den västerländska kulturen ses som ett utmärkt sätt att lära sig saker. Överflödet av produktion och variationen av genrer ger möjlighet för alla att hitta något de gillar. Personer i alla åldrar läser manga serier. Därför drar jag mig till den japanska kulturen allt mer för var dag som går. Om det är en viss sorts serie jag söker hittar jag den 100% i Japan. Men än vet jag ej om den japanska marknaden, som kryllar av talangfulla konkurrenter, är något jag vågar mig in i. En västerländsk person kan inte bli en Mangaka (Det japanska ordet för en person som ritat manga) om hen inte skriver på japanska. Men inspirerad kan man bli och därför skapa på vilket språk som helst. Jag kommer hålla mig till det internationella språket engelska för att ha möjlighet att röra mig i alla världens hörn.

### 3.2 VAD ÄR EN ONE SHOT?

I Japan är det stor konkurrens mellan serietecknare. Därför kan inte alla nå drömmen om en fast anställning: att via ett kontrakt binda sig till ett företag för att producera ett kapitel av sin serie i veckan, varannan vecka eller en gång i månaden i en stor, känd tidning tillägnad just serier. Men alla kan få en chans att försöka visa sitt arbete för allmänheten. Det gör man genom att sända in 3 kapitel av sin nya serie till tidningsförlaget. Om dessa gillas av serietidningens publiceringsmedlemmar kan första kapitlet publiceras i tidningen under titeln "One Shot".

Om läsarna verkar gilla One Shoten och vill se mer, skriver de positiv feedback till tidningen. Om den får tillräckligt mycket bra feedback kan de två övriga kapitlen publiceras i kommande nummer och serietecknaren får en fast anställning.

Detta sker väldigt sällan eftersom de konkurrerar med de populäraste serierna i samma tidning. Oftast är det de mer kända serietecknarna som får sina One shots serialiserade.

Men sin One Shot kan man även publicera online.

### 3.3 VAD ÄR EN WEBTOONS?

I dagens läge är det möjligt att läsa serier på nätet. De kända japanska manga författarna har märkt att deras verk inte fungerar på nätet lika bra som de gör i serietidningar eller i bokformat. Istället är det vanliga, oftast unga människor som på fritiden arbetar digitalt med serier, och som de till slut laddar upp på internätet. Med hjälp av photoshop och clip studio mm. kan vem som helst laga en så kallad online comic.

En online comic läser man inte från sida till sida utan uppifrån ner med hjälp av scroll-tekniken. Bilderna är placerade under varann och pratbubblorna oftast utanför bilden själv. Därför ska man först kolla varifrån i världen serien man vill läsa ursprungligen kommer ifrån eftersom man i Asien läser pratbubblor från höger till vänster och i väst från vänster till höger.

En av de bästa platserna att läsa web comics är [webtoons.com](http://webtoons.com) en sida där vem som helst får lägga upp sina serier, få direkt feedback från läsare samt om serien i genomsnitt har en stadig mängd investerade läsare och bra betyg kan skaparen få ett annonskontrakt och därmed pengar för att betala sin hyra. Ett annat kriterium är att man måste publicera en serie eller ett nytt kapitel åtminstone 2 gånger i månaden.

Det är förvånansvärt många som läser webtoons. Mer än 20 miljoner aktiva läsare varje vecka enligt webtoons tittarsiffror. Idén kom ursprungligen från Korea där webbsidan heter "Naver". Online serier kan bli så omtalade att det görs filmer med kända skådespelare i huvudrollerna; eller animerade serier, även kallade "anime", som visas på tv under de bästa sändningstiderna, gjorda för hela familjen, inte bara barn.

Men hur gör man nu en serie...?

## 4. SERIETILLVERKNING

---

### 4.1 Manus design

Först och främst behöver man en hållbar historia som man verkligen vill berätta. Bara för att det är populärt att läsa om t.ex. superhjältar, betyder det inte att man måste skriva om dem om man inte brinner för det. Om man gillar det man skriver kan nog läsaren relatera genom historiens gång.

Först skriver man ner huvudpoängerna, en kort sammanfattning av allt som ska hända. Sedan delar man in poängerna i stycken, eller kapitel. OBS! Det första kapitlet är det viktigaste. Händer det inget intressant på de första sidorna orkar ingen läsa vidare. Plats, karaktärer, tidpunkt och idé måste introduceras så fort som möjligt. Manusets skriver man kronologiskt i form av händelser och dialoger och det får vara hur klottrigt och oläsbart som helst bara man själv förstår och därefter kan rita sina idéer.

Om man samarbetar med någon, eller om man skriver historien själv och någon annan ritat den, måste man kunna skriva rent vad som händer på varje sida i varje panel så att serietecknaren förstår hur man tänkt sig händelserna.

### 4.2 Karaktär design

Som vi tidigare kom fram till måste karaktärer vara relaterbara. Läsaren måste kunna identifiera sig med dem, deras iakttagelser, moral och problem. Om karaktären är för perfekt kommer ingen kunna relatera eftersom nästan ingen är perfekt. Undantaget är om det råkar vara själva idén med berättelsen. Kläder, bakgrundshistorier och anatomi måste passa in med platsen och tidpunkten, om inte detta är meningen med själva historien. och ålder måste tas i beaktande: En 8-åring kan inte tänka som en vuxen. Om nu inte detta är själva idén med historien som sagt.

En bra författare kan komma undan med ful konst i sin serie bara historien är fantastisk, men en bra konstnär kan inte komma undan med en tråkig historia tack vare sin fantastiska konst.



### 4.3 Layout design

12

Nu får man äntligen lyfta skisspennan för att börja rita, men inte genast på första sidan. Steg 1 är att rita små versioner av sidorna. Små paneler och snabba skisser för att få kompositionen att stämma. Man kan inte tränga in för många paneler och rutor samt pratbubblor på en sida. Om nånting spännande händer måste man kunna överraska läsaren dvs framföra överraskningen i första panelen på en just frambläddrad ny sida. En röd tråd ska finnas genom sidorna så att läsaren hinner med utan att tvingas stanna upp för att undra “Varför går de åt vänster fast de just gick åt höger?” “Varför är det samma perspektiv i 3 bilder efter varann?” “Vilken pratbubbla borde jag läsa först?”

Det påminner om hur man producerar en film; hur en kamera kan förflytta sig. På samma sätt ska bildernas perspektiv förflyttas från panel till panel, men man ska även inkludera vyer en kamera inte klarar av eftersom det är något bara konst klarar av. Skapa det man inte kan se. Efter det kan man börja skissa sidorna. Allt från A5 till A3; Man väljer själv.

### 4.4 Teknik design

Hurdant material man använder för att tillverka sin serie väljer man själv. Blyerts, bläck, tusch, vattenfärger, photoshop, allt är ok. Vad jag har förstått säljer färggranna serier mer än svartvita både i västvärlden och online. Som svartvit entusiast vill jag hålla mig till det svartvita eftersom den stilen är full av möjligheter till gråskalor som kan användas på många olika sätt. “Hatching, crosshatching, smudging, highlighting, contrasting osv”: ord online som det svenska språket inte ännu har översatt.

Allt detta kan göras både traditionellt på papper eller digitalt. Oftast tillägger man pratbubblor och text via photoshop för att vara säker på att alla kan läsa skrivstilen utan problem. Även häftiga effekter fixas via dator för att få varje sida unik, men även för att enkelt fixa sina misstag. Det är lätt att förstå varför de flesta vänder sig till de digitala teknikerna för att skapa serier. Det blir bara mer och mer vanligt att skapa via tangenter, tabletter och digitala pennor. Vissa ser digital konst som “fusk” eftersom ctrl+z knappen är så nära. Men den digitala konstnären måste fortfarande ha öga för färg, form, detalj, komposition och idé. Bilden skapar inte sig själv, det viktigaste sitter fortfarande mellan hjärnan och handleden.

Själv har jag inte alla medel som behövs för att laga allt 100% digitalt. Därför håller jag mig till det jag förstår, kan handskas med och kommer överens med tack vare våra år tillsammans:

#### **4.5 Det traditionella**

Jag skissar på A4 printpapper i blå färgpenna för att få ett hum om vad som skall finnas var, sedan går jag över linjerna med blyerts medan jag tillägger detaljer på de lösa blå formerna jag just drog. När detaljerna är tillräckligt synliga för att jag ska kunna lita på dem ut ritar jag ut dem på ett tjockare papper igenom ett ljusbord. Detta papper ger jag mitt allt åt. Tillsammans med linjaler och svarta Micron tuschpennor från 0,8 mm - 0,05 mm bygger jag upp min värld. Allt blir inte bra men då suckar man en stund, äter ett kex och fortsätter. Man kan ju fixa upp sitt misstag senare med hjälp av vår nästa rubrik:

#### **4.6 Det digitala**

När alla byggnader, ögonbryn och kaffekoppar fått den mängd av tusch de behöver skannar jag in sidorna för att få dem digitalt upp på min dataskärm. Därefter tar jag hjälp av photoshop för att städa och göra fint. Jag tillägger raka linjer runt teckningarna för att få raka paneler, runda textbubblor och läsbar text samt städar upp alla felsteg som tuschpennan tagit.

Men det är inte slut här. Eftersom denna serie ska publiceras online måste sidorna ändras för att kunna passa den enkla online scroll-tekniken uppifrån ner. Jag får helt enkelt kopiera alla paneler och rada dem under varann på ett löjligt långt dokument. T.ex. 30 cm x 30 000 cm. Det är som att skapa ett nytt pussel av ett redan färdigt pussel. Med rätt inställningar sparar jag sedan dokumentet, klipper upp det i bitar och laddar upp dem online efter varann. 2 sekunder senare plingar det till i hundratals telefoner runtom i världen. "Ett nytt kapitel har just laddats upp". 1 minut senare kommer feedback skrikande mot mig vare sig jag vill det eller ej. Linjerna på kaffekoppen och ögonbrynen har sagt sitt, nu är det läsarnas tur.

## 5. NÄTVERKNING

---

Världen online är en plats man ska iaktta före man sätter sin fot i den, bygger sitt rum i den och börjar prata med den. Har man inte skinn på näsan kommer internet se till att man inte har någon näsa kvar efter bara några minuter. Man ska kunna använda rätt språk, rätt bilder, rätt skämt och helst ska man aldrig klicka fel. Om man gör det tappar man näsan. Om man nu fortfarande råkade ha den kvar.

Det betyder inte att den är farlig eller att man ska undvika att bekanta sig med den, tvärtom. När man fått en uppfattning om strukturen och man lärt sig orientera sig mellan de olika interna näten, får man ett hum om hur saker och ting fungerar på olika nätsidor. Och då kan man hitta vänner för livet, trogna följare och fantastiska människor. Man känner igen sig i dem och man vill göra allt för dem. Man ändrar sin moral, sin syn på saker och råkar därmed bli en vis människa i tidig ålder. Desto mer man gör för det interna samhället desto mer gillar de en och fler hittar en. Mängden av folk som rör sig där upphör aldrig vare sig vilken tid det är på dagen. Man är aldrig ensam. Därför känner man sig hemma och man blir tillräckligt trygg för att börja bygga sig ett rum. I detta rum bjuder man på sig själv.

Jag själv använder mitt rum för att visa min konst, skriva roliga saker samt underhålla alla i min väg. Jag dekorerar mitt rum med inspiration av andra, och varje gång jag tar ett steg in får jag en boost av motivation från höger och vänster. Här vill jag blomstra och varför inte utvidga väggarna så fler och fler ryms in. Alla som kan hitta mig är välkomna.

Därför är det här som jag vill hålla utställningen av mitt slutarbete. De flesta har idag en smartphone. Med den kan man stiga in i mitt utställningsrum. Där bor min serie och visar upp sig för världen.

De som inte har en smartphone kan inte hitta mig. De ska inte hitta mig. Min konstvärld befinner sig online, och bara de som sitter inom samma väggar som jag vet vem jag är.

Världen utanför behöver inget veta.

## 6. IHOPFLÄTNING

---

Har ni hört sagan om Snövit? Sagan om den vackraste flickan i världen, som beskyddas av sju dvärgar så att inte den onda, avundsjuka drottningen dödar henne. Märkte ni att drottningen vann? Tänk om inte prinsen skulle ha dykt upp?

Sagan har enligt mig många hål. Därför har jag de senaste 4 åren fyllt dem med min egen logik. Förr var sagan om Snövit som ett träd med bara några få blad, stammen var smal och krokig, och rötterna var gamla, närapå uråldriga källor från 1700-talet, när de kvinnliga inspirationerna till Grimms version sägs ha levt sina liv. Det finns mycket rum för spekulationer och fantasi. Detta rum använder jag mig av, blandar ihop det med dagens värld och ser på hur Snövits värld faller samman på ett modernt sätt. Jag visar upp spegeln för henne. Spegel spegel på väggen där, är detta hur världen verkligen är? Är din trädkrona så präktig som den borde vara? Jag som konstnär har ännu ingen aning om allt det jobb jag gör är värt min tid. Jag försöker göra detta träd ett av de bästa jag tillverkat, men det gäller att andra också ska tycka det. De personer som befinner sig i mitt rum. Kanske de ropar till sina kompisar “Kom och se på den här Snövit! Henne har vi inte sett förr”. Eller kanske de lämnar mitt rum, och vill aldrig komma tillbaka. Gick jag som trädverkare för långt? Är mitt träd trots det någons anledning att fortsätta ha en bra dag?

Eller är det kanske bara ett träd bland andra träd.

Vad jag önskar är att detta träd blir stort och friskt nog att bära frukt. Kommer de att vara giftiga, eller kommer de vara lika söta och goda som äpplen vid namn Royal Gala?



## KÄLLFÖRTECKNING

---

Björn Fellmans Facebook sida, publicerad och läst 23.1.2019 (Online)

<https://www.facebook.com/bjorn.fellman.71/posts/222656751971324>

Vad är Death Note: (Tsugumi Ohba)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Death\\_Note](https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Note)

Vad är One piece: (Eiichiro Oda)

[https://en.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece](https://en.wikipedia.org/wiki/One_Piece)

Vem är Hirohiko Araki:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hirohiko\\_Araki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hirohiko_Araki)

Vad är Sims 3:

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims\\_3](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims_3)

Thought Co, Kallie Szczepanski, (5.3.2019) "*The invention of paper*" (Online)

<https://www.thoughtco.com/invention-of-paper-195265>

The Artifice, Taylor Ramsey, (5.2.2013) "*The History of comics, decade by decade*" (Online)

<https://the-artifice.com/history-of-comics/>

Sidewalls, (24.9.2016) "*A short History of Japanese Manga*" (Online)

<https://www.widewalls.ch/japanese-manga-comics-history/>

Ranker (2019), Cleo Egnal, "*Strange but true: The real-life inspiration For Snow white Actually had a talking mirror*" (Online)

<https://www.ranker.com/list/real-life-inspiration-for-snow-white/cleo-egnal>