

Strekens liv og levnet - en pedagogisk metode for å lage tegneserier

av Tor Arne Hegna



Strekfigur ill.: T.A.Hegna, TTV 2005

Tegneserier er noe av det første barn i Norge frivillig leser. I skoleverket har man gjennom L97 også fått med at tegneserier skal inn i undervisningssituasjonen, både for å lære hva tegneserier er og hvordan de fungerer, men også som et kunstnerisk uttrykk som man skal lære å beherske.

Tegneseriemediet er vidtfavnende i uttrykk og stilarter, samtidig er det relativt nylig blitt en del av den akademiske interessesfæren. Det finnes lite litteratur om emnet, og det er ganske få utøvere i Norge. Alt dette gjør at mange lærere blir usikre på valg av metode for positive mestringsopplevelser.

De siste 12 årene har jeg prøvd ut en metode, som nok sikkert trenger noe mer tilpasning og utprøving, men som likevel gir en innføring i tegneseriens mystikk og heller ikke ekskluderer noen ut fra talent og evne.

Keep it simple stupid

Basert på prinsippet om at det enkle ofte er det beste, og tegneseriens krav om forenkling, velger vi oss den såkalte fyrstikkfiguren som hovedperson i denne sagaen. Streken er navnet jeg har gitt figuren.

Strekens liv og levnet er prosjektets navn. Rent faktisk så ble ideen unnfanget mens jeg arbeidet med opptaksprøvene til Statens kunst og håndverkshøyskole (SHKS) tidlig på nittitallet. En av oppgavene den gang var å forklare, uten ord, hvordan man lapper dekk på en sykkel. Jeg valgte å dramatisere dette som en kort tegneserie og i den prosessen så jeg for meg at dette kunne være en interessant metode for å lære viktige prinsipper i tegneseriefaget. Det hører med til historien at jeg aldri sendte inn søknaden til SHKS.

Motet sviktet og selvkritikken vant en overlegen seier, men ideen som denne ene oppgaven hadde gitt meg fikk ett etterliv. I 1993-94 var jeg rundt på en del skoler og fortalte om hvordan jeg som serieskaper jobbet. Som ett av flere eksempler hadde jeg med serien min om strekfiguren som lapper dekk. Den vekket som oftast en del humring og fikk mye oppmerksomhet. Når jeg fikk forespørsel om jeg ikke kunne lage et enkelt kurs i å lage serier så tok jeg den fram som modell for den prosessen som jeg mente at var mest nyttig.

Hvorfor en strekfigur?

Bakgrunnen til å velge en slik enkel figur er flere:

-*Den er kjapp å tegne.* Ofte når jeg har hatt undervisning om tegneserier er tiden knapp, i løpet av en dobbelttime skal jeg både fortelle om egne arbeid, om seriemediet generelt og lage en serie i fellesskap med elevene. Jeg har kommet fram til at staffasje og detaljer må vekk om vi skal rekke å få laget en serie på så snau tid.

-*Den er identitetsskapende.* Til tross for sin enkle framtoning, eller helst på grunn av den, kan de fleste kjenne seg igjen i figuren. Man trenger ikke mer enn et par bein og armer, en kropp og et hode for å gjenkjenne en menneskelignende skapning. Samtidig trenger man ikke så mange detaljer eller variasjoner for å gi de enkelte figurene egen personlighet eller kjennetegn. Denne ikonbaserte forståelsen av figuren er en av grunnpilarene i konseptet, og noe jeg bruker en del tid på innledningsvis før vi går i gang med å lage selve serien.

-*Den er lett å mestre.* Ett av de vanligste motargumentene jeg møter hos elever er påstanden om at de

ikke kan tegne. Akkurat det argumentet er sjeldent vanskelig å motbevise: En fyrstikkfigur er så enkel at man med få øvelser lærer å mestre både ansiktsuttrykk, kroppsholdninger, kjønn og kulturtilhørighet. De mest talentfulle vil selvfølgelig lettere få dette til, men de fleste forstår kjapt prinsippene og trenger ikke så mye øvelse for å se at de mestrer oppgaven. Min erfaring er at det er viktig at elevene blir kjent med figuren og får anledning til å prøve ut mulighetene den gir før vi går i gang med selve serieskapningen. Ikke ulikt hvordan en serieskaper jobber med sine figurer før man går i gang med å lage en serie.

-Den er sammenlignbar med hvordan man jobber profesjonelt. De fleste serieskaperne skisserer opp sine striper eller sider. I de første stadiene bruker man gjerne fyrstikkfigurer for å se hvordan ting fungerer. Dermed kan man forklare elevene prosessen med å lage en serie, og la dem være delaktige i denne tidlige fasen. Til slutt bør man bestemme om de skal «rentegne» serien som trinn to, dels slik at de talentfulle kan få vist seg fram, men først og fremst slik at de kan rette opp uklare tegninger eller handlingsforløp.

Premissene

Jeg har indirekte fortalt at man i størst mulig grad unngår bruk av ord, være seg dialog, fortellerstemmer eller andre språklige effekter. Årsaken er ikke den at jeg misliker språk som sådan, men jeg mener at det er særlig viktig å vektlegge den visuelle intelligensen, evnen til å fortelle med bilder, for på den måten å bli bevisstgjort hvordan man bruker bildet som forteller. Ikke bare i tegneserier, men i bildemedier generelt. Derfor setter jeg som første premiss at serien skal fortelles uten bruk av ord.

Et annet premiss som jeg setter er at det skal være en tradisjonelt oppbygd historie. Det betyr at den må inneholde et problem og en løsning på dette problemet. I prinsippet en start, en midte og en slutt – og i den rekkefølgen. Målsetningen er altså ikke at man skal leke med konsepter, men lære seg grunnprinsippene for historiefortelling.

Å konstruere en historie er et fag i seg selv, og derfor har jeg valgt å sette rammene for historien, med å gi samme oppgave som jeg i sin tid fikk fra SHKS. Elevene bør deretter sette seg sammen i grupper for å bli enige om hvordan man skal dramatisere lappingen av et sykkeldekk. Det er mye enklere å dramatisere en gitt handling enn å starte fra bunn av, og det er ikke nødvendigvis det å skape historien som skal være utfordringen, men å fortelle den. Jeg vil også vektlegge det med gruppearbeid, fordi dette nok en gang gjenspeiler hvordan mange serieskaperne arbeider. Selv om noen er helt alene i prosessen, er det mange som jobber sammen med andre når man lager serier, enten i produksjonsteam med forskjellige oppgaver, være seg forfatter, tegner, fargelegger, tekster og lignende, eller som serieskaper og redaktør.

Det siste premisset er ikke det minst viktige, nemlig format-begrensningen. Jeg pleier å si maks 12 ruter, og minimum 6, og at disse skal være innenfor et A3-ark. Svært ofte lager jeg serien i fellesskap med elevene på tavla, og da blir naturlig nok tavla selve formatbegrensningen. Erfaringsmessig havner de fleste løsningene nærmere 12 enn 6 ruter, så om man ønsker det kan man snevre inn antall ruter mer. For eksempel ved å heve minimumsantallet til 8 eller 10 ruter.

Gjennomføringen

Når vi nå har premissene klare, og skal ta fatt på den praktiske gjennomføringen, må vi tenke målsetninger og metode i stor grad. Som tidligere nevnt starter jeg med å introdusere Streken – fyrstikkfiguren. De første øvelsene blir derfor å vise hvor mye man faktisk kan klare å få ut av en slik enkel kreasjon. Målet med dette er å la elevene bli kjent med figuren og gi den personlighet og liv. Ideelt sett bør man holde på til de blir glad i figuren og klarer å gi den et stort register av uttrykk og tolkninger. Dessverre er det ikke alltid man har tid til dette, men må gå i gang med neste del for rekke å gjøre seg ferdig. Det viktigste er imidlertid at man skjønner prinsippene med fyrstikkfiguren.

Neste trinn blir å lage serien. Her kommer man også ofte i en tidsklemme, for ideelt sett burde man skissert opp først, deretter diskutert valgene før man laget en endelig versjon. Ofte velger vi likevel en lignende løsning, siden vi i fellesskap lager en skisse på tavla, og deretter må elevene lage en endelig versjon uten min assistanse. Problemet med å lage en felles skisse er at det blir liten variasjon i de endelige løsningene. Hvis målsetningen skal være individuell prosess, så bør man derfor unngå dette. La heller de forskjellige gruppene jobbe seg gjennom også denne biten, slik at de i det minste kommer opp med egne løsninger. Da blir de enkelte elevene mer delaktige i prosessen. Man kan selvfølgelig la elevene jobbe individuelt når man kommer til selve tegneprosessen, men det krever i stor grad en aktiv og delaktig lærer. Årsaken er at da må man forholde seg til mange på en gang, og min erfaring er at man da ikke kan bidra med så mye til selve prosessen sammenlignet med gruppemodellen.

Poenget med å lære å fortelle med bilder er at prosessen skal bevisstgjøre eleven. Målsetningen må

derfor være at eleven skal kunne ta i bruk et bredt register av virkemiddel for å fortelle historien. Jeg pleier å si at det er sjeldent man ser at bildene i tegneserier er like fra rute til rute, og det skal heller ikke elevenes arbeid være. Man bør etterstrebe forskjellige bildeutsnitt, former på rutene og visuelle effekter i disse – samtidig som man opprettholder prinsippet om at det enkle ofte er det beste. Variasjon i virkemidler er viktig for å fremheve budskapet i hver enkelt rute, samtidig som bevisstgjøringen rundt bruken av virkemidler er en del av læringsprosessen. Uttrykk og estetikk er fellesnevner for valg av virkemiddel. Spørsmålet man skal stille i denne prosessen blir rett og slett: Hvordan skal vi best få fram hva som skjer? Og: Hvordan skal vi få det til så se best mulig ut?

Det estetiske er noe som jeg hittil ikke har drøftet i særlig grad. Det er flere årsaker til det. For det første har tegneserier egne estetiske regler som vil være ukjente for de fleste lærere, og for det andre er det som oftest kun de mest talentfulle elevene som klarer å tilføre merkbare estetiske valg i prosessen. Derfor er det viktig å tilpasse de estetiske kravene til klassetrinnet og den enkelte elevens forutsetninger. Noen viktige og generelle estetiske prinsipper vil det likevel være viktig å ha med under prosessen:

-*Tydelighet*. Strekene bør være enkle og klare slik at man tydelig får fram hva som skjer. Her vil valg av redskap og teknikk være vesentlig.

-*Variasjon i virkemidler framfor detaljerte bakgrunner*. Mange kompenserer for få virkemidler med desto flere detaljer i bakgrunnen eller på figurene. Prøv å luke vekk dette, da det fjerner fokus fra hva vi ønsker å oppnå. Har eleven derimot tatt i bruk et bredt register med virkemidler og deretter ønsker å utvide detaljrikdommen så bør det tillates, så lenge detaljene underbygger historien og ikke kamuflerer den.

Den vanskelige evalueringen

Når man som pedagog skal evaluere den enkelte elevens resultat er det viktig at man kan se hele prosessen under ett. Både skisser og det endelige resultat blir dermed viktige for å forstå elevens innsats og forståelse. Jeg forutsetter at man som lærer prøver å være så aktiv og deltagende som mulig, og at resultatet i stor grad gjenspeiler innsatsen man legger ned som tilrettelegger og pedagog. Derfor er det en stor inspirasjon når man ser at elevene har forstått prosessene og gjennomfører prosjektet på en slik måte at man tydelig ser en bevisstgjøring rundt det å fortelle med bilder. Min erfaring er at elevenes forhold til figuren Streken er viktig for innsatsen og innlevelsen. Jo mer knyttet til figuren, jo sterkere eiendomsforhold får de til serien, og jo bedre blir resultatet. Her spiller ofte gruppens arbeidsinnsats og indre psykologi inn. Dette er også suksesskriterier som man fortløpende kan måle underveis, og etter beste evne korrigere når det måtte være nødvendig.

Dette er altså en av mange mulige måter for å lære bort det å lage tegneserier. Min påstand er at tegneserie er en glimrende introduksjon til det å fortelle med bilder, og at man i skolen ikke bør være redd for å prøve det mer aktivt. Dessuten er det billig og krever lite med ressurser og materiell.



Å lage tegneserier er et populært emne som særlig mange jenter setter pris på. Her fra et kurs i regi av Biblioteket i Ål i Hallingdal. (Foto: Tor Arne Hegna, TTV 2004)



Tor Arne Hegna (f. 1969) er redaktør for Tegneserier.no, et nettsted om tegneserier som inneholder fakta om alle tegneserieutgivelser i Norge, samt nyheter, anmeldelser og artikler – pluss mye annet. Nettstedet er landets eneste uavhengige redaksjonelle fora om tegneserier. Hegna driver også Telemark Tegneserieverksted, som tidvis produserer serier og utgir relevant litteratur om serier. Han er også tilknyttet nettverket Serietørene, som tilbyr foredrag og kurs om tegneserier til blant annet skoler og bibliotek, og han er styreleder for Tegneseriemuseet i Norge.

Fyrstikkfigurer er også brukt i kommersielle tegneserier - om enn i noe modifisert utgave. Her er den mest kjente: Peter Smarts Lille Hjelper i Don Rosas strek. Copyright: The Walt Disney Corporation

