

Nosebleed Studio 

Lärarhandledning
För F – 9 och Gymnasiet samt
studiecirkelar och workshops

LÄR DIG TECKNA MANGA!

Karaktärsdesign

Tips inför undervisningen
Lektionsupplägg
Studiecirkelupplägg



Skriven av Natalia Batista
och Elise Rosberg

I *Nosebleed Studio lär dig teckna manga! — Karaktärsdesign* lär de fem tecknarna från Nosebleed Studio ut konsten att rita manga på ett pedagogiskt och inkluderande sätt.

Nosebleed Studio grundades 2006 och är en svensk serietecknarstudio med fem professionella serietecknare och illustratörer vars serier är starkt inspirerade av den japanska seriekulturen: manga. Studion består av Joakim Waller, Catarina Batista, Alice Engström, Natalia Batista (skaparen av serierna *Mjau!* och *Sword Princess Amaltea*) och Elise Rosberg.

Boken börjar från grunden och lär läsaren hur man tecknar ansikten, ögon, hår, kroppar, kläder och går sen vidare till att sätta sin karaktär i rörelse, ge den olika känslouttryck, och interagera med andra karaktärer. Fokus ligger på att visa varierade kroppstyper, könsidentiteter och etniciteter. Läsaren lär sig också att använda de kunskaper hen har fått för att bygga sin egen karaktär med en unik personlighet. Efter varje kapitel finns det ett exempel på en teckningsövning vilket gör att boken passar bra som läromaterial i bildundervisning såväl som material i studiecirkel eller för privata studier.

Boken lägger fokus på:

- Stort referensbibliotek tecknade i flera unika stilar.
- Inkluderande och positiv framställning av olika sorters människor.
- Instruktioner för både nybörjare såväl som vana tecknare.

I denna lärrhandledning ges förslag på upplägg av lektioner och hur man kan använda boken i undervisning i skolan, som material i en studiecirkel eller som underlag för workshops i mangateckning.

Material som behövs är blyertpennor, suddgummi, vita papper samt eventuellt färgpennor, linjaler och svarta tuschpennor.



Tips till dig som ska lära ut mangateckning

Denna bok har många användningsområden, därav följer härmed en genomgång av varje kapitel, med tips på hur ni kan tänka när ni lär ut med boken som utgångspunkt. Dessa tips är för både dig som är utbildad lärare såväl som du som håller kurser eller studiecirkel. Vi rekommenderar starkt att du innan varje lektion själv gör de instruktioner och övningar som finns med i boken.

Introduktion

I introduktionsserien presenteras hur man kan tänka när man ritar och vilka material som behövs. Det tas upp hur man börjar rita, varför man ska öva och hur man får inspiration. Denna korta serie är till för att ge läsaren en introduktion till ämnet bild och teckning, där det kan finnas en viss grund till rädslor för att göra fel och att det inte ser perfekt ut första gången man försöker. Vi vill istället visa på att övning ger färdighet, och att man inte ska ge upp.

Kapitel 1: Huvud

Detta kapitel tar vi upp grunderna i hur man tecknar ansikten och hur man varierar dem. Alla fem illustratörer har bidragit med illustrationer till referensbiblioteket på sidorna 14-15, vilket gör att deltagarna inte riskerar att kopiera bara en teckningsstil. Be gärna deltagarna att rita av dessa olika sorters ögon och experimentera själva utifrån grunden på sidorna 12-13. Även olika näsor, munnar och ansiktsdrag tas upp på sidorna 16-19 för att få större variation på karaktärerna.

Huvuden i olika vinklar, samt olika åldrar och typer av karaktärer presenteras på sidorna 22-27 och 34-35. Manga är inte en stil, utan en samling stilar. Det finns inte ett rätt sätt att rita en mangakaraktär på, utan det bästa är att kombinera och prova själv. För att kunna komma till punkten där deltagaren känner att hen kan utveckla sig är det bra att gå igenom grunderna gemensamt, t.ex. på en whiteboard eller ett blädderblock. Låt dem sedan själva öva på det ni gått igenom och utmana dem försiktigt genom att ge dem nya saker att träna på inom varje område.

“Manga är inte en stil, utan en samling stilar. Det finns inte ett rätt sätt att rita en mangakaraktär på, utan det bästa är att kombinera och prova själv.”

Hår tas även upp på sidorna 28-33, och detta är viktigt för att en karaktär ska bli igenkänningsbar, även om fokuset inte ska läggas endast där. Det finns många sätt att rita hår på, låt deltagaren själv inspireras och testa olika varianter.

Kapitel 2: Kropp

I detta kapitel tas kroppar och kroppens olika delar upp, steg för steg på sidorna 40-45. Att rita en kropp kan upplevas som svårt för en yngre deltagargrupp, men från 10 år brukar det inte vara några problem. Gå igenom varje steg gemensamt på tavlan så att alla hänger med och ser hur de ska rita. Karaktärer från sidan behövs inte tas upp förrän deltagarna känner sig bekväma med kroppen framifrån, men om de ska göra flera illustrationer eller en tecknad serie är det bra om de kan rita kroppar även från sidan och senare också i olika vinklar och rörelser. Mer om det i kapitel 4.

Det finns också exempel på olika sorters kroppar på sidorna 46-49, och det är bra att använda dem som inspiration för att variera deltagarnas karaktärer, samt sidorna 52-53 för att variera åldrar på dem. Be deltagarna gärna att tänka på vem deras karaktär är så att de kan designa sin karaktär utifrån det. Utmana deras syn på hur en karaktär ska se ut genom att be dem skapa olika karaktärer som alla ser olika ut och är i olika åldrar.

Händer och fötter tas också upp i kapitlet på sidorna 54-61, och kan vara bra att gå igenom steg för steg i grupp. Till slut finns det en instruktion över hur man översätter verkligheten till manga, och detta kan ni använda för att låta deltagarna rita av varandra. Be dem titta på och jämföra med första kapitlet för att hitta karaktäriserande drag hos den de ritar av.

Kapitel 3: Kläder

Kapitel tre går igenom kläder, med stor variation av klädsorter, tyg och material. Detta tjänar som en hjälp för att deltagaren ska få inspiration att rita passande kläder på sin karaktärs kropp. Ett rikt referensbibliotek med kläder uppdelade efter årstider och delar av kroppen finns på sidorna 72-83. Inspiration till detaljer och accessoarer finns på sidorna 84-85 och 92-93 och kan hjälpa deltagaren att göra sin karaktärs utstyrsel ännu mer unik. Hur man ritar skor finns på sidorna 86-91 och kan vara bra att gå igenom steg för steg i grupp.

Kapitel 4: Rörelse

Rörelser tas upp i detta kapitel, och detta är där karaktärerna verkligen börjar komma till liv. Varje uppslag går igenom en viss rörelse, först de enklare såsom att stå eller sitta och senare även springa, hoppa eller dynamiska poser. Varje exempel har även tillhörande första linjeskisser, vilket innebär att deltagaren kan rita av våra skisser från boken och därefter teckna dit detaljerna för hans egen karaktär. Använd gärna sidorna och kopiera eller kalkera av för att öva. Dynamik i posering är också viktigt, och något som många tycker är svårt, så detta kan även vara bra att gå igenom i grupp då boken har flera handfasta tips på hur man kan tänka för att underlätta, t.ex. på sidorna 110-111.

Kapitel 5: Personlighet

I kapitel fem går vi igenom det sådant som känslor och ansiktsuttryck som påverkas av karaktärens personlighet. Man kan designa en snygg karaktär ganska lätt, men den får först liv och en charm när den har ett personligt uttryck. Det är roligt och samtidigt viktigt att tänka på varför ens karaktär ser ut som den gör, och hur den skulle reagera i olika situationer. Ansiktsuttryck kan baseras på smiley-figurer och övningen på sida 118 passar bra att göra i grupp på tavlan. Be sedan deltagarna att rita sin egen karaktär med ett av ansiktsuttrycken från tabellen ni gjort tillsammans.

Vi ger även här våra exempel på olika sorters karaktärer på sidorna 129-133, en av varje medlem i Nosebleed Studio. Härifrån kan deltagarna få inspiration för att göra sin egen karaktärsdesign, och tänka kring varför karaktären är och ser ut på det sättet den gör. Slutligen går vi på sidorna 134-137 genom interaktion mellan två olika karaktärer, vilket kan ibland vara svårare än man tror. Även här har vi separerat skisslinjerna så att deltagarna kan kopiera skissen och rita sina egna figurer i dessa poser.

Avslutning

I avslutningen ger vi tips på hur man kan fortsätta efter att man gått igenom hela boken. Vår bok är inte det enda hjälpmedlet när man vill lära sig om manga eller karaktärsdesign, så vi ger exempel på hur man kan leta upp andra bra läromedel. För att utvecklas måste man fortsätta öva, våga vara nyfiken och aldrig ge upp.

På följande sidor presenterar vi olika förslag på uppgifter, uppdelade på lektioner eller kurstillfällen. Om du som lärare eller kursledare inte känner att du behöver dem så kan du utveckla egna utifrån boken.

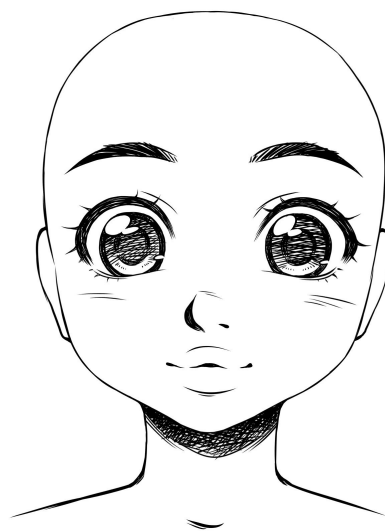
Lektioner i klassrummet

Boken är en handledningsbok i hur man ritar mangakaraktärer. Den passar bra på bildlektioner där eleverna ska lära sig att rita mänskliga seriekaraktärer, eller i projekt i skolan där eleverna ska skapa serier och behöver referensmaterial för att kunna rita sina karaktärer i olika poser eller rörelser. Här presenteras förslag på hur boken kan användas för lektioner i klassrummet, uppdelat efter hur mycket tid som avsätts och årskurs.

Lektion ett, cirka 40-90 minuter

Årskurs F – 6

Låt eleverna skapa sin egen mangakaraktär. Fokusera på ansiktet rakt framifrån på sidorna 10-11 och ögonen på sidorna 12. Gå gemensamt igenom steg för steg, gärna på tavlan. När de ska rita hår kan de bläddra till sidorna 28-35 för att få inspiration och rita av. I slutet av lektionen kan eleverna, om de hinner, färglägga sina bilder och hänga upp dem så att alla får se varandras karaktärer. Detta passar även bra som en enda lektion i mangateckning och resulterar oftast i fina bilder som går att ställa ut.



Årskurs 7 – Gymnasiet

Låt eleverna skapa sin egen mangakaraktärs ansikte rakt framifrån utifrån sidorna 10-11 och ögonen på sidorna 12. När de ska rita hår kan de bläddra till sidorna 28-35 för att få inspiration och rita av. Om de hinner klart med detta kan de öva på att rita ansiktet från sidan utifrån sidorna 22-27 och i vinkel 36-37. Detta passar även bra som en enda lektion i mangateckning och resulterar oftast i fina bilder som går att ställa ut.

Lektion två, cirka 40-90 minuter



Årskurs F – 6

Träna på att rita ansiktsuttryck med eleverna. Gör tabellen på sida 118 på tavlan och fyll i. Låt dem rita sina egna karaktärer från första lektionen med en eller flera ansiktsuttryck från tabellen. Ju fler desto bättre, då tränar de både på att rita ansiktsuttryck och sin karaktär. Sidorna 122-123 kan också vara till hjälp. Mot slutet av lektionen hänger ni upp bilderna och låter alla se varandras

karaktärer, förslagsvis bredvid de bilder de ritade på föregående lektion.

Årskurs 7 – Gymnasiet

När eleverna fått rita ansiktet på sina figurer är de redo att rita kroppen. Utgå från sidorna 40-43, gå gemensamt igenom varje steg på tavlan och stanna om det blir svårt. Eleverna får gärna kalkera av från boken eller från en kopia av uppslagen. Med hjälp av sidorna 68-83 kan de sedan sätta kläder på sina karaktärer. Ha gärna modetidningar eller liknande nära till hands, så att de även kan inspireras av foton. De som hinner bli klara kan öva på att rita händer och fötter utifrån sidorna 54-61. Denna lektion kan vara bra att dela upp på två lektioner om de är korta. Resultatet blir oftast fina bilder som går att ställa ut.

Lektion tre, cirka 40-90 minuter

Årskurs F – 6

När eleverna nu fått träna på att rita mangakaraktärernas ansikten framifrån kan de vara redo att rita det från sidan, utifrån sida 22. Be dem rita ansiktet så att det tittar åt höger och sedan samma ansikte som tittar åt vänster. Om de blir klara kan de även träna på att rita ansiktet i halvprofil utifrån sida 23. De får gärna titta på sidorna 24-27 som inspiration. Mot slutet av lektionen kan ni hänga upp bilderna och låter alla se varandras karaktärer, förslagsvis bredvid de bilder de ritade på föregående lektioner.

Årskurs 7 – Gymnasiet

Ta hjälp av sidorna 22-27 samt 36-37 och låt eleverna rita ansiktet på sina karaktärer såväl i profil som halvprofil. De ska öva på att få karaktären att likna sig själv i alla vinklar, till exempel genom att håret och ögonen ser lika ut. Frisyerna på sidorna 28-35 kan också vara till hjälp. De som blir klara får börja öva på olika ansiktsuttryck utifrån sidorna 118-123. Låt eleverna tänka på vem deras karaktärer är och be dem skriva ner sådant som namn, ålder, hobbyer, egenskaper samt drömmar eller mål i livet i livet. Om de vill får de gärna ge sina figurer pratbubblor så att de säger saker de tycker om eller inte tycker om, eller varför inte sin högsta dröm i livet? Resultatet blir oftast fina bilder som går att ställa ut.



Lektion fyra, cirka 40-90 minuter

Årskurs F – 6

Låt eleverna jobba två och två och rita varsin serieruta där båda deras karaktärer är med. Eftersom ni har tränat på karaktärernas ansikten både framifrån och från sidan kan de välja åt vilket håll de ska vara vända. Be eleverna fokusera på ansiktena och uttrycken och inte rita hela kropparna. Be dem också att ge karaktärerna varsin pratbubbla. Vad säger de till

varandra? Sist kan de färglägga sina serierutor. Resultatet blir oftast fina bilder som går att ställa ut.

Årskurs 7 – Gymnasiet

Låt eleverna träna på att rita sin karaktär stående eller gående utifrån sidorna 96-99. De som blir klara ka även testa på att rita karaktären springande utifrån sidorna 100-101 och sittande på sidorna 102-103. Denna lektion är en bra övningslektion där eleverna får välja själv ur början av kapitel 4.

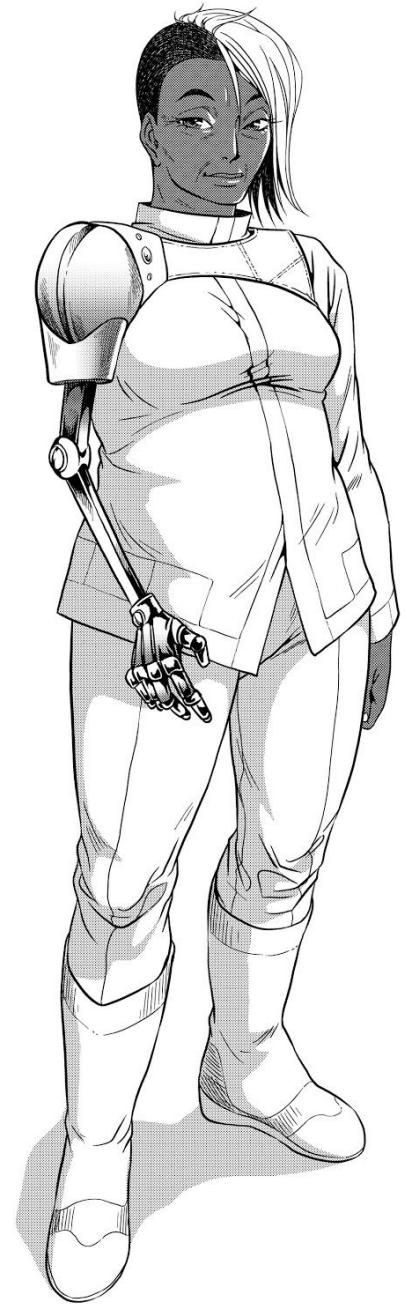
Lektion fem, cirka 40-90 minuter

Årskurs F – 6

Ge eleverna i uppgift att rita sin ett karaktärsblad som de på sidorna 128-133. De behöver inte rita hela kroppen på sin karaktär. I snabblärdade elevgrupper eller de som är minst 10 år kan det vara värt att gemensamt gå igenom hur man ritat en kropp på sidorna 40-43. Poängtera att det viktiga inte är att det ska bli perfekt utan att man försökt. Sedan ska de rita sin karaktärs ansikte och fyra ansiktsuttryck på samma papper. De får gärna färglägga karaktärerna och skriva ner lite information om sina karaktärer på samma papper. De färdiga karaktärsbladen passar bra som utställningsmaterial.

Årskurs 7 – Gymnasiet

Ge eleverna i uppgift att rita sin ett karaktärsblad som de på sidorna 128-133. De får gärna färglägga karaktärerna och skriva ner lite information om sina karaktärer på samma papper. De färdiga karaktärsbladen passar bra som utställningsmaterial. De som hinner bli klara med sina karaktärsblad får gärna öva vidare på rörelser, eller t.ex. tillsammans i par låta sina figurer interagera som på sidorna 134-137.



Studiecirkel

Boken är en handledningsbok i hur man ritar mangakaraktärer. Förutom att den passar bra i skolundervisning är den också perfekt för såväl studieträffar, kvällskurser, längre workshops eller självstudier. Nedan presenterar vi hur boken kan exempelvis användas som grund för en studiecirkel. Detta upplägg kan anpassas till andra former av kurser, såsom en lovaktivitet på fem dagar där varje studieträff motsvarar en dag. Det kan även passa bra som upplägg för personliga studier av boken.

Studieträff ett, cirka 90-180 minuter

Låt alla läsa igenom kapitel 1 innan träffen. På första studieträffen kan ni fokusera på att skapa era egna mangakaraktärer. Fokusera på ansiktet och ögonen på sidorna 10-12. Gå gemensamt igenom steg för steg, eller låt alla arbeta i sin egen takt. Ta gärna upp problem som uppstår efter hand, hjälps åt att rätta varandras bilder om så önskas. När ni ska rita hår kan ni bläddra till sidorna 31-35 för att på inspiration och rita av. Ett förslag på gruppaktivitet kan vara att man får rita håret på varandras figurer. Har ni tillgång till en kopiator kan man dra kopior på de hårlösa karaktärerna så att man kan testa olika frisyrier. I slutet av träffen kan ni färglägga era bilder och hänga upp dem så att alla får se varandras karaktärer. Diskutera hur det kändes att skapa sin egen figur, vad ni tänkte på och vad ni tyckte var lättare eller svårare.



Studieträff två, cirka 90-180 minuter

Låt alla läsa igenom kapitel 2 innan träffen. På andra studieträffen kan ni fokusera på att skapa era egna mangakaraktärers kroppar. Gå gemensamt igenom steg för steg, eller låt alla arbeta i sin egen takt. Prata om olika åldrar och kroppstyper. Ett förslag på gruppaktivitet kan vara att de får välja kroppsform och karaktärsdrag åt varandras karaktärer, eller lägga förslag i en låda och sedan dra varsin på måfå. Detta såväl utmanar som skapar lite komik och konversation. Ta gärna upp problem som uppstår efter hand, hjälps åt att rätta varandras bilder om så önskas. Ni behöver inte rita figurerna nakna men heller inte ge dem kläder. Fokusera på att öva på kroppens former, samt händer och fötter utifrån sidorna 54-61. Om det finns tid mot slutet kan det vara kul att två och två rita av varandra och sedan hänga upp dem för öppen diskussion.

Studieträff tre, cirka 90-180 minuter

Läs igenom kapitel 3 innan träffen. Gå tillsammans igenom sidorna 70-71 och öva på att rita veck på olika delar av kroppen. Titta på vad alla närvarande har för kläder på sig. Låt alla testa rita något av de andra deltagarnas klädesplagg. Rita upp en karaktär i helkropp utifrån föregående lektion. Ge den unika kläder utifrån sidorna 72-91. Ta även upp unika detaljer på kläderna på sidorna 92-93 och välj vilka som passar för varje karaktär. Här kan det också passa att lägga lappar i en låda och dra på måfå om det är svårt att välja eller komma på, eller om man vill ha mer utmaning. Häng mot slutet upp alla bilder och låt varje deltagare som vill berätta om sin tankeprocess i skapandet av sin karaktär och val av dess kläder och accessoarer.

Studieträff fyra, cirka 90-180 minuter

Läs igenom kapitel 4 innan träffen. Gå gemensamt igenom sidorna 96-97 för att rita upp era karaktärer stående, samt sida 102-115 för att rita dem i en pose där de rör sig eller gör något. Fokusera på att inte rita för detaljerat och främst öva på varje rörelse. Sedan kan varje deltagare välja en rörelse och rita den på ett större papper. Avsluta bilden gärna genom att fylla i med tusch. Rita även upp en enklare bakgrund runtomkring karaktären, såsom gräsmatta, buskar, enklare husformer eller möbler. Om det är svårt att placera karaktärerna i en miljö kan det vara bra att leta upp referensbilder i böcker eller på nätet och ta inspiration. Se dock till att inte ta någons bild utan lov. Låt er inspireras men inte kopiera rakt av.



Studieträff fem, cirka 90-180 minuter

Läs igenom kapitel 5 innan träffen. Gå gemensamt igenom sidorna 118-123 och diskutera vad det finns för olika känslor och ansiktsuttryck. Gör gärna tabellen på sida 118 tillsammans eller var för sig och öva på att rita era karaktärer med olika ansiktsuttryck. Rita sedan upp en karaktärsdesign liknande de på sidorna 128-133. Skriva ner lite om era karaktärer, såsom namn, ålder, intressen, styrkor, svagheter, och deras önskan. Häng upp allas verk och gå laget runt så alla får berätta om vem deras karaktär är. Avsluta Studiecirkeln med att kopiera ett häfte med allas karaktärer så att ni alla kan få med er det hem.