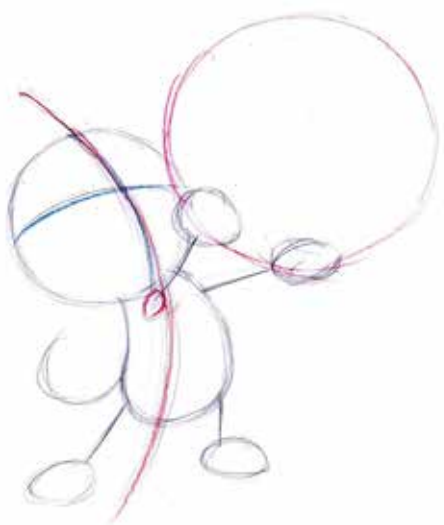


# Teckna MAGASIN

Nr 1 • gratis pdf-tidning

## Prova övningarna och vinn fina priser!



**Hedvig Häggman-Sund** har tecknat denna glada ekorre. Hedvig är huvudillustratör i boken Teckna Cartoon. Du kan själv prova att teckna Hedvigs cartoon-ekorre eller skapa din egen figur.

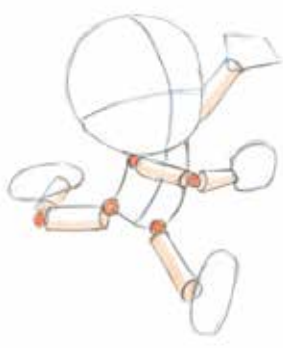


berghs.se

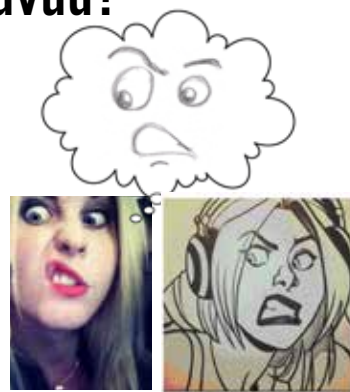
### Hur blev Disneys figurer så levande?



Skapa dina egna cartoon-figurer med hjälp av Disneys metod!



### Vad händer i Hedvigs huvud?



Läs intervjun om hur Hedvig blev cartoon-tecknare!

# Att skapa en cartoon-figur



Se övningarna på Teckna-kanalen

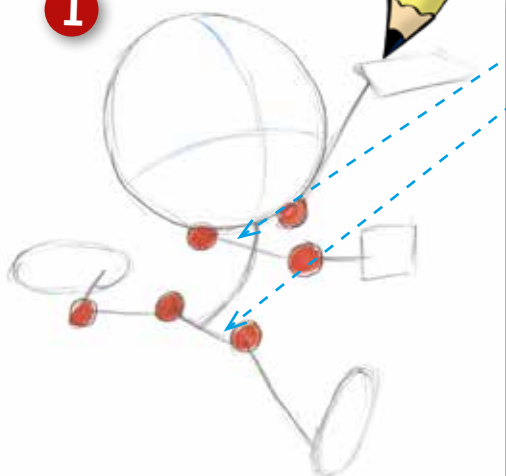


1928 skapade **Walt Disney** figuren Musse Pigg. När Walt visade figurens rörelser för sina tecknare så levde han sig in i figurens känslor som en skådespelare, och tecknarna på Disney-studion kunde teckna av honom.

**Följ instruktionerna i fem steg för att skapa din egen cartoon-figur.** Övningen kommer från boken Teckna cartoon, utgiven av Berghs Förlag. Du kan även se denna övning på Teckna kanalen på YouTube.

Denna kroppsrörelse ger ett glatt och optimistiskt intryck.

1

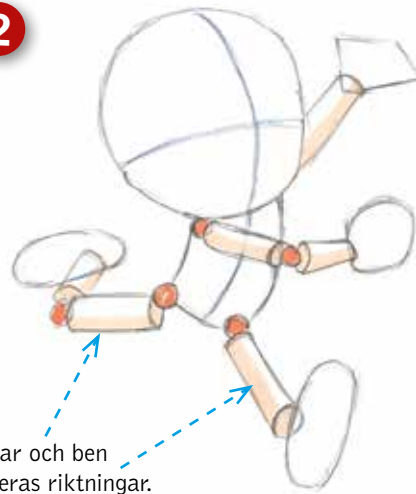


På Disneys cartoonfigurer är formerna och riktningarna väldigt tydliga.

2

Axlarna och höfterna vrids åt olika håll när man springer.

Rören på armar och ben visar tydligt deras riktningar.



# Världens äldsta cartoon-figur

Se övningarna på Teckna-kanalen



För cirka 5 000 år sedan berättades det i Egypten om Horus, en figur med ett runt falkhuvud och människokropp. Denna välgjorda skulptur av Horus har en design som påminner väldigt mycket om en cartoon-figur idag. För egyptierna var Horus och liknande figurer i högsta grad levande. Egyptierna på den tiden tänkte sig nämligen att figurens själ bodde i statyer och bilder av figuren.

Nedan har vi använt Musse Piggs grundform för att skapa en version av Horus som skulle kunna vara med i en tecknad film.

3

## Skiss med hjälplinjer

I detta steg ska du teckna klart figuren som skiss. Det brukar behövas många olika linjer för förstå hur figuren är konstruerad, bland andra de blå hjälplinjerna, som inte kommer att vara med i den slutliga bilden.

Utgå från den enkla grundformen när du tecknar klart handen.



A

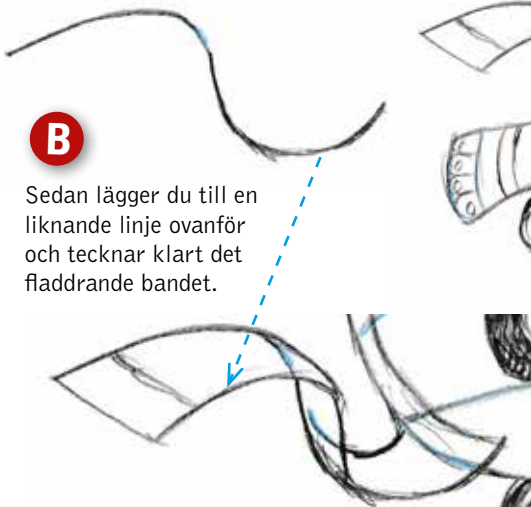
Bandet på cartoon-Horus mössa ser ut lite som en fladdrande halsduk när han springer. Börja med en böljande linje när du ska teckna det och gå sedan vidare med hela formen.

Tänk dig att falknäbben är placerad på den vertikala blå hjälplinjen



B

Sedan lägger du till en liknande linje ovanför och tecknar klart det fladdrande bandet.





# Tuschning och färgläggning

4

Du kan använda en vanlig tuschpenna eller en penselpenna när du fyller i de linjer som ska synas på den färdiga bilden. Här visar vi hur du kan använda ett ljusbord när du tuschar, men det går också att hålla upp skissen mot ett fönster och lägga ett nytt papper ovanpå. Fördelen med att tuscha på ett nytt papper är att du slipper sudda bort blyertslinjerna. Och anledningen till att tuscha en teckning är att man ser figuren mycket tydligare än på skissen.



Så här kan ett ljusbord se ut.

Fördelen med penselpenna är att du kan variera tuschlinjens tjocklek genom att trycka olika hårt. Med en vanlig tuschpenna behöver du fylla i linjen flera gånger för att få samma resultat.

Stillbild från Teckna kanalens video.



Här har vi lagt skissen på ljusbordet, tejpat fast ett nytt papper över den och börjat tuscha med en penselpenna, som ger en spänstig, elastisk linje.

Penselpenna



5

Slutligen visar vi ett sätt att färglägga figuren.



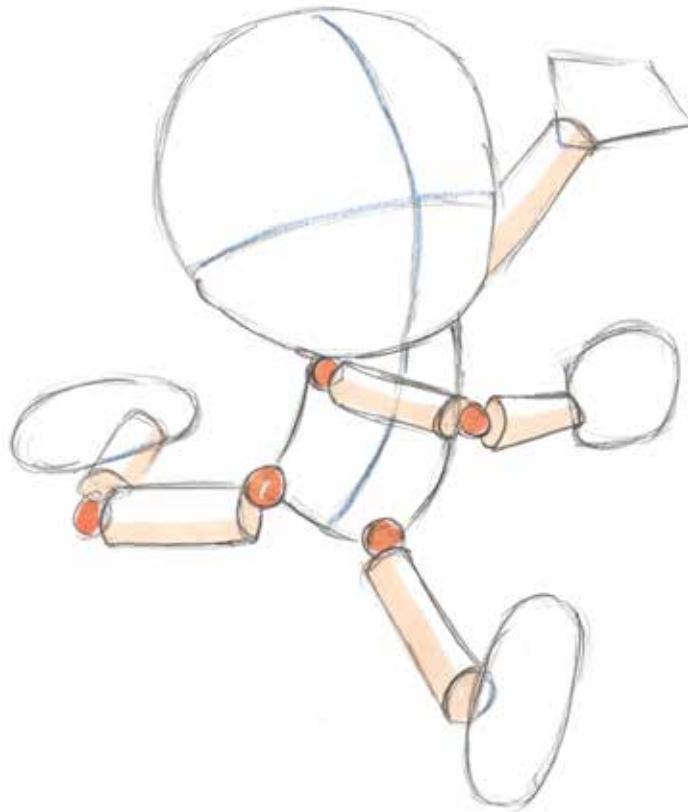
Om du vill ha en jämn, heltäckande färglagd yta så kan du använda en marker-penna.



Genom att färglägga med en färgpenna från mörkt till stegvis ljusare så upplevs benet som runt.

# Teckna en egen cartoon-figur

Utifrån grundformen kan du skapa en egen unik cartoon figur, precis som Hugo och Saga har gjort som elevexempel. Du kan se hur Hugo och Saga tecknar klar sina egna cartoon-figurer på videon Teckna cartoon figur på Teckna kanalen.



## Elevexempel:

Hugo, 8 år, som normalt brukar teckna väldigt lite fick inspiration av grundformen och gjorde denna nallebjörn.



Saga, 14 år, tecknade länge och koncentrerat med denna tjej. Hon valde att göra händer och fötter mindre.

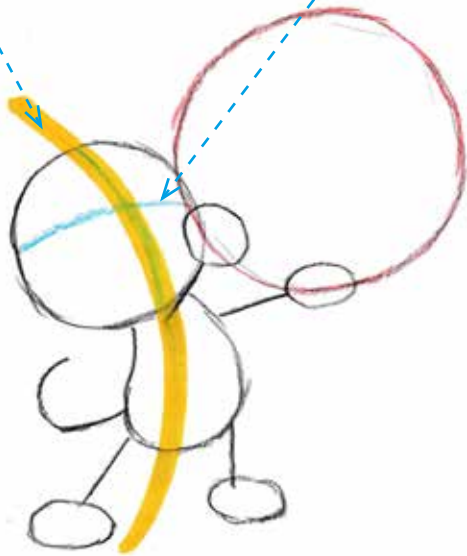
## Teckna, tagga, vinn!

Taggar du din cartoon figur utifrån denna bild eller grundformen på sidan 7, med #teknacartoonfigur så kan du vara med i tävlingen. Läs mer om priserna från Berghsforlag.se på sidan sju.

# Hedvig tecknar en cartoon-ekorre

Den tjocka gula linjen, den dynamiska grundlinjen, som visar figurens rörelse, är böjd.

De blå hjälplinjerna visar var ögonen ska vara placerade och att huvudet är böjt uppåt.

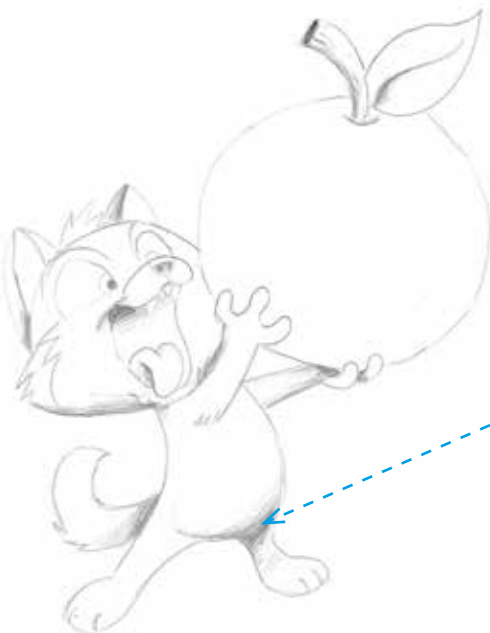


**1** Börja med figurens enkla grundform.

Ekorren är glad, och att den tittar uppåt gör att den ser ännu gladare ut.



**2** Fortsätt med att skissa detaljer.



Genom att magen skuggas från mörkt längst ner och gradvis ljusare uppåt, upplevs den som rund.

**3** Teckna om figuren så att inga hjälplinjer syns och skugga den.



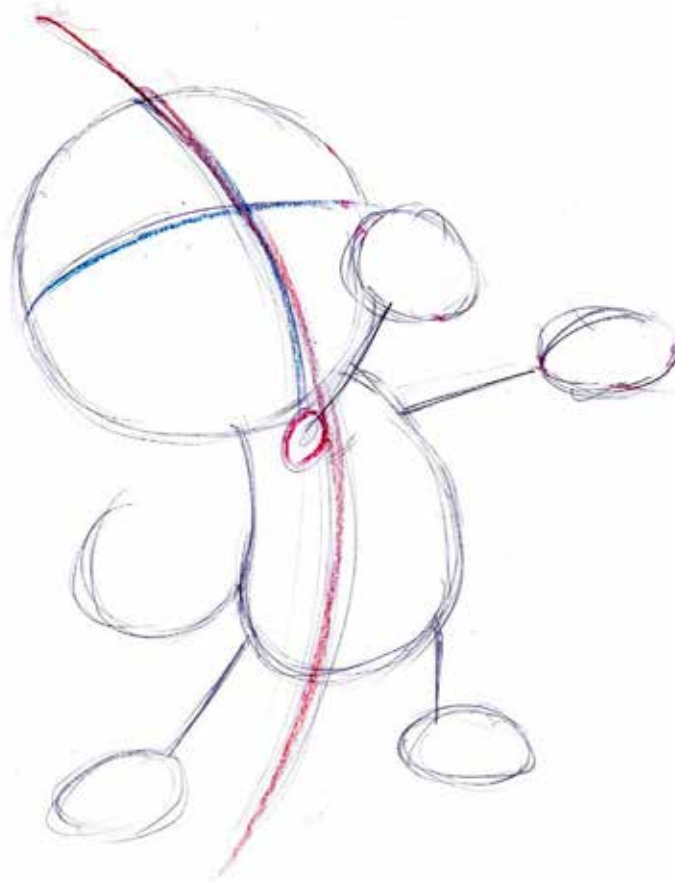
**4** Färglägg teckningen med valfria redskap. Hedvig har färglagt i datorn.

Besök Hedvig på Instagram:  vixiearts

# Teckna en egen cartoon-figur

Skriv ut eller teckna av denna grundform. Teckna klart en egen valfri figur, det kan vara djur eller människa. Och bestäm själv vad figuren har fått för något, kanske är det en stor pumpa eller ett paket, en segerpokal eller något annat.

Du är välkommen att bidra med din teckning i tävlingen!



## Teckna, tagga, vinn!

Taggar du din cartoon-figur utifrån denna bild eller grundformen på sidan 5, med #teknacartoonfigur på Instagram, så är du med i tävlingen.

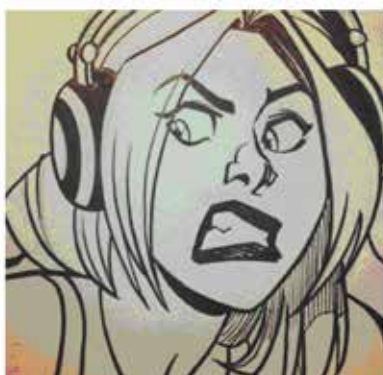
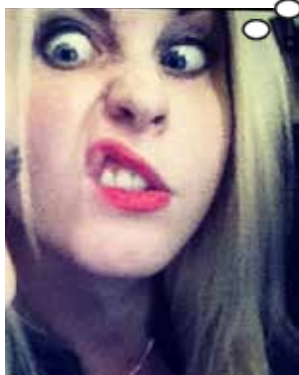
**Priserna sponsras av Berghs förlag.**

Du kan se vinnarna på bland annat [teckna.ning.com](http://teckna.ning.com) den 20 januari 2020.





# Vad händer i Hedvigs huvud?



– **Beskriv hur du tänker dig en av dina figurers personlighet. Använd en av dina bilder i boken som exempel.**

– Räven som åker baktill på vespan är nog en rätt så kaxig typ, egentligen. Han går klädd i linne och uppkavlade jeans för att vara cool. Men vad han inte visst när han satte sig baktill på vespan var att elefanten inte är den bästa föraren. Om man tar och sätter en kaxig typ i en situation där denne blir rädd kan det bli rätt kul.

– **Hur fick du intresset att teckna som barn?**

– Jag såg mycket på tecknad film. Lejonkungen var favoriten. Efter att ha sett den kunde jag inte sluta teckna. Det blev många lejon ett tag.

– **Hur gör du för att hitta bra motiv och perspektiv till dina bilder?**

– Om jag ska teckna en elefant i ett badrum, till exempel, då går jag ut på nätet och letar efter bilder på elefanter och badrum. Då kan jag titta på bilderna och inspireras. Perspektiv är rätt svårt, men det är värt att lära sig det, för bilderna får ett helt annat djup om man får till perspektivet bra.



Illustrationen kommer från boken Teckna Cartoon (Berghs Förlag, 2019).





– Todd Lockwood, som gjorde bilderna till Teckna drakar, pratade om stjärnan i bilden, alltså den delen av bilden som väcker mest intresse – ofta är det ögonen på en central figur. Sedan byggde han upp hela bilden med utgångspunkt från den detaljen. Tänker du också så? Är bilden på den arga kocken och fågeln ett exempel på det sättet att bygga upp en bild?

– Ja, ungefär så. Jag vet var jag vill att betraktaren ska titta och gör teckningen så att det ska bli så tydligt som möjligt. En bild kan ha många detaljer, men den ska aldrig vara rörig där det viktiga händer.

– Kan du se dina bilder röra sig som på en inre film?

– Ja, hela tiden.

– Hur upptäcker du när något är "fel" i dina bilder? Känns det i magen, eller gör du en analys som bygger på regler för hur man ska teckna?

– Jag brukar spegelvända bilden digitalt. Då upptäcker man lätt om något ser konstigt ut. Det blir som att se bilden med nya ögon.

– Vilket var ditt första betalda jobb?

– Ett T-shirt-motiv när jag var 15 år.



– Har du gått någon utbildning i att teckna? Var? Vad gav det?

– Jag gick på Steven Silvers Drawing Academy i Los Angeles. Det gjorde att jag blev pepp på att lära mig mer och bli bättre.



– Hur hämtar du inspiration till dina bilder? Hänvisa gärna till en av bilderna i boken.

– När jag vill hämta inspiration brukar jag kolla på tecknad film och kolla på hur de har tecknat uttrycksfulla ansikten och dynamiska poser. Till bilden på den förvånade katten hämtade jag inspiration från min egen katt, Selma. Hon är också randig och väldigt uttrycksfull.





– **Hur fick du jobben med Bamse, Enhörningen Aurora och promotion-bilderna till Netflix?**

– I de flesta av fallen har jag blivit kontaktad via min mejl eller Facebooksida av uppdragsgivarna. När det gäller Bamse så skickade jag däremot in min portfolio till förlaget.

– **Vad gick jobbet på Bamse ut på?**

– Design för den tecknade filmen Bamse och dunderklockan. Det går ut på att man skissar olika bakgrundsbilder. Några av de figurer som ska vara med. Bildmanus.

– **Vad var roligast med jobben?**

– Utmaningarna. Att teckna i olika stilar är inte lätt alla gånger, och man lär sig väldigt mycket. Det tycker jag är kul.

– **Vad var svårast?**

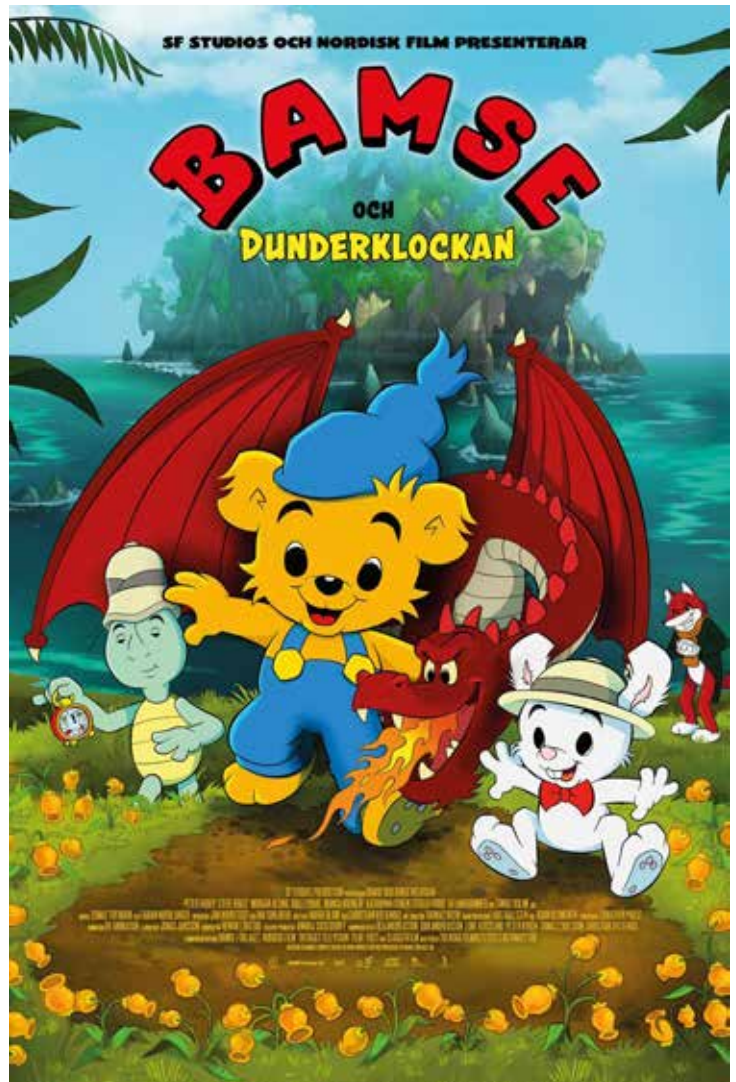
– Utmaningarna. Igen. Det tar en stund innan man förstår hur figurer man inte tecknat förut är uppbyggda.

**Fakta om Hedvig:**

Antal följare på hennes Instagram-konto @vixiearts: 182 000.

Axplock på saker som hon har jobbat med:

Bildmanus till Bamse och tjuvstaden, karaktärsdesign till tv-serien She-Ra, promotionbild till Netflix-serien Stranger Things



Enhörningen Aurora finns både som seriebok (med både manus och teckningar av Hedvig) och pysselbok. Böckerna ges ut av Rabén & Sjögren.



She-Ra är en kvinnlig variant av He-man, som var en populär figur på 80-talet. Den går som animerad film på Netflix i USA. Hedvigs jobb gick ut på att göra omslagsbild och några nyckelbilder.



Stranger Things är en populär tv-serie på Netflix. De hade en tävling om bästa reklambild för serien, som Hedvig vann. Bilden målades sedan upp på en husvägg i Stockholm.