

Den Store H.C. Andersen Eventyrbog

Velkommen til illustratorens tegnebord

Her får du indblik i, hvordan illustratoren arbejder. I dette eksempel er det illustratør **Tomas Björnsson**, der inviterer dig indenfor i sin kreative proces, når han illustrerer H.C. Andersens eventyr: Den flyvende kuffert. (Side 26 - 27 i bogen).

I Den Store H.C. Andersen Eventyrbog finder du 89 eventyr, der alle er skrevet af H.C. Andersen, men illustreret af 89 forskellige illustratører fra Dansk Forfatterforening. På hver sin unikke måde fortolker hver illustratør et udvalgt eventyr. Nogle tegner med blyant og tusch, andre klipper og skærer i papir, nogle maler med akvarel og akryl og mange tegner og redigerer digitalt.

Den Store H.C. Andersen Eventyrbog er bygget op i alfabetisk rækkefølge efter illustratorens efternavn. På hvert opslag finder du eventyrets titel og et citat fra det pågældende eventyr.



Den flyvende kuffert

Det var en løjerlig kuffert.
Så snart man trykkede
på låsen, kunne kufferten
flyve. Det gjorde den.
Vips fløj den med ham
op igennem skorstenen,
højt op over skyerne,
længere og længere
bort.



Illustratorens tegnebord

Materialer

- Skitsebog
- Fyldepen eller bare en god pen
- Wacom Cintiq Pro
- Clip Studio Paint XP (et tegneprogram)

Denne illustration er håndtegnet digitalt i tegneprogrammet Clip Studio Paint på en Wacom Cintiq pro (en skærm, som man tegner direkte på med en digital pen). Til sidst har grafikereren placeret teksten på illustrationen.

Analog = udarbejdet fysisk i hånden.

Digital = udarbejdet i et digitalt device (f.eks. computer eller tablet)

1. Forberedelse

Jeg skulle illustrere H.C. Andersens eventyr: "Den flyvende kuffert". For mig begynder alt i skitsebogen. Jeg læser eventyret og skitserer de idéer, der opstår undervejs. Eventyrets hovedperson er en selvoptaget rigmandssøn, og situationen, hvor han opdager, at kufferten kan flyve, er utrolig komisk, så det skulle være omdrejningspunktet. Samtidig ville jeg fylde omgivelserne med detaljer fra eventyret, så læseren havde mulighed for at gå på opdagelse i illustrationen. På den måde lokker jeg beskueren til at fordybe sig og belønner med små detaljer fra handlingen - og faktisk også fra nogle af H.C. Andersens andre eventyr. Når jeg synes, at jeg har et godt greb om eventyret, begynder jeg at undersøge hvordan huse og bybilleder fra tidsperioden ser ud. Var der fortove? Tagrender? Hvordan så tøjet ud? Kufferter? Mønstre? osv.

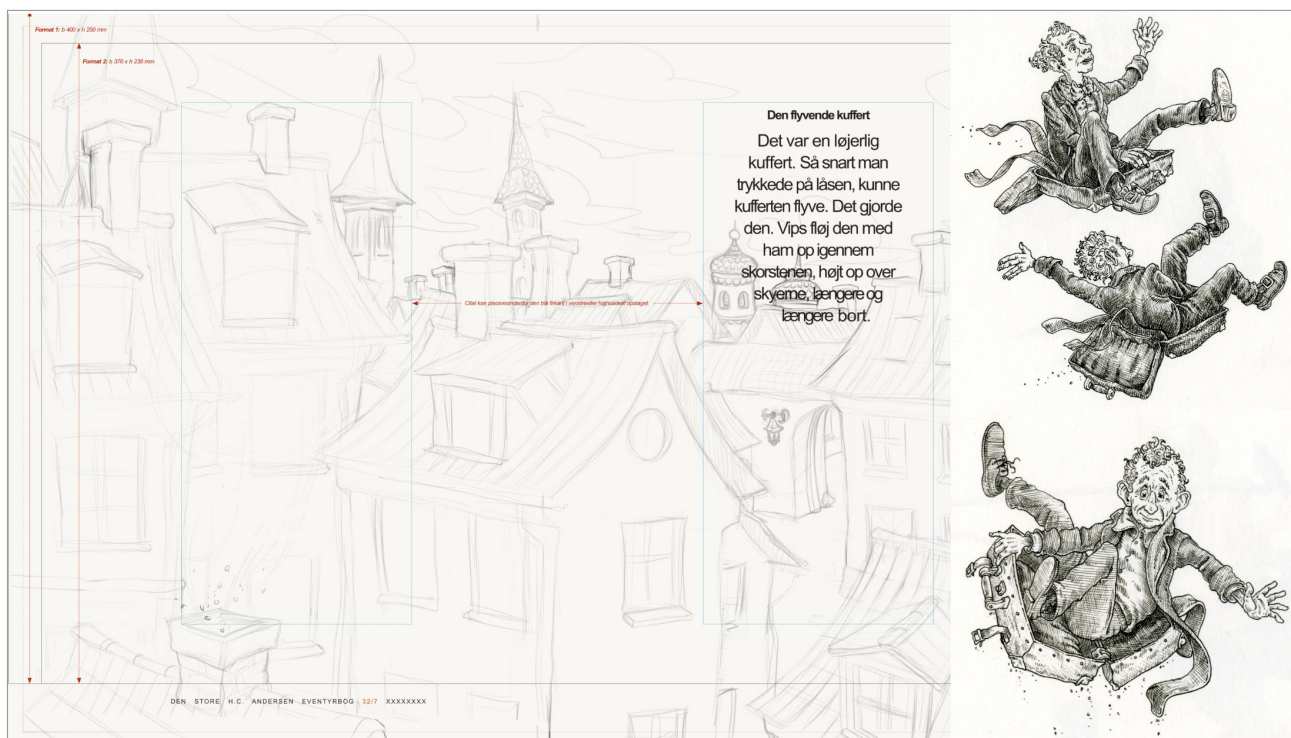
2. Analog og digital skitsering

Jeg begynder med at tegne hovedpersonen i min skitsebog. Her leder jeg efter hans personlighed og samtidig afprøver jeg forskellige perspektiver og komiske stillinger i kufferten. Jeg laver en masse meget hurtige tegninger af det miljø, som hovedpersonen skal placeres i. Jeg er ikke interesseret i detaljer, men fokuserer udelukkende på den overordnede komposition, perspektivet og dybden i motivet. Jeg tegner mange små skitser, indtil jeg har fundet det, jeg leder efter. (Derefter "vender jeg det hele på hovedet" og laver en hurtig skitse, der ser komplet anderledes end, hvad jeg indtil nu har arbejdet med. Det gør jeg for at se, om der skulle opstå nye idéer, jeg kan bruge, eller for at bekræfte at jeg er på rette vej). Til sidst laver jeg en komplet skitse af hele illustrationen. Den tegner jeg i mit digitale tegneprogram på en Wacom Cintiq med en digital pen.

Den flyvende kuffert
Det var en løjerlig kuffert.
Så snart man trykkede på låsen,
kunne kufferten flyve. Det
gjorde den. Vips fløj den med
ham op igennem skorstenen,
højt op over skyerne, længere
og længere bort.

3. Digital farvelægning

Færdiggørelsen af illustrationen foregår digitalt i et tegneprogram. Før jeg begynder at farvelægge, tegner jeg hele tegningen op igen med et blyant-værktøj, der opfører sig som og ligner en blyant. Jeg lægger min skitse i et lag og tegner i et andet lag. Jeg forsøger at holde strengen løs, for at skabe et mere energisk udtryk. For at få strengen til bedre at arbejde sammen med farverne, stiller jeg laget på "multiply" og ofte opaciteten på 90%, for at få strengen til at "falde" ned i farverne. Farvelægningen foregår i tre lag: forgrund, mellemgrund og baggrund. Alle mine digitale penselværktøjer har jeg selv lavet. Jeg har nærstuderet, hvad jeg kan lide ved analoge streger og penselstrøg og har genskabt dem digitalt. Farvelægningen laver jeg med digitale vandfarver, der stort set opfører sig som de analoge farver i virkeligheden. Hele min digitale malerproces afspejler det, jeg ville gøre analog. Jeg begynder med at lægge de dybeste skygger, derefter lægger jeg grundfarven og så arbejder jeg formerne ind i figurerne. Til sidst fremhæver jeg lys og skygger. Jeg forsøger at erstatte sort og grå med andre farver som f.eks. violet, blå og rød for at skabe dynamik. (Sort kan skabe fladhed og skygger er sjældent grå).



Opgaven

Tegn en illustration med samme fremgangsmåde.

1. Forberedelse

- Læs et eventyr af H.C. Andersen og vælg det tekststykke fra eventyret, som din tegning skal illustrere.
- Beslut dig for hvilke figurer og objekter din tegning skal indeholde, og i hvilket scenarie de skal optræde. Tegn de forskellige figurer, så du får en bedre forståelse af dem.
- Lav research på motivet og eventyret. Kig i bøger, gå på internettet, besøg biblioteket. Fyld dit hoved med idéer og billeder og tegn alle idéerne undervejs i en skitsebog.

2. Analog og digital skitsering

- Begynd med at lave en masse små skitser. Tegn med en pen, der ikke kan viskes ud, så du fokuserer på motivet og ikke på, om stregerne er rigtige eller forkerte. Bliv ved indtil du har fundet det, du leder efter.
- Tegn derefter en gennemarbejdet skitse med alle detaljer osv. i et digitalt tegneprogram. Denne skitse er nu udgangspunktet for den færdige illustration.

3. Digital farvelægning

- Farvelæg først figurerne, dernæst scenariets tre lag: forgrund, mellemgrund og baggrund.
- Til sidst bevæger du den digitale pensel rundt i både forgrund, mellemgrund og baggrund for at skabe helhed og sikre sammenhæng i motivet.