

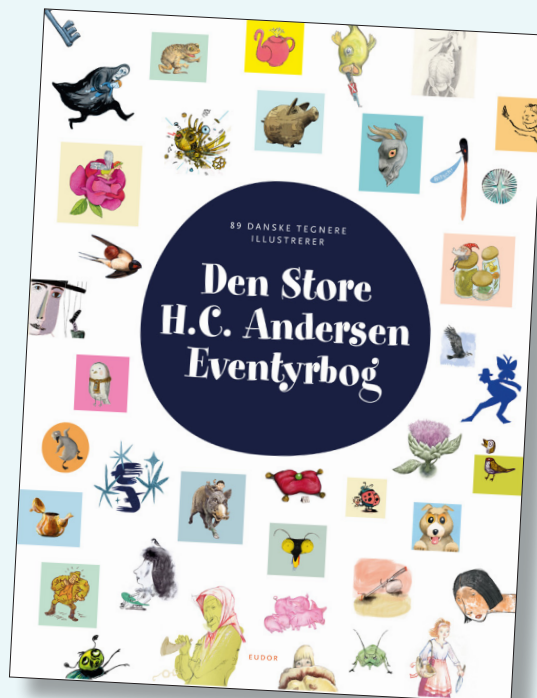
Den Store H.C. Andersen Eventyrbog

Velkommen til illustratorens tegnebord

Her får du indblik i, hvordan illustratoren arbejder. I dette eksempel er det illustratør **Zarah Juul**, der inviterer dig indenfor i sin kreative tegneprocess, når hun illustrerer H.C. Andersens eventyr: Klokkedybet. (Side 90 - 91 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.



Klokkedybet

Ud for det gamle
frøkenkloster er det
dybeste sted. Det kaldes
Klokkedybet, og dér bor
åmanden. Han sover om dagen,
når solen skinner gennem
vandet, men kommer frem
ved stjerneklare natter
og måneskin.



Illustratorens arbejdsbord

Materialer

- Akvarelpapir, 300gr.
- Tush, Rohrsers Antik tusche, Maurizius blau (blå), Sort, Apricot (gul) og Krapprot (rød)
- Akvarel
- Blyant og farveblyanter
- Pensler i forskellige størrelser
- Blækpen
- Digitalt redigeringsprogram (f.eks. Photoshop)
- Scanner

Denne illustration er en kombination af håndtegnning og digital redigering.

Til sidst har grafikereren placeret teksten på den færdige illustration.

1. Forberedelse

Jeg valgte eventyret "Klokkedybet", fordi jeg er fascineret af sagn, elverfolk og dybt vand. Da jeg var barn, ville jeg gerne vide, hvordan åmanden så ud. Nu havde jeg chancen for selv at give det et bud. Jeg troede, det ville blive noget uhyggeligt noget, men det viste sig at føles mere ensomt og fortabt, da jeg læste eventyret. Det er de slags følelser, jeg leder efter, når jeg illustrerer. De er udgangspunktet for den stemning, jeg vil tegne frem i min illustration. I Klokkedybet er Åmanden fanget på havets bund med klokken. Jeg valgte at fokusere på forholdet mellem de to. Åmandens længsel og ensomhed og klokkens tunge ro.

2. Udarbejdelse af indhold

Når jeg går i gang, griber jeg bare ud efter det tegneredskab, der ligger tættest på. (Der ligger altid forskellige blyanter, tuscher, og pensler på mit bord). Så tegner jeg uden at tænke for meget. Jeg forsøger at tegne åmanden, men lader også andre ting komme frem på papiret, hvis der er brug for det. Undervejs skifter jeg tegneredskab. Sådan eksperimenterer jeg i en time eller en hel arbejdsdag. Så maler jeg baggrunden, som her er malet med flydende tush, for at skabe undervandseffekten i åens dyb, hvor åmanden bor. Jeg har brugt gul og blå tush, der flyder sammen til de mange grøngule nuancer. Jeg gør akvarelpapiret vådt og påfører tuschen lidt ad gangen og i lag. Jeg lader tuschen tørre mellem de forskellige lag. Her tilføjede jeg også rød og gul, fordi det passede med tekstens beskrivelse af åmanden med gule blomster i sit tøj. Ved siden af tegnede jeg fisk, snegle og alt mulig andet til åen. Jeg studerede billeder af fisk og tegnede dem derefter uden at kigge på billedet. På den måde bliver det mere "min streg" og ikke mig, der forsøger at tegne, så det ligner.

Klokkedybet

Ud for det gamle
frøkenkloster er det
dybeste sted. Det kaldes
Klokkedybet, og dér bor
åmanden. Han sover om dagen,
når solen skinner gennem
vandet, men kommer frem
ved stjerneklare nætter
og måneskin.

3. Collage i computer

Når jeg har tegnet alle illustrationens elementer, vender jeg tilbage til åmanden. Min hovedperson. Af alle de mange åmænd jeg har fået tegnet, er det den første tegning, der er den bedste! Derfor vælger jeg at bruge den i mit endelige billede. Det er ikke mig, der bestemmer det, det er bare sådan det er. Derefter scanner jeg alle tegningerne og sætter dem sammen som en slags collage i Photoshop. Faktisk kan jeg godt finde på at scanne af flere omgange og gå tilbage og tegne om eller tegne mere. Men det ender altid med, at jeg scanner og samler hele min illustration i computeren. Jeg arbejder med baggrunden og finder ud af, hvad der passer sammen. Jeg fritlægger de fisk, snegle og andre detaljer, som jeg har tegnet og placerer dem på baggrunden. Når jeg synes alt fungerer sammen, så er jeg færdig. Men nogle gange kan jeg være i tvivl, og med denne illustration endte jeg faktisk med at spørge ud på Instagram, om jeg skulle have en ål med eller ej. Det blev uden ålen.

