Titel:

SUFFERCITY

En tecknad serie

Emely Axelsson

Konstnärligt kandidatprogram i Design

Grundnivå

VT22

Handledare: Linda Holmer
Examinator: Lotta Kvist

ABSTRACT

The project Suffercity is a fictional comic inspired by the subject of suffering and what it can mean for individuals with different backgrounds. Both humans and animals are included in this conversation. The comic is meant to be entertainment but also have potential in creating conversations about the subjects being told. Such as suicidal thoughts related to mental illness, the right to your own body and fear of death. The process began with an investigation into what suffering means and how the word is used in a human perspective compared to an animal one. Then a world-building began around the fictional city of Suffercity with inspiration from my hometown Lidköping. Simultaneously I worked with character design, story-writing, research in materials and tools and sketching of panel sequences.

The result is a short comic about the main character Joy and her experience entering the unknown town Suffercity, with a corrupt government and brainwashed residents. These with the belief that one day long, long ago the devil cursed the city and released his demons to haunt the residents minds. To the extent that people, one after the other, joins the devil in the afterlife. To prevent this, the community created a ”happy pill” that makes the demons in their heads fall asleep and hence prevents the residents from committing mass suicide. In the city, Joy encounters a criminal gang consisting of some farm animals, also these in the belief of demons in their heads. Due to their social status, they don’t have access to the pills and therefore must steal in order to survive. The last thing they want is for their demons to wake up.

Read the full comic in the appendix.

Design, HDK-Valand
Suffercity, Serieteckning, Lidande, Djurrätt, Punk

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. FRÅGESTÄLLNINGAR	**1**
2. BAKGRUND	**2-3**
3. PROCESS	**4-11**
3.1 Ett världsbyggande	4
3.2 Karaktärsdesign	5-7
3.3 Storyline och manus	8
3.4 Undersökande i teknik, material och verktyg	9-10
3.5 Från skiss till färdig seriesida	11
4. UTVÄRDERING	**12**
5. RESULTAT	**13-17**
6. REFLEKTION	**18**
7. KÄLLHÄNVISNINGAR	**19**
8. BILAGA	**20-67**

FRÅGESTÄLLNINGAR

- Hur kan jag med hjälp av serieformatet uppmärksamma både människans och djurs relation till lidande?

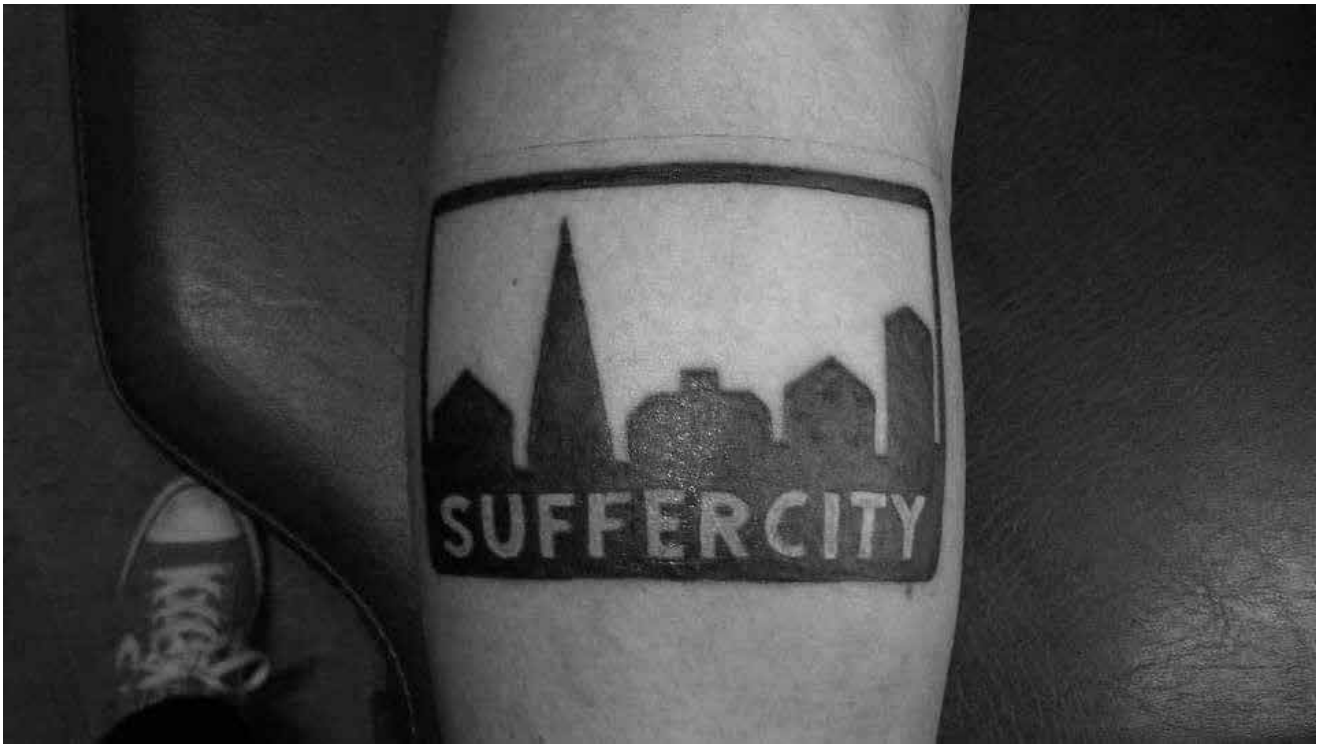
- Hur kan man på bästa sätt skapa en fiktiv serie där avsikten är att beröra läsaren om ämnet man vill lyfta fram?

I projektbeskrivningen fanns en frågeställning som handlade om hur känslan av lidande kan skildras i en serie för att belysa ämnet psykisk ohälsa. Denna valdes att tas bort eftersom det gav en falsk bild av ett större fokus på människans mående än djurets, vilket inte var intentionen. Detta eftersom djurets koppling till psykisk ohälsa inte är ett normaliserat ämne och antas därför automatisk bara gälla människan.

BAKGRUND

Projektets bakgrund grundar sig i ett intresse för tecknade serier och hur man kan kommunicera genom bild och text. Ett sätt att kunna förmedla en åsikt, tanke eller ämne man anser viktigt att diskuteras. Även en nyfikenhet över hur yrket som serietecknare ser ut och vilken roll serier har i samhället, både i nutid och historiskt. Serier har sedan länge används på olika sätt för att sprida ideologier och åsikter. I boken ”The Power Of Comics” (2009) av Randy Duncan och Matthew J. Smith diskuteras det historiska inflytande serier hade hos både privatpersonen och i det Amerikanska samhället. Ett exempel är hur kategorin ”Anti-war comics” populariserades efter andra världskriget som ett medel att ifrågasätta legitimiteten och moralen av krig. Ett nutida exempel är hur prisbelönta serieskaparen Liv Strömquist i sin bok ”Inne i spegelsalen” (2021) ifrågasätter skönhetsideal och bjuder in till diskussion om hur denna strävan kontrollerar människan i samhället. Självklart måste inte en serie vara politisk eller förmedla en åsikt, men blev för mig ett naturligt beslut.

En annan ingång i projektet var ett intresse för namnet ”Suffercity” som är en direkt översättning av hemstaden Lidköping till engelska. Detta namnet har sen tidigare använts av stadens punkscen på varierande sätt och blev starten för seriens handling. Utifrån detta namnet hittades en koppling till ordet lidande och därefter psykisk ohälsa som blev intressanta ämnen att arbeta kring.



En tatuering tillhörande min pojkväns förälder som var första gången jag stötte på namnet

Lidande är ett svårdefinierat ord, med olika beskrivningar beroende på vem man frågar. Det mest återkommande temat är att ordet har en stark koppling till det psykiska måendet och ibland i kombination med fysisk smärta. Användningen av ordet skiljer sig även åt beroende på vilken kontext man väljer att fokusera på. För mig blev det extra intressant att kolla på likheterna och skillnaderna mellan det mänskliga och djuriska perspektiven.

I ett mänskligt perspektiv används ordet lida ofta för att beskriva sitt mående när man har självmordstankar. Här blir det tydligt att ordet har starka kopplingar till psykisk ohälsa då självmord kan vara resultatet ifrån depression, ångest och andra psykiska sjukdomar (Suicidprevention, 2021). Psykisk ohälsa är idag ett ämne som de flesta känner till och berör oss alla, kanske även fler än vad vi först inser. Med ett tidigare intresse i djurrättsfrågor kändes det relevant att även undersöka ett djurs relation till ordet, mer specifikt ett bruksdjurs. Vi känner såklart till att djur kan känna smärta, glädje och sorg. Det är däremot inte lika omtalat att deras mentala förmågor liknar våra egna på flera olika sätt. Exempelvis kan djur skapa relationer, känna empati och medkänsla för andra djur dom skapat en relation med (Djurens Rätt). Därför känns det självklart att djur kan utsättas för psykisk ohälsa på liknande sätt som oss själva. I konversationer om djurrätt visar det sig att ordet lidande ofta används för att beskriva deras mående innan slakt. Här blir det intressant hur människans och djurs relation till samma ord kan se så olika ut, men samtidigt resultera i samma sak, döden. En människa som lider av självmordstankar jämfört med ett bruksdjur som väntar på slakt. Här skapas diskussioner värda att belysas som exempelvis rätten till sitt eget liv, självmordstankar och rädslan för döden.

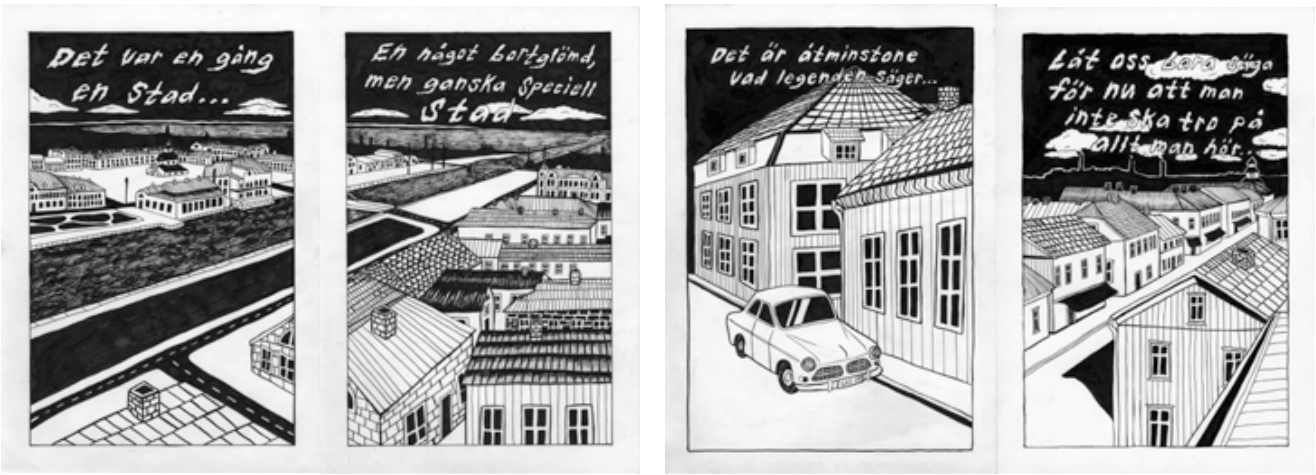
Projektets bakgrund har ändrats en del sen den senast formulerades. Med ett behov att berättiga arbetet i designrummet lades ett större fokus på lidande och psykisk ohälsa i en mänsklig kontext än vad som var tanken. Det resulterade i ett letande efter information och statistik kring självmord som fick projektet att låta som en problemlösare vilket inte alls var intentionen. Ingången på lidande och psykisk ohälsa blev mer ett avstamp i vad seriens handling skulle bli snarare än att den skulle få potentialen att kunna hjälpa någon med självmordstankar. Därför ändrades projektets bakgrund och första tankar. Serien har fortfarande potential att kunna skapa diskussioner om psykisk ohälsa och djurrätt, men serien i sig landar mer under underhållning än något som aktivt löser problem.

PROCESS

Ett världsbyggande

Med hjälp av namnet Suffercity påbörjades ett världsbyggande kring min värld som serien skulle utspela sig i. Här bestämde jag mig snabbt att skapa min egna stad och döpa den till Suffercity eftersom jag redan visste att jag ville hämta inspiration till handlingen från den riktiga staden Lidköping. Man kan säga att Suffercity på vissa sätt blev min egna tolkning av hemstaden och min bakgrund. När jag började jobba på Suffercity´s bakgrund, alltså varför staden fungerar som den gör så ville jag hitta en anledning till varför just staden heter Suffercity. Jag ställde mig själv frågan: Vad har hänt här som resulterade i att staden blev döpt till detta? Genom att bryta ner namnet och fokusera på ”suffer”, så kom jag fram till att invånarna på något sätt skulle vara kopplade till den känslan. Att invånarna lider av någon anledning. Jag började läsa en bok vid namn *”Den lidande människan”* (2018) av Glenn Hagerstam som en del av mitt undersökande i vad lidande betyder. Här hittade jag intressant information över hur man såg på lidande under forntiden. Smärtor som man inte kunde se trodde man exempelvis att någon hade lagt en förhäxning över en och lidande orsakades av demoner som hade tagit sig in i ens huvud. För att man skulle få ut demonerna borrade man hål i huvudet så dom kunde ta sig ut (Hagerstam 2018, s. 16).

Projektet tog inspiration från riktiga platser i Lidköping som exempelvis rådhuset, järnvägsstationen och gamla tändsticksfabriken. När de olika miljöerna skissades användes boken *”Lidköpingsbilder. Fotografier från en älskad stad”* (2004) av Lennart Hörling och Göran Gustafsson som referensmaterial. Lidköping är en stad känt för sitt intresse i cruising och gamla bilar. Därför blev det naturligt att vilja ha med detaljer ifrån den kulturen i serien. Här har det valts specifikt vilka bilar som de olika karaktärerna kör och varför. Huvudkaraktären Joy kör en svart Chevrolet Impala 67:a som är min egna drömbil och det kriminella djurgänget kör en ommålad Volvo amazon kombi som tidigare var en polisbil de har snott.



Början av serien med Lidköping som referens. Rådhuset syns tydigt på första bilden

Karaktärsdesign

Nästa steg var att börja skissa på de olika karaktärerna jag ville ha med i serien. Bestämma hur de skulle se ut, ge namn och en ungefärlig bakgrundshistoria. Samtidigt som detta, påbörjades skrivande av storyn och manus. Alla stegen i min process har bearbetats parallellt med varandra. Deras utseenden och kläder bestämde jag specifikt för att de inte skulle bli för komplicerade att rita många gånger. Att få karaktärerna att se likadana ut i varje bild var i sig inte viktigt för mig utan detta var ett val jag gjorde för att kunna rita så effektivt som möjligt. Här hade jag inte skrivit klart storyn eller fått en susning över hur lång den skulle bli, men jag ville ändå vara förberedd på att kunna rita klart allt jag så småningom skulle bestämma.

Egna illustrationer

Namn: Joy
Huvudkaraktären i serien och nykomling i staden Suffercity. Hon åker dit för att leta efter sin katt Sam efter hon fick tips om att kolla in stället vid namn ”The Pink Paw”. Hennes utseende är inspirerat från hur jag själv ser ut tillsammans med attribut jag gillar. Fylliga ögonbryn, mörkt hår och markerade underfransar. Hennes kläder är även inspirerat från kläder i min egna garderob. Joy är den ända karaktären i serien som nämns vid namn.

Namn: Stunner
Ett får och ledare i det kriminella djurgänget. Hen är egentligen en karaktär jag har ritat i flera år som jag tidigare har kallat för punkfåret, då jag alltid lade till det ikoniska nithalsbandet. Stunners kläder är också taget ifrån verkligheten, men från min pojkväns garderob istället för min egna. Stunner valde sitt namn efter bedövningspistolen som används på får och kossor innan slakt.

Namn: Iggy
En gris och medlem i det kriminella djurgänget. Hon är en djärv typ som inte är rädd att säga sin åsikt, rockar den långa tuppkammen och spenarna som lever hejvilt under hennes linne. Hon är min bild av vad en häftig och cool individ är. Hon har en fascination för gasbomber och de visade sig vara väldigt effektiva fram tills poliserna började använda gasmasker.

Namn: Bessie
En ko och medlem i det kriminella djurgänget. Hon är en bra lyssnare och omtänksam kossa. Hon har en frisyr inspirerad från klädstilen fashioncore där håret är tuperat, har en stor snedlugg som täcker hela pannan och ibland ena ögat. Hon är även svart och vit fläckig, har markerade underfransar, vit ögonsminkning och öronmärkningar från när hon tidigare var en mjölkko på en bondgård.

Namn: Okänt
En kille som Joy och djurgänget träffar första gången i fängelset. Hans utseende är väldigt inspirerat från hur min pojkvän ser ut. Blekt vågigt hår med mörk utväxt, fylliga ögonbryn och synliga mörka ringar under ögonen. Hans kläder är även här inspirerat från kläder i min pojkväns garderob. En simpel svart t-shirt med vita kanter, jeans och Converse. Denna karaktärens bakgrundshistoria är delvis inspirerad från min pojkväns syn på lidande som hade kopplingar till skolgången.

Poliserna
När jag skissade poliserna fokuserade jag mest på deras uniformer och hur dessa kunde kommunicera deras olika positioner i polisstyrkan. Min intention var att man inte skulle få lära känna poliserna innanför maskerna för att naturen kring dom skulle hållas främmande och lite obehaglig. Därför har dom varken namn eller riktiga ansikten. Deras uniformer är inspirerade från svenska polisuniformer från ungefär 1960-talet och nutid. Jag tog element som exempelvis den klassiska polishatten, nutida polismössor, elpistoler, batonger och polisemblem vid bröstkorgen och ärmarna. De kör olika modeller från Volvo som amazon, amazon kombi, 240 och 245.

Storyline och manus

Samtidigt som karaktärsdesignerna, påbörjades ett skrivande av berättelsen och manus. I ett dokument samlades alla idéer och konversationer som sållades ut, utvecklades och förfinades. Först skrevs kortfattat händelser i en kronologisk ordning och sedan med tillhörande konversationer. Analoga storyboards gjordes även som komplement till texten för att kunna se hur sambandet mellan text och bild såg ut. En metod för att kunna se saker på håll och upptäcka saker som kan ändras och utvecklas. När det skapades en uppfattning om hur lång berättelsen blev i första utkastet, gjordes valet att korta ner för att det skulle hinnas med att illustrera allt. Då valdes en ny tidpunkt i berättelsen som fungerade att ha som nya slutet. Genom att avsluta berättelsen i fängelset hann karaktärerna träffa varandra och handlingen tillsammans med platsen skapade en möjlighet för ett intressant öppet slut.

Att arbeta med konversationer på detta sättet var något nytt för mig vilket gjorde att dom i början lät onaturliga. Därför lästes konversationerna högt med jämna mellanrum för att lättare får en förståelse för tempot och känslan i orden. En regel jag lärde mig var att aldrig beskriva i text vad som händer i bild. Att lämna utrymme för läsaren att spekulera vad som händer i bilden bidrar till en intressantare berättelse.

Undersökande i teknik, material och verktyg

Ovetande över hur serietecknare brukar arbeta, började denna delen av processen i att kolla på andras arbeten, serieböcker och tidningar. Jag tittade på vilka serieböcker och tidningar jag själv äger och kartlagde vad som gillades. Allt från layout av själva serierutorna till omslaget. Några serieböcker som intresserade mig mycket var ”Baby Blue” (2021) av Bim Eriksson, ”Lunchbox” (2018) av Ellen Greider och ”Ur djupen ropar jag till dig” (2009) av Benjamin Stengård. Från serieboken ”Baby Blue” kollade jag på hennes sätt att jobba med konversationer för jag upplevde dom som väldigt naturliga vilket var vad jag strävade efter i min egna serie. Jag använde även hennes layout av serierutorna som inspiration. En grund på sex lika stora kvadrater bredvid och under varandra som kan läggas ihop och varieras i storlek. Eftersom detta var första gången jag arbetade med serier i denna storleken valde jag tidigt att arbeta med en enkel layout som denna. Från serieböckerna ”Lunchbox” och ”Ur djupen ropar jag till dig” inspirerades jag av hur de arbetade med svärta och linjer i sina illustrationer. Även hur dom kunde få fram känslor och personlighet i karaktärernas ansiktsuttryck och kroppsspråk.

Egna illustrationer

Nästa steg var att testa nya material och verktyg samt sådant jag redan ägde. Här testades olika papperskvalitéer, tuschpennor och flytande tusch. Då skissades allt på kopieringspapper och ritades av på ett tjockare papper med hjälp av ett ljusbord. Sedan fylldes motiven i med svarta tuschpennor i olika storlekar.

När hälften av projektperioden hade passerat fick jag kontakt med en serietecknare verksam i Malmö vid namn Mats Källblad. Han gav mig mycket hjälpsamma råd och tips om serietecknande och hur man kan tänka när man skapar serier. För att effektivisera skissprocessen rekommenderade han mig att testa skissa med en blå blyertspenna för att slippa sudda bort den gråa blyertsskissen under den svarta tuschen. Då kan man istället redigera bort det blåa i datorn efteråt. Källblad visade även vilka pennor han använder, papperstyper, verktyg och metoder han gillar. En av dessa är att spara på gamla tuschpennor som man kan använda för att skapa en smutsig effekt till en bild. Denna tekniken gillades mycket eftersom smutsigheten passade arbetets estetik väldigt bra. Detta kan man se tydligt i serien på sida 25-32

För att jag inte skulle känna mig begränsad i mitt illustrativa utforskande valde jag att inte bestämma ett specifikt arbetssätt att hålla mig till. Därför kan man tydligt se en sorts tidslinje i min process. Exempelvis kan man se i serien att jag har arbetat med bara svart och vitt på vissa sidor och andra en i en gråskala.

Från skiss till färdig seriesida

På grund av tidsbrist hölls processen från skiss till färdig seriesida relativt enkel. Jag skissade och mätte ut serierutorna på förskurna papper i samma storlek som den färdiga utskriften skulle vara. Detta för att bilderna i datorn inte ska bli förvrängda för att passa det bestämda formatet. Sedan skissades bilderna i serierutorna med blå blyerts och fylldes i med tusch direkt på för att spara tid. Ett alternativ är annars att använda ett ljusbord och göra en ny skiss med finare och tydligare linjer innan man fyller i den med tusch. Skisser och färdiga seriesidor lades i plastfickor som sattes ihop med säkerhetsnålar för att kunna få en tydligare bild av hur serien skulle se ut när den blev utskriven. Då kunde man bläddra, flytta runt och få en känsla för tempot i serien. När sidorna hade ritats klart skannades dessa in i datorn för att sedan redigeras i Adobe Photoshop och därefter läggas in i Adobe indesign. Här i processen blev serien färdig för print.

Före

Efter

UTVÄRDERING

Efter projektets slut har jag kollat tillbaka på min process och märkt flera saker som jag hade velat ändra på, samt lärdomar som jag tar med mig i framtiden.

Jag önskar att jag hade varit smartare i hur jag valde att använda tiden i början och förstått redan då hur tidskrävande serieskapande kan vara. Jag fastnade i research-fasen vilket gjorde att jag kom igång relativt sent med skissandet av seriesidorna. Om jag istället hade kommit igång med det tidigare hade jag kunnat utveckla händelseförloppet i serien bättre och hunnit förbättra konversationerna. För tillfället upplever jag tempot i serien som väldigt ojämn då exempelvis introt har många sidor med relativt lite text, medan slutet har få sidor med mycket text. Även valet av vinklar och perspektiv hade kunnat utforskats mer, men pågrund av tidsbrist blev det att jag ritade det jag var bekväm med och kunde göra snabbast. Resultatet hade då istället blivit en serie med ett bekvämare tempo, intressantare illustrationer och mer genomtänkta konversationer som passar karaktärerna bättre. Just nu låter allt som samma röst, alltså min egna.

Lärdomar som jag alltid kommer ha med mig är metoder gällande manusskrivande, olika berättartekniker och råd jag fick ifrån Mats Källblad. När jag arbetade med skrivandet lärde jag mig hur man ska tänka för att bygga upp naturliga konversationer. Att lyssna mycket på hur folk pratar runt omkring sig, läsa högt för sig själv och hitta en personlighet i orden karaktären säger. Exempel på berättartekniker jag har lärt mig är att aldrig beskriva i text vad som händer i bild. När en berättelse beskriver för mycket vad som händer ger det inget utrymme för läsaren att lista ut saker själv, vilket kan göra en serie tråkig. Här kan man dessutom leka runt med osagda detaljer i bakgrunden som gör att läsaren kan spekulera och därför intressera sig mer i berättelsen.

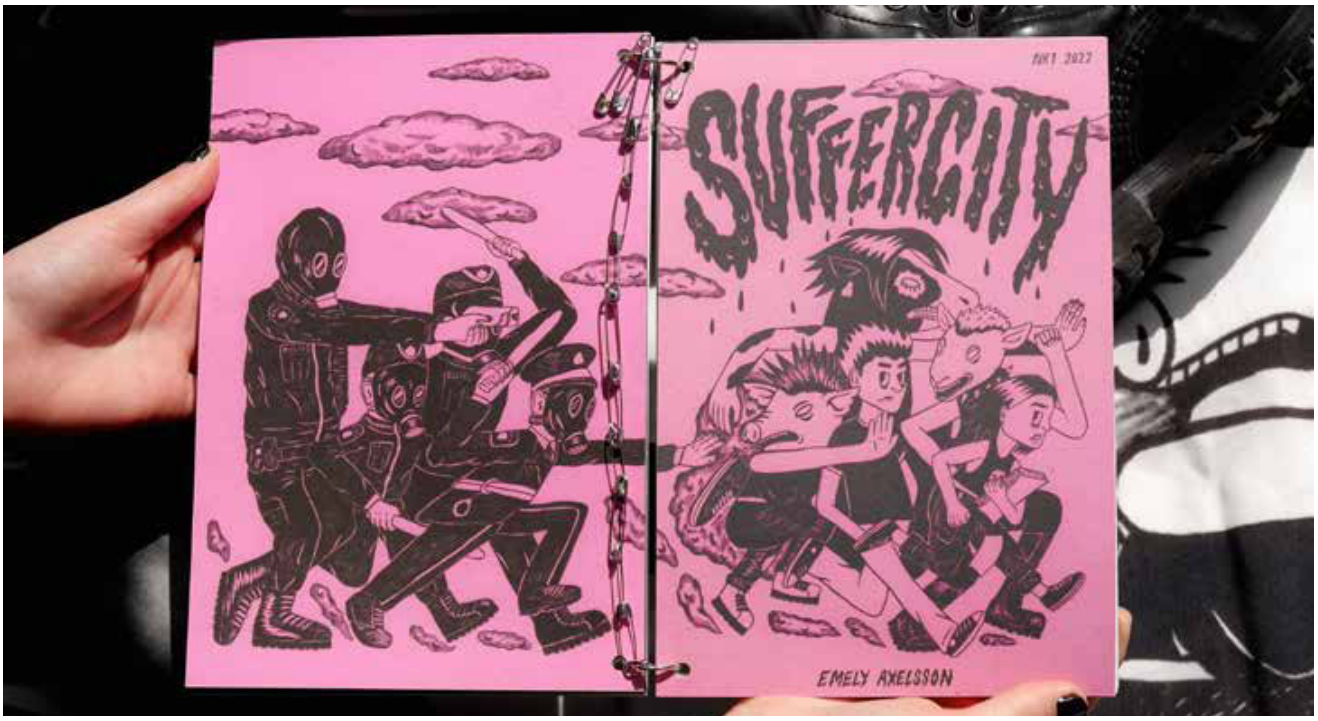
Från Mats Källblad fick jag mycket tips och inblick i hur en serietecknare kan jobba. Både tips på material och vilken inställning man borde ha på sitt egna arbete. Det var intressant att veta vilka sorters pennor och papper han rekommenderar, men mest av allt blev jag tacksam för hans råd om att fortsätta göra sin grej. Att aldrig kompensera sitt egna formspråk för att få förlag eller företag nöjda. I sinom tid kommer ens arbete uppskattas av likasinnade människor.

RESULTAT

Projektets resultat blev en fiktiv serie på 42 sidor, inspirerad av min hemstad Lidköping och ämnet lidande i relation till människor och djur.

Från början skulle seriens utformning efterlikna en serietidning av både nostalgiska skäl och bekymmer för serietidningens minskade status. Att på ett sätt gå emot fördomarna om att serier är barnsliga och inte litterära. Detta blev iallafall min uppfattning hur bilden av serier ser ut i samhället under projektets gång. Exempelvis berättade min pappa att han inte fick läsa serietidningar i skolan när han var liten på 80-talet, för det ansågs inte som riktig läsning.

Denna tanken ändrades sen då jag senare inspirerades av mitt skissmaterial där sidorna sitter ihop med säkerhetsnålar. För mig kändes serietidnings-formatet som en paketering av ett projekt som är 100 % klart vilket inte alls stämdes överens med vart serien befann sig. Här hade jag redan tankar om hur jag kunde utveckla serien i framtiden och fortsätta på storyn. Därför formgas serien istället på ett enklare sätt som efterliknar en uppgradering från skissmaterialet. Här behölls och utvecklades även säkerhetsnålarna som gav serien extra karaktär. Rosa omslag valdes även eftersom det är en färg som ofta associeras med punk och fashioncore som är inspirationskällor till min estetik. Även fast serien inte liknar en serietidning särskilt mycket i hur den är producerad, valde jag att behålla storleken av en serietidning, 17x25cm samt illustrera omslaget löpande från framsidan till baksidan, inspirerat från min pappas gamla Kalle Anka tidning (Walt Disney´s Kalle Ankas Sommarlov 1981). Genom dessa valen blev resultatet en representativ bild av vart jag befinner mig i min utveckling och personlighet.



Serien tacklar frågor kring lidande, psykisk ohälsa och djurrätt genom känslofyllda illustrationer och noga utvalda händelser. Dessa som på något sätt kommunicerar ämnena jag ville belysa. En av mina frågeställningar handlade om hur man på bästa sätt skapar en fiktiv serie där avsikten är att beröra läsaren om ämnet man vill lyfta fram. Ett önsketänkande vore att alla läsare på något sätt blir berörda av serien, men eftersom alla har olika kopplingar och upplevelser till ämnena som lyfts fram, blir detta svårt att kunna styra över. Oavsett hur tunga eller genomtänkta ämnena är.

Min intention om vad projektets kontext skulle bli var platser där jag vet att serier finns, som bokhandlar och bibliotek. Däremot vad seriens kontext faktiskt blev tror jag landar mer under en sorts fanzine-kultur där materialet är internt och delas runt bland människor som dras till estetiken och det mörka, fast humoristiska innehållet.

Vägen till detta resultatet grundade sig i en hantering av flera olika ämnen och teman. Vissa som inspiration till själva storyn, andra rent formmässigt och estetiskt. De ämnen som har uppmärksammats och haft mest inflytande i seriens handling är lidande, psykisk ohälsa och djurrätt. Exempel på andra ämnen är propaganda, antidepressiva läkemedel, polisbrutalitet, klasskillnader, religion, kulturlivet i småstäder och punkestetiken.

Hur jag valde att hantera dessa ämnena var genom att hitta kopplingar för att försöka svara på varför något fungerade eller såg ut som det gjorde. Jag försökte att alltid hitta en anledning, även till de estetiska valen. Ett exempel på detta är varför djurgänget ser människoliknande ut. Detta är främst ett estetiskt val, men också symboliserar deras försök att anpassa sig i samhället. Deras livssituation mellan slakthuset och den mänskliga överklassen. Detta är en metod som användes för att bearbeta en intressant story och ge substans i de estetiska valen.

Ett annat exempel är början av min process där jag använde mig av samma metod för att försöka hantera skrivandet av handlingen. Det började med att försöka dra en koppling mellan namnet Suffercity och hur staden skulle fungera. Jag ville att namnet skulle spegla hur invånarna i staden mådde. Alltså att alla lider, men varför gör dom det egentligen? Eftersom det hittades en koppling mellan lidande och psykisk ohälsa påbörjades även en hantering av det ämnet där jag hittade information som passade perfekt som handlingens grundpelare. Att forntidens syn på psykisk ohälsa var demoner som fanns i huvudet, men istället använda detta i en nutida kontext. I en miljö som styrs av propaganda och klasskillnader mellan individer. Här behövdes det sedan ytterligare förklaringar till hur staden skulle fungera som kopplades till andra ämnen, exempelvis platser jag inspirerades av som Lidköpings gamla tändsticksfabrik.

Att inkludera personliga fragment som exempelvis val av bilar, musik och platser från min hemstad blev också ett sätt att hantera innehållet då jag fann det viktigt att få en stark koppling till serien. På så sätt kunde den tyngre handlingen delvis balanseras med lustiga konversationer och humoristiska händelser. Sådana jag själv finner underhållande och som förhoppningsvis andra gör också. Genom detta kunde känslan av serien kommunicera en egen personlighet som jag fann väldigt viktigt när ens arbete skulle klassas som underhållning. När jag kollar på serieböcker/serietidningar kollar jag på vad som personligt tilltalar mig, vilket jag gissar att många andra gör också. Man läser inte bara en serie, utan man läser seriens personlighet.

Sammanfattningsvis är alla dessa teman, ämnen och inspirationskällor sammanflätade på många olika sätt som varit viktigt för att skapa en handling och utseende med substans och personlighet.

REFLEKTION

Om jag hade haft mer tid hade jag ändrat tempot i serien och utvecklat sekvenserna av vissa händelser. Detta skulle resultera i fler seriesidor, vilket jag under processen inte hade tid att illustrera. Därför hölls många av händelserna kortfattade för att handlingen skulle kunna avsluta vid det planerade slutet. Jag hade även utforskat mer vilka alternativ som finns för omslaget och andra designval gällande hur man sätter ihop sidorna och estetiken runt omkring det. Att använda säkerhetsnålarna och metallringarna på ett annat sätt eller testa en helt annan metod och jämföra. Jag hade även skissat på andra alternativ av illustrationen som löper från framsidan till baksidan på omslaget. Testa andra vinklar, motiv och bakgrunder.

Om jag hade mer tid skulle jag även arbeta mer kring målgruppen då jag känner att detta blev något som jag sällan la tankar på. Inte att jag hade arbetat aktivt med en målgrupp utan mer att förtydliga för mig själv i vilken kontext serien finns, kan bemötas och av vilka.

I framtiden vill jag absolut utveckla detta projektet till något verkligt. Just nu ser jag mitt arbete som ett första utkast av ett kapitel till en bok eller första numret av en serietidning. Utvecklingen hade då varit att fortsätta och förbättra arbetet för att uppnå det målet. Ur ett etiskt och samhälleligt perspektiv skulle jag säga att mitt arbete förhåller sig väl till ett diskuterande kring ämnena jag ville lyfta fram, som djurrätt och psykisk ohälsa. Detta för jag tror att underhållning är en kraftfull metod för påverkan. Genom att blanda ihop underhållning med perspektiv som utmanar läsares syn på ämnet, tror jag personer kan öppna upp sig för diskussioner de vanligtvis inte håller med om eller är insatt i. I sammanhang där exempelvis djurrättsfrågor diskuteras har jag upptäckt ett mönster hos de som stödjer köttkonsumtion. Dessa personer känner sig anklagade för att vara ondskefulla människor och försöker därför berättiga sina val istället för att utmana dom. Med hjälp av underhållning som inte skuldbelägger läsaren tror jag därför dessa personer blir mer villiga att diskutera och se andra perspektiv. Ett annat exempel kan vara personer som skäms för att inte vara tillräckligt pålästa om psykisk ohälsa och blir därför rädda att bemöta ämnet. Dessutom tror jag spridning av information på detta sättet kan uppmuntra folk i allmänhet att läsa överhuvudtaget. Texter tillsammans med bild som är mer lättläst, varierat och öppet för egen spekulation tror jag lockar mer jämfört med en traditionell informativ text. Därför tror jag mitt arbete kan bidra till en positiv påverkan, både gällande underhållning och ämnesdiskussioner.

KÄLLHÄNVISNINGAR

Om suicidförebyggande insatser, Folkhälomyndigheten, Suicidprevention.se (senast uppdaterad 2021-09-09) [Elektronisk] Tillgänglig: https://www.folkhalsomyndigheten.se/suicidprevention/forebyggande-insatser/suicidforebyggande-insatser/

Djurens Rätt. Djurs mentala förmågor, Vänskap, Empati och Sorg. (Hämtad 2022-01-24) [Elektronisk] Tillgänglig: https://www.djurensratt.se/djurs-mentala-formagor/vanskap-empati-och-sorg

Litteratur

Duncan, Randy & J.Smith, Matthew (2009) *The Power of Comics: History, Form & culture.*
The Continuum International Publishing Group Inc

Strömqvist, Liv (2021) *Inne i Spegelsalen.*
Nordstedts, Stockholm

Hagerstam, Glenn (2018) *Den lidande människan*
Artos och Norma bokförlag, Skellefteå

Gustafsson, Göran & Hörling, Lennart (2004) *Lidköpingsbilder: Fotografier från en älskad stad.*
Strokirk-Landströms AB, Lidköping

Eriksson, Bim (2021) *Baby Blue.*
Galago Ordfront, Stockholm

Greider, Ellen (2018) *Lunchbox.*
Galago Ordfront, Stockholm

Stengård, Benjamin (2009) *Ur djupen ropar jag till dig.*
Galago Ordfront, Stockholm

Disney, Walt (1981) *Kalle Ankas Sommarlov*
Walt Disney Productions, Hemmets Journal AB, Malmö

BILAGA

Här finns hela serien att läsa.