



KULTUR - SPRÅK - MEDIER

**Självständigt arbete i Bild**  
**15 högskolepoäng, grundnivå**

# Rutor utan gränser - att använda serier i bildundervisning

*Frames without borders - using comics in visual  
arts education*

Emmelie Berg  
Sarah Schelin

Ämneslärarexamen med inriktning mot arbete i årskurs 7-9,  
240–270 hp

Självständigt arbete i fördjupningsämnet grundnivå, 15 hp

Datum för slutseminarium: 2024-01-09

Examinator:  
Annette Mars

Handledare:  
Annika Hellman

# Förord

Genom arbetets gång har sökning, gallring, läsning och författande gått hand i hand i ett balanserat samarbete oss emellan. De få gånger arbete har utförts separat har vi tillsammans gått igenom vad som gjorts i efterhand. Vi har gjort sökningar var för sig men i samråd med varandra, och sedan diskuterat vad sökningarna gett oss och vilka resultat som skulle kunna vara användbara för kunskapsöversikten. Vi delade upp den initiala läsningen av artiklarna för att sedan tillsammans diskutera vad som skulle kunna vara användbart utifrån vår frågeställning. Exempelvis läste Emmelie Kwon och Bedi medan Sarah läste Pantaleo och Beaty, därefter sammanställdes källorna i samråd efter båda satt sig in i artiklarna i fråga. Vi har sedan arbetat parallellt och gemensamt med samtliga texter.

Kunskapsöversikten har skrivits med ömsesidig insats genom hela arbetets gång, med samarbete från allt till att söka artiklar, formulera meningar, översätta och formatera texten. I sann laganda har detta “självständiga” arbetet varit motsatsen till självständigt utfört, då vi samarbetat under hela processen och täckt upp för varandra vid motivationsdalar, gallrat berg av forskning ur databasernas avgrunder, samt korrekturläst varandras floder av bidrag som mynnat ut i havet som är detta arbete.

Vi vill även rikta ett stort tack till Annika Hellman för värdefull handledning och tips under arbetets gång, till Annette Mars och våra medstudenter för den konstruktiva kritik som öppnat våra ögon när vi varit förblindade av vår egen text. Sist men inte minst vill vi tacka Oskar Aspman för de otroligt värdefulla tips som lett oss till flera av källorna som står till grund för denna kunskapsöversikt.

# Abstract

This paper is a compilation of research regarding comics being utilised in the visual arts classroom. Our findings are based on numerous research projects that all demonstrate the positive impact of incorporating comics into the classroom while also acknowledging some potential challenges. Some of the history and background of comics will be explored, and we will take you along on our journey through databases full of research and case studies. Furthermore, the studies are sorted in an ascending fashion according to their relevance for this paper. Our goal is to offer insight into the educational potential of comics, drawing from the work of various researchers in the field. The findings show that while some challenges in instruction may occur, comics are a vastly underestimated and overlooked teaching tool in not just visual arts but also in a variety of subjects. The results tells us that comics in the visual arts classroom is filled with opportunities to further broaden the bank of knowledge and resources.

Nyckelord:

Bildämnet, bildkunnighet, bildpedagogik, högstadiet, literacy, serieliteracy, serier, utbildning.

Keywords:

Art education, comics, education, graphic novel, literacy, secondary school, visual arts, visual literacy.

<b>Förord</b>	<b>2</b>
<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>1. Inledning</b>	<b>5</b>
<b>2. Syfte och frågeställning</b>	<b>7</b>
<b>3. Metod och Material</b>	<b>8</b>
3.1 Sökprocess	8
3.2 Avgränsningar	8
3.3 Presentation av källor	9
3.5 Metoddiskussion	11
<b>4. Resultat</b>	<b>12</b>
4.1 Sylvia Pantaleo: “Reading Images in Graphic Novels” (2014)	12
4.2 Hyunji Kwon: “Graphic novels” (2020)	13
4.3 Thomas Grant: “Thinking Inside the Boxes” (2012)	14
4.4 Lars Wallner & Robert Aman: Teaching with Comics (2022)	16
4.5 Gretchen E. Schwarz: “Graphic Novels for Multiple Literacies” (2002)	17
4.6 Lars Wallner: “Framing Education” (2017)	17
4.7 Krunoslav Bedi: “AI Comics as AI” (2023)	19
4.8 Lars Wallner & Robert Aman: “Muscular superheroes and girly ducks” (2023)	20
4.9 Bart Beaty: “Comics VS Art” (2013)	21
<b>5. Slutsatser</b>	<b>23</b>
<b>6. Diskussion</b>	<b>25</b>
6.1 Relation till professionen	26
<b>7. Vidare forskning</b>	<b>27</b>
<b>8. Referenslista</b>	<b>29</b>
<b>9. Bilagor</b>	<b>31</b>
Bilaga 1: nyckelordsutformning	31
Bilaga 2: sökprotokoll	32
Bilaga 2.1: sökprotokoll	33
Bilaga 2.2: sökprotokoll	33
Bilaga 3: Tillgängliga resurser för arbete med serier i klassrummet	33
Bilaga 4: poängsystem för rangordning och tematisering av källor i Resultat	35

# 1. Inledning

Vår kunskapsöversikt sammanställer forskningsresultat kring hur serier kan användas inom bildundervisningen i skolan, som ett medium att arbeta med allt från konsthistoria till normkritik. Vi kommer sammanställa bildpedagogisk forskning som berör serier i förhållande till bildämnet och utbildning.

I kursplanen för bild i Lgr22 (Skolverket, 2022) stöds seriemediet genomgående i det centrala innehållet för årskurs 7-9, då elever både ska få möjlighet att arbeta med egna och existerande bilder som behandlar berättande, informativa, samhällsorienterade och angelägna/aktuella ämnen för eleverna. Att bearbeta, tolka och kritiskt granska både egen- och massproducerade bilder och bilder från olika medier utifrån utformning och påverkan, gestaltade perspektiv och deras konstruktion är några av hörnstenarna i högstadiets bildundervisning. Vidare ska elever koppla bilder till egna erfarenheter och händelser i de visuella kulturer som omger dem i vardagen, samt arbeta med bilder kring perspektiv såsom identitet och maktrelationer. För att möjliggöra detta ska eleverna få lära sig om de ord och begrepp som behövs för att kunna förmedla bildernas innehåll, budskap, funktioner, och uttryck i både samtal, text och skapande (Skolverket, 2022). Forskning som framkom under kunskapsöversiktens gång har fokus på varierande utbildningsnivåer, i dessa fall argumenterar vi för att de med största trolighet kan appliceras på högstadienivå, som är fokus i vår utbildning.

Enligt Magnusson har det sedan 70-talet observerats en uppkomst av en hel del serier som *använts* i utbildningssyfte, såsom Hergé's *Tintin* och Goscinny & Uderzo's *Asterix*, vilket ledde till serier som *skapats* med ett lärandesyfte i åtanke, såsom Andersson's *Bamse* (Magnusson, 2005). Bamse antog ideologiska och etiska ståndpunkter och adresserade läsaren (framförallt barn) uttryckligen genom berättandet på pappret. På så sätt blev fokuset för både svenska och utländska serieförlag lagt på den unga läsarens fostran och utbildning, men det finns fortfarande stora utforskade områden inom seriers funktion i skolan (Wallner, 2017). Därför ser vi på detta arbete som ett ypperligt tillfälle att utforska och skapa en bild om det finns potential i serier som utbildningsmedium eller om det visar sig vara ett medium som för bildämnets värld saknar mervärde.

I kunskapsöversikten finns återkommande begrepp. Ordet *literacy* översätts oftast till “läskunnighet,” men i andemeningen kan det betyda ren “kunnighet,” och det är i denna bemärkelse vi använder ordet i denna kunskapsöversikt. Pantaleo (2014) beskriver *visual literacy* som förmågan att avkoda och tolka (skapa mening ur) visuella budskap och dessutom kunna koda och komponera egen meningsskapande visuell kommunikation. Pantaleo skriver att detta är något som vuxna inte kan anta är ett givet fenomen hos ungdomar bara för att de lever i en visuellt rik värld, utan att visual literacy är en färdighet som kan läras och förfinas. Enligt den svenska literacyforskaren Fast i boken *Literacy: I familj, förskola och skola*, är literacy ett begrepp “som innebär en förståelse av omvärlden,” (Fast, 2019)

Enligt kursplanen i bild ska eleverna kunna “uttrycka egna åsikter och delta aktivt i samhällslivet,” (Skolverket, 2022, s29). Därför ser vi att användning av serier är en lämplig uttrycksform för att både uttrycka åsikter och att lära sig visuell literacy. Serier som en form för uttryck och intryck tror vi är ett ypperligt tillfälle att utveckla kunskaper om bildkommunikation. Skolans läroplan är under ständig utveckling och omarbetning vilket kan bidra till utökade möjligheter och vidgande gränser för hur lärare kan utforma undervisningen. I bildämnet finns det oändliga möjligheter att utforska olika medier och uttryckssätt i strävan efter kunskap. Därför vill vi undersöka på vilka sätt seriemediet används i bildklassrummet, dess funktion och påverkan, samt vilka för- och nackdelar som observerats i användningen av serier i skolan, i och utanför Sverige.

## 2. Syfte och frågeställning

Syftet med kunskapsöversikten är att synliggöra den befintliga bildpedagogiska forskningen om användning av serier i bildundervisningen, samt hur seriers didaktiska funktion inom bildämnet framställs.

Syftet konkretiseras med frågeställningen:

*Hur beskrivs användningen av serier i bildundervisning i svensk och internationell bildpedagogisk forskning?*

## 3. Metod och Material

I detta kapitel kommer vi att redogöra för vår sökprocess samt de avgränsningar och kriterier som vi valde att utgå ifrån under sökprocessen. De slutgiltiga källorna för kunskapsöversikten kommer presenteras och avslutningsvis kommer en metoddiskussion där vi i retrospekt belyser eventuella felkällor och brister i arbetets process och källornas variation.

### 3.1 Sökprocess

Inledningsvis pilotsökte vi på LibSearch och ERIC innan vi förfinade inklusions- och exklusionskriterierna för vidare sökningar, och avslutningsvis gjordes sökningar på DIVA-portalen. Vi valde att använda mer än en databas för att tillåta ett bredare sökområde som sträckte sig internationellt, men även för att utforska databaser vi inte använt så mycket tidigare för erfarenhetens skull. Vi bestämde oss för att filtrera våra sökningar med variation (se Bilaga 1, 2, 2.1, 2.2), genom att inkludera och exkludera vissa språk och publikationsår, samt ett krav på att resultaten skulle vara vetenskapligt granskade. Våra fynd var i första hand internationella resultat och artiklar skrivna på engelska, oavsett om det var en svensk författare eller internationell.

### 3.2 Avgränsningar

Då våra pilotsökningar gav splittrade resultat bestämde vi oss för att, utifrån de identifierade felkällorna (exempelvis avsaknaden på exklusionskriterier), ändra kriterierna och förfina filtreringen till att endast söka efter svenska texter med förhoppningen att lättare få fram den svenska bildinriktade forskningen. Detta gav ett smalare utbud, men de sökresultat vi fick uppfyllde urvalskriterierna och har varit väldigt användbara för vår kunskapsöversikt. De sökord som använts var främst arts, education, comics, graphic novels, cartoons, visual story telling, art education & comic books. De svenska resultaten utvanns till stor del ur handledning med Hellman och i konversation med Aspman, vilka födde vidare sökningar. Som sökprotokollen visar gav våra första sökningar ett stort antal träffar (16 758 st), och att allt eftersom sökprocessen fortskred, lärde vi oss begränsa sökningarna tills mängden sökresultat blev mer hanterbara att gå igenom. På så vis blev det lättare att plocka ut de som var passande för vår kunskapsöversikt och frågeställning.



Utöver de artiklar som valdes såg vi även till annan forskningslitteratur, som behandlar serier och bildpedagogik, både från ämnesaktuella kurser och universitetsbibliotekets utbud av forskning kring serier. Därtill användes kedjesökningar för att söka vidare på källor som använts i andra artiklar och böcker.

### 3.3 Presentation av källor

Nedan följer kortfattade beskrivningar av de förutnämnda nio primärkällorna.

1. **Pantaleo, S. (2014).** *Reading Images in Graphic Novels: Taking Students to a “Greater Thinking Level.”*

Pantaleo genomför en fallstudie i syfte att utforska ut- och inläring av specifika visuella aspekter av konst och design i grundskolan. Både elever och lärares för- och eftertankar tas upp och problematiseras, och trots att en positiv utsikt för seriemediet i skolan lyfts så belyser Pantaleo även var utmaningar kan uppstå.

2. **Kwon, H. (2020).** *Graphic Novels: Exploring Visual Culture and Multimodal Literacy in Preservice Art Teacher Education.*

Kwon syftar att lyfta hur serier kan användas i undervisningen och varför. Detta gjordes på varierade sätt för att utmana elevernas olika nivåer och färdigheter genom berättelseskapande. Kwon belyser lärares bortvändhet från serier som undervisningsmedium och poängterar genom en fallstudie hur serie-stigman kan bekämpas med kreativitet och öppenhet.

3. **Grant, T. (2012).** *Thinking Inside the Boxes: the Importance of Comics and Graphic Novels in Visual Arts Education.*

Grant diskuterar hur det multimodala läsandet (som serieläsning och -skapande kräver) tillåter att en grundläggande mänsklig berättande-potential återupplivas i den pedagogiska arenan. Denna vetenskapliga artikel är ett exempel på hur det visuella kan ta en legitim plats i akademien, då forskningen är presenterad i serieform. Grants artikel behandlar den historiska forskningen om visual literacy och återger en bild av hur människan är en fundamentalt visuell varelse.

4. **Wallner, L., Aman, R. (red.) (2022).** *Teaching with comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences.*

I roll av redaktörer kom Wallner och Aman med en sammanställning av global forskning

som analyserar hur serier kan användas för kritisk utredning i grundskolan, samt inom vilka vetenskapsgrenar de är passande. Sammanställningen innehåller 14 delartiklar, varav fyra behandlar serier i direkt relation till bildundervisningen. Ur dessa fyra valdes två ut för djupare läsning: *Breaking Boundaries: The Place of Comics in Art Education* och *Comic Art Ed: Making Comics Is for Everyone!*.

5. **Schwarz, G. E. (2002).** *Graphic novels for multiple literacies.*

Schwarz skriver om hur serier med fördel kan användas i klassrummet då de har mycket av värde när det kommer till literacy och variation. Det är ett medium som inte ofta används och därav blir något nytt för eleverna, och det erkänner inflytandet visualitet har att erbjuda. Både positiva och negativa aspekter tas upp.

6. **Wallner, L. (2017).** *Framing Education : Doing Comics Literacy in the Classroom.*

En avhandling om läsning av serier i klassrummet, som utforskar och genom en fallstudie skapar en förståelse för hur elever och lärare skapar meningsfullhet med serier som hjälpmedel, i förhållande till literacy. I studien presenteras övningar för att utmana elevers berättandeform, främst ur ett läskunnighetskontext. Studiens resultat presenteras genom tre delartiklar där både positiva och mer negativa aspekter tas upp.

7. **Bedi, K. (2023).** *AI Comics as Art: Scientific Analysis of the Multimedia content of AI Comics in Education.*

Artikeln utforskar hur man med hjälp av serier kan utforska och lära ut med både fysiska och digitala medium. Bedi utför en fallstudie där elever skapar serier genom AI-teknologi, och beskriver mestadels positiva aspekter av serier som undervisningsverktyg.

8. **Wallner, L., & Aman, R. (2023).** *Muscular Superheroes and Girly Ducks: Gender Talk Using Comics in the Classroom.*

Wallner och Aman (2023) återvänder till debatten kring serier som undervisningsmedel där de i en studie utforskar användningen av serier som verktyg för att arbeta med bland annat normkritik. Artikeln behandlar serier mest utifrån generell läskunnighet och tar upp både positiva och mer negativa aspekter.

9. **Beaty, B. (2013).** *Comics vs art.*

I sin bok skriver Beaty om varför serier borde eller inte borde inkluderas i begreppet "konst", samt konstens historia och kontroverser, viktiga personer och händelser. Boken undersöker den historiska och sociala process som har lett fram till den nedskrivna

versionen av serier som kulturform och uppmärksammar den uppgång inom konstvärlden som en framträdande plats för vissa sorters serier. Boken behandlar inte serier utifrån bildämnet eller läskunnighet, utan är en sammanställning av konst kontra seriers historiska funktion i samhället, och tar upp de negativa konnotationer som tillskrivits serier genom tiderna.

### 3.4 Analysprocess

Vi påbörjade gallringen och organiseringen av källorna genom att skumläsa abstracts och slutsatser, vilket gav 53 stycken möjliga kandidater, varav 35 stycken var internationella och 17 stycken var i svensk kontext. Därefter läste vi vidare i artiklarna och uteslöt de som inte uppfyllde kriterierna. Av dessa valdes de ovanstående nio ut som primärkällor för forskningsöversikten. Efter gallringen analyserades de mer djupgående utifrån frågeställningen, därefter rangordnades de utefter ett relevansbaserat poängsystem vi utformat för arbetet (se Bilaga 4). Primärkällorna kompletteras med källor som bidrar med relation till professionen, samt lärandeteori – bland annat Skolverket (2022), Vygotskij (1995), Magnusson (2005), och Martinsson & Reimers (2020).

### 3.5 Metoddiskussion

Av de 53 potentiella källorna utmärkte vissa sig att vara mycket eller inte alls relevanta för vårt arbete, och på så sätt kunde vi gallra bland dem. En del till synes passande artiklar visade sig efterhand vara bättre passade som stödkällor. Ett exempel som valdes bort till fördel av andra, mer aktuella källor är *Berättande Bilder* av Magnusson (2005), då hennes forskning behandlade ett brett koncept som var svårt att koppla direkt till serier. Denna ersattes av Kwons (2020) artikel, vars innehåll låg närmre vår frågeställning. Detta till trots är Magnusson inte helt utesluten ur forskningsöversikten, utan hon omnämns i ett flertal av primärkällorna, samt att vi refererar till henne i resultatet. Beaty (2013) hittades på Orkanenbiblioteket i serie-avdelningen, och denna inkluderas som primärkälla med motivationen att Beaty är professor, har en PhD i kommunikation och forskar kring serier. Hans bok är ytterst aktuell för detta arbete då den återger en detaljerad historia och informativ forskningsöversikt som vi inte kunde hitta motsvarande artiklar att ersätta med. Beaty tillför därför en hel del till denna kunskapsöversikt med stor relevans gällande serier.

I Pantaleo (2014), Grant (2012), Wallner (2017), Schwartz (2002) ser vi hur forskningen kring serier främst är kopplad till läsning och språkutveckling – men detta betyder inte att bildämnet, läskunnighet och visuell literacy utesluter varandra.

## 4.Resultat

Detta kapitel presenterar huvudkällorna från en rangordning efter relevans till frågeställningen (se Bilaga 4).

### 4.1 Sylvia Pantaleo: “Reading Images in Graphic Novels” (2014)

I Pantaleo’s fallstudie fick eleverna i en sjundeklass i uppgift att läsa tio olika sorters multimodala texter, varav fyra var serieromaner (*graphic novels*) under bildundervisningen. I slutet av studien fick eleverna och övriga lärare på skolan svara på en enkät där en av de ledande frågorna var: “Vad skulle du säga till de människor som inte fullt ut förstår kunskapen som krävs för att läsa och förstå en serie?”

Föreliggande studies övergripande resultat visar på en allmänt positiv inställning till serier som ett pedagogiskt verktyg, men att denna positivitet hos lärarna medföljes av en vädjan att detta inte får göras förbehållslöst. Även om en del av lärarna tydliggjorde att serierna med fördel kunde användas som motiverande läsning eller kompletterande material, så ansåg de inte serier vara lämpliga som ett förstahandsval för läsning och inte heller lämplig som ett val när det kommer till läsning ämnad att berika. Skolans andra lärare såg då nästan uteslutande på serier som ett medium för läsförståelse, snarare än bildkunnande. Med detta sagt såg eleverna själva på saken lite annorlunda.

På den tidigare nämnda enkätfrågan svarade eleverna att de kunde kommunicera sin förståelse av nödvändigheten och värdet av att noga observera seriers konventioner och bildspråk; att bildkonsten i serien är sammansatt av meningsfulla byggstenar som blivit medvetet utvalda och designade för att förmedla information, samt att läsningen och förståelsen av en serie kräver en aktiv, engagerad och erkännansam läsare.

Pantaleo (2014) nämner att ett flertal lärare och forskare har skrivit om de inlärningsmöjligheter som ges elever när serier inkluderas i undervisningen i förhållande till högstadiets läroplan. Däremot är det långt ifrån alla lärare och utbildare som förstår värdet och de litterära meriter som

seriemediet kan medföra; bristen på användning av seriemediet i klassrummen beror helt enkelt på lärarna och deras brist på kunskap om och bekvämlighet med seriemediet, då det faller utanför deras bekvämlighetszon och därför utesluts det. Att läsa en serie, eller annan text som faller inom ramarna för mediet serie, är en handling som integrerar förståelse av ord och bild, trots att den i utbildningssyfte ofta är forcerad i den mening att den inte troligen hade uppkommit organiskt hos eleverna.

## 4.2 Hyunji Kwon: “Graphic novels” (2020)

I sin artikel *Graphic novels: Exploring visual culture and multimodal literacy in preservice art teacher education*, lyfter Kwon (2020) tidigt att många lärare, trots seriernas ökade popularitet, undviker att använda serier i sin undervisning då de upplever att en del serier kan upplevas olämpliga i undervisningssammanhang på grund av sexuella referenser och våldsamma skildringar. En del lärare har även hänvisat till att de undviker seriemediet då de anser att serier brister när det kommer till kultur och mångfald samt hur olika samhällskategorier som till exempel stereotyper av kön, funktionshinder, ras och klass skildras. Detta är något hon hade i åtanke under sitt projekt med bildlärarstudenterna, och med projektet följde även modifikationer av valda serier och utformning av projektet för olika ålderskategorier.

Vidare i Kwon's (2020) beskrivningar av de olika delarna i projektet kan man se att hon med omsorg väljer serier som är passande för vad hon vill att studenterna ska utforska i de olika uppgifterna i sitt skapande. Projektets resultat visar att eleverna trots sina olika erfarenheter kring serieskapande ansåg att arbetssättet och uppgifterna var ett bra tillvägagångsätt för att lära sig kring konstruktion av berättande och bildsammansättning. De olika nivåerna av elevernas färdigheter när det kommer till att skissa / rita kan vara utmanande, men det finns bra verktyg för att jobba kring detta för att hjälpa eleverna att utföra uppgiften väl, till exempel genom att låta eleverna välja mellan olika serier / grafiska noveller att imitera dess olika stilar för att skapa sina egna. Bland yngre elever rekommenderar hon även att man kan låta dem återanvända teman från redan skrivna serier och på så vis göra arbetet med skapandet något enklare och möjliggörande oavsett nivå. Man kan variera mycket beroende på elevernas färdigheter, inte bara i form av vad man förser dem med för exempel och inspiration, utan även i längd på vad de ska skapa, till exempel serier som är tre eller sex rutor långa.

Som ett resultat av projektet upplevde deltagarna att serieskapandet öppnade ett rum för dem att använda sin egen "röst" för att skapa, detta genom att använda egna livserfarenheter på ett nytt sätt.

"Reading and creating graphic novels helps students extrapolate meaning based on how sign systems interact with each other and the sociocultural context in which the content is situated. The integration of popular visual culture in the art classroom and students' engagement with lived experience, critical thinking, and multimodal literacy are mutually inclusive and reinforcing." (Kwon, 2020, s41-42)

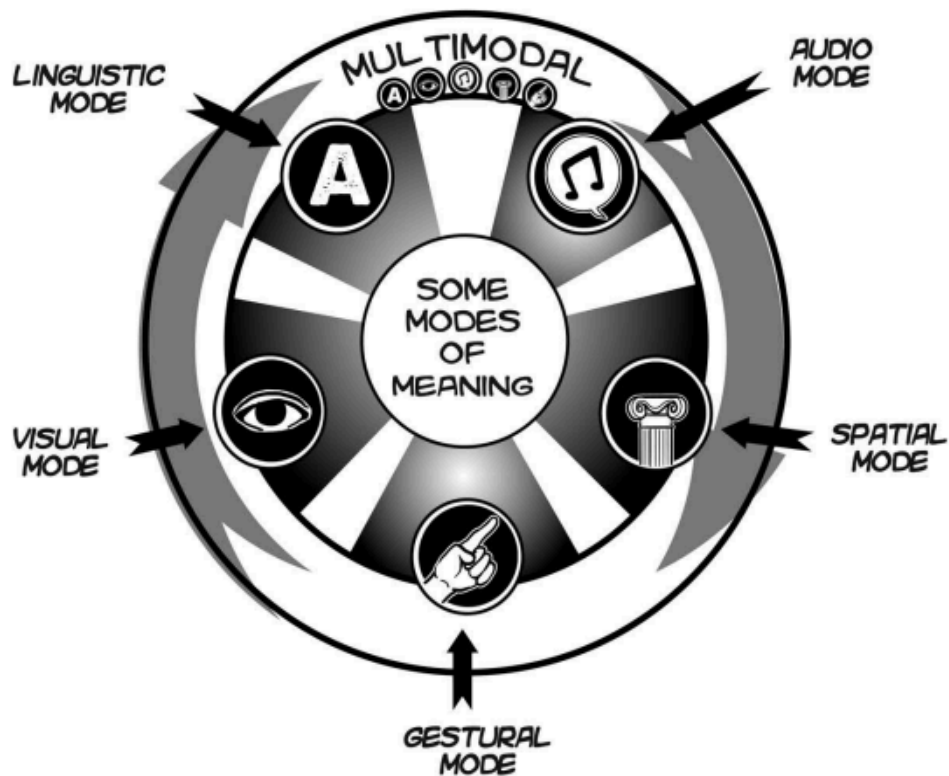
Artikeln belyser således att inkludering av grafiska noveller i bildundervisningen kan dekonstruera hierarkin mellan högre och lägre konstformer, omstörta sociala ojämlikheter, och anknyta elevers liv och erfarenheter med kursplanen i bild som affektiva investeringar.

### 4.3 Thomas Grant: "Thinking Inside the Boxes" (2012)

I sin artikel *Thinking Inside the Boxes: The Importance of Comic Books and Graphic Novels in Visual Arts Education* (2012), visar Grant vad det visuella kan förmedla för sorts innehåll, då artikeln handlar om seriers potential som uttrycksform. Detta visar på att det visuella är minst lika vetenskapligt som det textuella. Grants artikel må inte ha en empirisk studie men behandlar den historiska bakgrunden om serier och har ett teoretiskt fokus på vad serier är och vad de möjliggör.

Om den multimodala läsningen skriver Grant (2012) att serier är mycket mer än illustrerade ord eller bildtexter, utan att summan vida överstiger delarna. Trots att tiderna rörde sig mot en mer accepterande syn på serier i undervisningen så refererar Grant till en artikel från New London Group, och menar på att många utbildare fortfarande ser på literacy-pedagogik i dess mest traditionella mening; "[...] teaching and learning to read and write in page-bound, official, standard forms of the national language" (New London Group, 1996, i Grant, s70).

Enligt Grant (2012) (och New London Group) kan vi teoretiskt sett dela upp det multimodala meningsbyggandet i sex olika modus: språklig (*linguistic*), auditiv (*audio*), rumslig (*spatial*), gestikulerande (*gestural*) och visuell (*visual*). Det sjätte modus som beskrivs är det multimodala elementet som behandlar sammankopplingen mellan två eller fler, eller alla av de fem.



Figur 1, illustration: Grant (2012)

Även de traditionella färdigheterna inom bildämnet (som exempelvis perspektiv, kroki och porträttmålning) kan användas för att förtydliga och utforska människors strävanden, rädslor och fantasier – om vi tillåter oss att selektivt böja, bryta, ignorera eller expressionistiskt överdriva vissa av deras tillämpade och vedertagna regler.

Enligt Grant är att förminska seriemediet till blott ett verktyg för att motivera motvilliga läsare, då serien bjuder på ett lättläst och attraktivt medium, att förbise allt utom en bråkdel av dess potential. Serier erbjuder elever en mötesplats där de kan uppvisa sina förmågor att både effektivt och konstruktivt använda en repertoar av kunskap och färdigheter för att negociera mening i en komplex och flerstegs-uppgift. Varje av de sex modus som beskrevs tidigare i avsnittet tillåter ett meningsbyggande och en chans att utveckla skapande-färdigheter under konstruerandet och utförandet av visuella berättelser.

Grant (2012) menar att vi behöver ge våra elever tid och möjlighet att berätta sina historier, oavsett om det är självbiografiska händelser eller fiktion. På så vis ber vi inte bara eleverna att använda serier för att visa upp en repertoar av kunskap och färdigheter inom konstskapandet, utan även litterära kunskaper och färdigheter som inslag av handlingar och kännetecken.



## 4.4 Lars Wallner & Robert Aman: Teaching with Comics (2022)

I artikeln *Teaching with Comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences*, har Wallner och Aman (2022) som mål med sin tvärvetenskapliga bok att med hjälp av en variation av forskning analysera hur lärandet går till med och genom serier – detta eftersom serier börjar bli erkända som en viktig resurs för lärande, med en stor bredd av ämnen och stilar. Vidare anser de därför att boken är av intresse för såväl yrkesverksamma pedagoger och lärare som studenter och forskare av seriemediet. I ett bredare perspektiv: utbildnings-, samhälls- och beteendevetenskap.

I kapitlet *Breaking Boundaries: The Place of Comics in Art Education* (s17-37), skrivet av Ding (2022), nämns utbildaren och teoretikern Dewey (1958) som skrev “when an art product once attains classic status, it somehow becomes isolated from the human conditions under which it was brought into being and from the human consequences it engenders in actual life-experience,” (i Ding, 2022, s18). Detta visar på just hur svårintagligt konstbegreppet kan vara för en så “vardaglig” konst som serier. Ding beskriver vidare att serier på sätt och vis fulländar en etablerad ekvation för tolkning, att ämne + medium + form + kontext = mening. Trots detta påpekas att samtida forskning om hur serier används i bildundervisnings syfte lämnar mycket att önska, då serier inte ofta analyseras eller lärs ut med samma iver och stränghet som andra konstformer.

I kapitlet *Comic Art Ed: Making Comics Is for Everyone!* (s87-110) skriver Johnson (2022) om hur bildundervisningen kring serier kan delas upp i fyra pedagogiska områden: lagarbete (*teamwork*), idéer (*ideation*), literacy, självförverkligande (*self-actualization*), och skoj (*fun*). Hon menar att serier kan användas för att främja elevers utveckling inom samtliga områden och tillför en myriad av möjligheter till klassrummet. Ett exempel på detta är hur Johnson gav i uppgift att tillsammans skapa karaktärer och en handling till en serie genom att laget runt få lägga till varsin detalj till pusslet, för att sedan individuellt illustrera sina egna versioner av det gruppen kom fram till. Detta resulterade i både en uppskattning av lagarbetet och en ökad respekt för det egna arbetet, då de arbetade på individuella alster utifrån ett gemensamt initiativ.

## 4.5 Gretchen E. Schwarz: “Graphic Novels for Multiple Literacies” (2002)

I artikeln *Graphic novels for multiple literacies* (2002), skriver Schwarz att om det inte var nog med att serier är användbara på flera ställen i läroplanen, så är de attraktiva för unga människor och ett bra alternativ för de traditionella texter och andra massmedier som används i större utsträckning. De grafiska novellerna kan också främja literacy. Schwarz nämner även att Weiner (2002) listar de mest populära sorternas grafiska noveller som superhjärte-historier, historier som berör vad som kan vara i människans största intresse, manga, verklighetsbaserade serier, adaptationer eller spin-offs, och satirer.

Schwarz (2002) försäkrar om att pedagoger/lärare inte bör oroa sig för att serier ska stjäla elevers vilja att läsa texter utan visuella element och hänvisar till att serieläsandet, enligt Lavin (1998), kräver utnyttjandet av mer komplexa kognitiva färdigheter och strategier än läsandet av endast text. Schwarz (2002) ger oss ett exempel på ett utmanande ämnesöverskridande projekt där eleverna får skriva, rita och skapa egna serier/grafiska noveller baserat på existerande litterära verk eller deras egna livserfarenheter.

Serier erbjuder ämnen som elever vanligtvis inte skulle stöta på eller överväga, vilket kan hjälpa dem att föreställa sig historiska händelser lättare än en traditionell återberättelse i text. Serieskapare nyttjar också superhjältens historier i syfte att undersöka olika samhällsproblem, till exempel det intersociala, politiska och ekonomiska. Schwarz (2002) skriver att serieanalys kan användas i samtliga skolämnen för att belysa media literacy, inte minst bildämnet, då elever kan utforska och problematisera hur färg påverkar känslor, hur vinklar påverkar intryck och uppfattning, hur avbildningar kan stereotypisera människor, och hur realism eller bristen därav påverkar budskapet av ett verk. Som en viktig fördel och ett resultat av användningen av seriemediet presenterar Schwarz i sin artikel att serier ger en alternativ bild av kultur, historia och människolivet generellt, genom att vara ett lättillgängligt medium ger man en röst till samhällets minoriteter och deras olika synvinklar.

## 4.6 Lars Wallner: “Framing Education” (2017)

Wallner skrev 2017 en avhandling, *Framing Education; Doing comics literacy in the classroom*, där en fallstudie ämnar att utmana elevers berättandeform. Även om övningarna visade på en

positiv effekt påpekas vikten av att läraren behöver ha god kunskap om serier som undervisningsmedium för att kunna nyttja dess fulla potential i klassrummet. Wallner menar att den tillgängliga litteraturen till största del innehåller böcker, men att detta kan komma att ändras över tid då intresset för serier växer sig starkare, och det även i serier finns mycket potential för literacy, som han själv benämner som serieliteracy.

Som en av de ovannämnda övningarna föreslår Wallner (2017) att individuella serierutor i ny ordning kan användas i berättande och att detta uppmanar en manipulation och omflyttning av materialet vilket kan hjälpa deltagarna diskutera och problematisera de komponenter som ingår i berättandeformen. I detta finns chans att bearbeta den logik som bygger en visuell (och en textuell) berättelse. I denna övning kan även lärare och elever få möjlighet att argumentera för och diskutera bildernas konstruktion sinsemellan, och ges ett forum att i samspel med andra utforska och utveckla sin kreativitet i skapandet av en berättelse. Wallners forskning består av tre empiriska studier som presenteras i vetenskapliga artiklar.

Den första delstudien visar deltagarnas diskurskonstruktion av serieliteracy som både textuell och visuell när de grundar klassrumsbaserad interaktion om literacy i serier. Wallner (2017) nämner en möjlig nackdel i att serier kan vara svårare för en del barn, detta då han kunde se att eleverna/barnen/deltagarna byggde upp serier som en slags barnlitteratur då diskurserna konstruerades utifrån deras personliga erfarenheter utav specifikt serier.

I den andra delstudien syns hur seriemediets berättarteknik i form av sekvenser gjorde det möjligt för lärarna att även i de yngre åldrarna skapa en lust för diskussioner med hjälp av seriernas bilder. Om en längre sekvens med svagare ömsesidig förståelse och svagare kopplingar används, behöver eleverna istället skapa egna kopplingar och fick därmed ett större utrymme att nyttja sin egen kreativitet.

Avhandlingens tredje delstudie exemplifierar hur pratbubblor används som ett berättandeverktyg i seriemediet när de samkonstrueras av elever och lärare. Deltagarnas bidrag av olika pratbubbel-variationer bjöd på ett samtal kring dess visuella former, och att både textens ljudupplevelse och känslouttryck skapas i användandet av multimodala instruktioner, exempelvis om instruktionerna inkluderar text såväl som ljud, gester och kroppsspråk.

Det sammanvägda resultatet påvisar att användandet av serier bör ses som en tillgång, men han påpekar även att resultatet varierar beroende på elevernas tidigare erfarenheter av serier.

## 4.7 Krunoslav Bedi: “AI Comics as AI” (2023)

Bedi (2023) skriver i sin artikel *AI Comics as AI: Scientific Analysis of the Multimedia Content of AI Education*, om hur olika utbildningsområden kan använda AI (Artificiell Intelligens) för att främja utveckling inom konsten och dess olika områden med hjälp av multimedia-teknologi.

Bedi menar att forskning har visat att studenter kan skapa meningsfulla scenarion och implementera nya och moderna lösningar med hjälp av AI. Att tillämpa denna kunskapen motiverar eleverna att lösa verkliga problem, och inte bara känna till koncepten, utan att sammankoppla dessa. Bedi (2023) diskuterar hur man med serier som metod och medium kan utforska och lära ut. Serier är för de flesta elever en välkänd medieprodukt, och i arbete med serier lär de sig att överföra idéer till bland annat papper. Han hänvisar till hur serier undersöks som en undervisnings- och inlärningsteknik genom att kombinera konst och mediaaktiviteter. Hans mål med att utveckla serier med både digitala och fysiska medium är att vidga elevernas vyer och göra dem bekanta med olika aspekter av visualitet med en process-struktur som specificerade vägen mot hur serier skapar mening.

Eleverna använde sekventiella bilder för att representera olika processer och handlingar, pratbubblor för att representera dialogerna mellan karaktärerna och/eller rubriker för att tillföra ytterligare detaljer eller förklaringar till vad som sker i rutorna. Genom att rita serier fick de en mer detaljerad bearbetning av sina bilder och händelser, till skillnad från när man bara bearbetar en bild. Bildsekvenser satta i en tidslinje användes för att beskriva och iscensätta känslor och ställningstaganden, eleverna fick även på en hemsida generera serier genom AI. Med hänsyn till tidigare kunskaper om serieskapande kunde dem särskilja fyra grundsteg för att känna igen aktiviteter: ritaktiviteter, undersökning av tekniska procedurer, ritningens layout, samt känslor & attityder. Med AI-teknik utökas och berikas konstnärers uttrycksmöjligheter genom innovativ digital konst. I artikeln lyfts vikten av att skapa en standard för hur vi citerar referenser när det kommer till AI-bildskapande för att kunna ta det på allvar, precis som den som används för vetenskapliga artiklar.

Artikeln sammanfattas med att belysa hur AI-teknik för bildskapande för närvarande får alltmer tillkännagivande inom flera olika vetenskapliga, professionella och konstnärliga områden. AI har

skapat möjlighet för konstnärer att hitta nya sätt att inspirera och öka den kreativa banan, med det säger han att den hjälper till att kombinera ett personligt självuttryck och kollektivt utforskande.

## 4.8 Lars Wallner & Robert Aman: “Muscular superheroes and girly ducks” (2023)

Med artikeln *Muscular superheroes and girly ducks; gender talks using comics in the classroom* har Wallner och Aman (2023) låtit högstadielärover använda noga utvalda serier med tydliga stereotyper på lektioner med syftet att få igång diskussioner kring stereotyper och könsnormer med åtanke att väcka ett normkritiskt tänkande hos eleverna. Eleverna visar på en kompetens att med bestämdhet analysera och kritisera de aspekter, såsom kläder, beteende, kropp och utseende, som historiskt sett har implementerats i superhjärte-serier och har agerat att stärka de normativa könsstereotyper som samhället adopterat över generationer. Utöver detta visade eleverna en viss svårighet att definiera och kritisera de mindre överdrivna skildringarna av stereotyper, och hade då även svårt att se det som lika skämtsamt. I grupp- eller helklass-diskussioner syns däremot möjlighörandet av en djupare bearbetning av gruppens uppfattningar av seriernas skildringar, och en chans för eleverna att utäma och lära av varandras erfarenheter av skadliga könsstereotyper. Som grupp blir individerna satta i en situation där de uppmanas att medutforska ämnet om exempelvis skadliga könsnormer.

Wallner & Aman (2023) beskriver att även om serieindustrin har onekligen förändrats under de senaste två årtionden, så finns det fortfarande möjligheter för att icke-vita, icke-manliga läsare ska få ta ytterligare plats och känna representation i serier i allmänhet.

“[T]eachers need to be able to devote more time to these types of discussions in the classroom, and remember that using the stereotypes displayed in comics, humorous though they may be, could further enforce harmful stereotypes rather than critique them.”

(Wallner & Aman, 2023, s744)

Likt i Wallners avhandling från 2017, tydliggörs även här vikten av att läraren innehar erfarenhet och goda kunskaper om ämnet för att optimera resultaten av implementation av serier som ett bildpedagogiskt undervisningsverktyg – något som kan appliceras redan i lärarutbildningen och andra nätverk för lärare. Om man tar sig tid att på ett välarbetat och omsorgsfullt sätt arbeta med serier och dess potential kan dem i klassrummen bli använda som ett progressivt verktyg i arbetet kring könsroller och för

att öppna upp och diskutera normkritik. Serier har all möjlighet att vara ett bra multimodalt verktyg i kampen mot normerna genom att skapa nya sätt att tänka, illustrera och problematisera vår sociala värld.

## 4.9 Bart Beaty: “Comics VS Art” (2013)

I boken *Comics VS Art* har Beaty (2013) för avsikt att titta på den specifika hierarkin som är etablerad i den vardagliga konstvärldens kulturella produktion. Som utgångspunkt för boken används serier, i engelsk-talande kontext, för att demonstrera hur förlegade fördomar envist håller grepp om hur vi förstår kultur i en bredare kontext. Detta uppenbaras i en alltmer postmodern värld där distinktionen mellan “hög-”och “låg-”kultur ofta antas ha vittrat. Bokens huvudargument utvecklas under de nio kapitlen där vart och ett av kapitlen presenterar en fallstudie kring processen att göra serier till något legitimt. Vägen mot en kulturell legitimitet för serier har inte varit rak. Därför undviker Beaty en strikt kronologisk ordning av materialet och väljer istället att uppmärksamma signifikanta likheter som kan dras över tid och rum.

Beaty (2013) skriver att serier kritiserats genom tiderna som bland annat “giftiga,” “själv-tolkande” [onödiga], eller tidningsförlagens verktyg för att vidga deras kontroll och makt över marknaden, men att serien (enligt desamma kritiker) bestämt *inte* är en konstform. Beaty beskriver att seriestripskaparen inte bekymrar sig med konst- och formproblem, rumsliga relationer, eller expressiva rörelselinjer, och att om dessa konstrelaterade perspektiv skulle anammas skulle serieskaparen göras totalt arbetsoförmögen. Serier har genom tiderna kritiserats för dess uttrycksfridomsfulla forum och till synes laglösa form, och har till och med blivit olagligförklarade ett antal gånger. I februari 1952 förklarades kriminalserier (*crime comics*) olagliga i New York, under motivationen att de både var ett dåligt inflytande och att de målade en dålig bild av rättssystemet och polisutredningar, vilket ledde till *underground comix* (Bisbort, 2017) där privatpersoner fritt kunde publicera sina serier (något banade väg för majoriteten av den digitala seriemarknaden idag).

Beaty (2013) nämner återkommande hur serier och serieskapare genom åren kritiserats för sin konst som både ointelligenta, amatörmässiga och förlöjligande. Samtidigt uppmärksammas att museét *Le Louvre* höll en utställning som visade att seriestrippar kan ses som en konstform då de ofta baseras i samma regler och tekniker som finns i den traditionella illustrativa konsten. Populärkultur har länge skildrat serier som undermåliga och knapphändiga försök till både konst

och litteratur; serietecknare som bäst som bittra konstnärer med arbetsbrist eller brist på talang och självinsikt; och läsare av serier som “mentalt bristfälliga”. Genom dessa olika sätt att visa stöd kontra motstånd till seriemediet så ser vi en tydlig kontrast mellan hur lågt som högt stående *anti-comics* propaganda presenterar en nidbild för att inte inskränka på det sofistikerade konstbegreppet, och hur etablerade konst-*communities* omfamnar och välkomnar seriekonsten in i rankerna i de högsta av arenor, även om åsikten inte delas av alla.

## 5. Slutsatser

För att besvara arbetets frågeställning, visar resultatet av denna kunskapsöversikt att serier kan användas i skolan på en rad olika sätt och med varierande syften. Samtliga källor är positiva till användandet av serier i undervisningssyfte, inte bara inom bildämnet utan även i andra skolämnen. Användandet av seriemediet kan alltså benämnas som och anses vara ett mångfacetterat medium att nyttja i skolan.

Å ena sidan visar resultatet av kunskapsöversikten dels att serier kan användas för att främja läskunnighet (Schwarz, 2002; Pantaleo, 2014; Wallner, 2017; Kwon, 2020; Wallner & Aman, 2022, 2023), och dels för att främja reflektion och diskussioner om värdefrågor, normer och som ett demokratiskt redskap där elevers röster får höras (Schwarz, 2002; Grant, 2012; Beaty, 2013; Kwon, 2020; Wallner & Aman, 2023; Bedi, 2023). Å andra sidan betonar Pantaleo (2014), Wallner (2017) och Wallner & Aman (2023) att användningen av serier har stora potentialer, men att lärarens literacy och inställning till serier som ett undervisningsverktyg måste ligga till grund för att användningen ska ge positiva resultat, och att läraren har god kunskap om mediet innan det används. Det krävs alltså eftertanke och en kunskap om materialet för att en lärare ska kunna använda serietidningen förtjänstfullt, och vidare nämns att det inte alltid är enkelt att implementera i praktiken om läraren inte är nog insatt i seriemediet. De artiklar vi har tagit del av i den här kunskapsöversikten ger en övergripande bild av att serier presenterar en stor outnyttjad potential för undervisning och lärande. Serier kan främja lärande i alla ämnen i skolan, inte minst bildämnet som har möjlighet att på ett kreativt sätt arbeta med inte bara serieskapandet, utan även det skildrade: kultur, normer och andra samhällsfenomen som bör belysas i skolan.

Ett exempel på hur serier kan användas i bland annat bildämnet för att arbeta med skolans värdegrund är att synliggöra olika stereotyper som skildras i serier. Det kan handla om stereotypa framställningar av kön, etnicitet, klass, med mera. Wallner (2017, 2023) och Aman (2023) vittnar om hur serier öppnade upp elevernas lust för diskussion kring just normer. Att använda serier för ett normkritiskt arbete är viktigt och ständigt aktuellt inom skolans värld, i samtliga ämnen. Därför är det gynnsamt för både aktiva och blivande lärare runt om i landet att undersöka alternativa undervisningsmedier.



Som både medskapare och offer för olika samhällsnormer måste vi alla vara medvetna om hur dessa följer med till och upprepas i skolan varje dag och att även om skolan inte explicit planerar för dem så återfinns de i både klassrum, skolgård och personalrum (Martinsson & Reimer, *Skola i normer*, 2020; Pantaleo, 2014). Samhällsnormer möjliggör och skapar begränsningar för alla som vidrörs och måste därför bearbetas, benas ur och behandlas i undervisningen av samtliga ämnen.

Serien som uttrycksform kan användas för att uttrycka upplevelser och erfarenheter, då många av dessa är icke-verbala. Likt hur den textlösa serien *The Arrival* (2007) skapades för att bättre förstå och förmedla problemen med mänsklig migration och krigsflykt, kommer förståelsen av andra inte enbart ur en begränsad visuell och textuell bank av "sanningsenliga" eller objektiva vittnesmål. Grant refererar till hur Tan beskrivit fantasivärldar, såsom den i *The Arrival*, som ett sätt att se den verkliga världen för det den är – som ett sätt att förstå verkligheten djupare genom en spekulativ lins. Enligt Pantaleo (2014) är seriemediet ett bra redskap för att öppna för diskussion och analys i klassrummet, och menar att serier kan främja diskussion om aktuella och ibland svåra ämnen som normer, politik, utanförskap, mental (o)hälsa med mera. Med allt detta i åtanke och vår framtida roll som bildlärare så vill vi se mer arbete med ungdomar om detta i bildämnet med hjälp utav serier som undervisningsmedium.

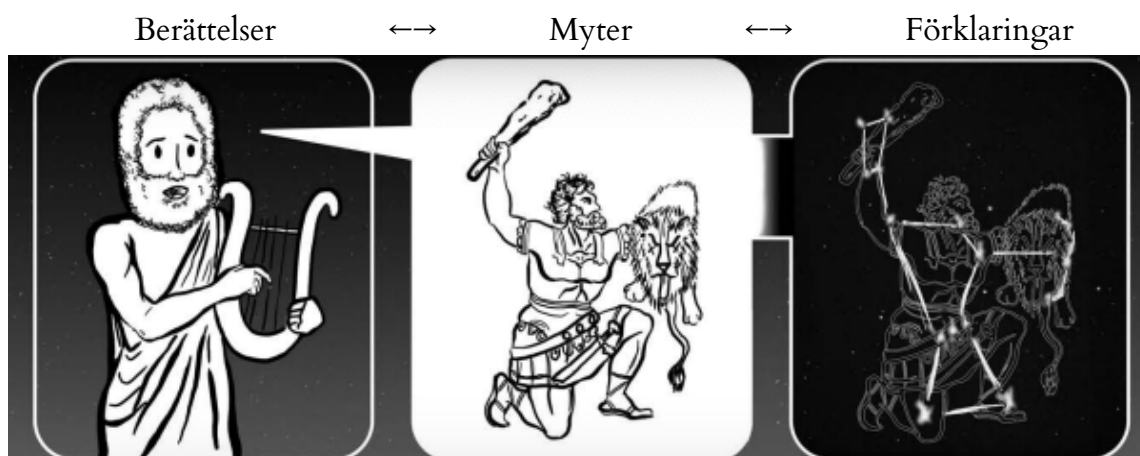
## 6. Diskussion

Som tidigare nämnt så är forskningsområdet snävt, dock finns det redan en hel del serier/resurser som lärare kan använda för att uppmuntra diskussion kring olika ämnen i klassrummen – ett urval sammanställdes i Bilaga 3.

Serien kan vara ett medium för både analys, skapande, och kan brygga ämnen, kulturer och demografiska grupper. Även Bedi (2023) påpekar att serieskapandet har fördelar som inte kan ignoreras, såsom hur serieskapandeprocessen kompletterar metoden och främjar uppbyggnaden av ämneskunskaper, färdigheter och förmågor, samt kritiskt och kreativt tänkande – vilket syns i resultaten han presenterar. Utöver detta möjliggjorde användningen av existerande kunskap som erfarenhet, historia och fakta, och skapandet av egna narrativ att eleverna kunde bygga broar mellan den virtuella världen och verkligheten.

I kapitlet *Breaking Boundaries: The Place of Comics in Art Education* (Wallner & Aman, 2022) skriver Ding att serien, på grund av dess funktion som ett lättillgängligt massmedium för folket, ofta använts som antites i uppdraget att skilja högre konst från masskulturen, och har omnämnts som massproducerat för samhällets lägsta gemensamma nämnare. Bildlärare kan då möta en ovillighet att kategorisera serier med andra “seriösa” konstformer, och en bristfällig acceptans av serier som en högst teknisk och sofistikerad uttrycksform lämplig för även äldre elever. Serien har dock funnit sin plats i akademien, inte i konsthistoria eller konstvetenskap, utan främst i marginaliserade områden, såsom populärkulturvetenskap, kommunikationsvetenskap, kulturvetenskap och (engelsk) litteraturvetenskap (Wallner & Aman, 2022). Skaparen av hit-serien *Wonder Woman*, Marston (1943, s37), teoretiserade att seriens dragningskraft har en uråldrig grund, och skriver att “[b]efore man thought in words he felt in pictures,” och argumenterar serier som ytterst effektiva undervisningsverktyg.

Under överskriften “*The Narrative Paradigm*” skriver Grant (2012) om två andra tänkare: Fisher (1987) och Bruner (1991), som menar att mänsklighet och berättande går hand i hand och att vi måste tillvarata våra ungdomars berättande för att hjälpa dem upptäcka deras egna och andras mänsklighet. Bruner teoretiserar ytterligare att vi organiserar våra erfarenheter och minnen främst i formen av berättelser, myter och förklaringar (se figur 2).



Figur 2, illustration: Grant (2012), s. 66.

Om Vygotskij (1995) hävdar att kreativiteten är att vara människa, medan Grant (2012) menar att det är berättandet, och Bedi (2023) föreslår att det istället är skapandet, är dessa i kombination då inte en naturlig övergång till att serieskapandet är det ultimata mediet för mänskligt uttryck? Som Grant (2012) föreslår är serieskapandet en chans för unga att ge röst till sina egna (multimodala) berättelser som de kan berika världen med.

## 6.1 Relation till professionen

Under vår VFU och arbetslivserfarenhet som utbildare har vi sett hur resurser påverkar och begränsar lärarna i skolan, inte bara kring material utan även personalresurser i klassrummen för att möjliggöra multimodal undervisning. Kwon (2020) och Pantaleo (2014) såg i sina studier att lärare ofta undviker serier som undervisningsverktyg för att de anses olämpliga, barnsliga eller att lärarna inte är nog familjära med dem. Vikten av lärarens kunskap kring serier är något som Wallner (2017, 2022, 2023) och Aman (2022, 2023) återkommande lyfter då oerfarna lärare kan bli bortskrämda. Dock påpekar Pantaleo (2014) att detta är väl värt att lägga ner engagemang på då läsare av grafiska noveller måste överväga potentialen för mening i diverse visuella semiotiska resurser såsom färg, vinklar, linjer, perspektiv, typografiska element, och panellayout. Utöver detta kräver seriemediet att läsaren måste fylla i det narrativa tomrummet mellan rutorna. En av Kwons (2020) elever uttryckte att de efter projektet förstod hur den grafiska novellen som verktyg är ett otroligt läromedel i bildundervisningen – den kan användas både som en familjär och en innovativ pedagogisk tillgång i bildämnets klassrum.

I sin studie lyfter Bedi (2023) att moderna pedagoger har en mängd pedagogiska strategier för att låta elever utforska AI, och att AI är ett effektivt tillvägagångssätt baserat på utforskning och förbättring av inte bara språkkunskap men också tekniska prestationer. Man kan dock argumentera att det är en utmaning att få med de pedagoger som har många år inom yrket och där fortbildning inom nya tekniker inte skett, av olika anledningar, att en utmaning förekommer i att få med alla på tåget i implementeringen av nya undervisningsmedier, som i detta fall seriemediet oavsett om det är digitalt eller analogt.

I *Teaching with Comics* (Wallner & Aman, 2022) anmärker Ding att serieanalys i (bild)undervisningen är mer än tolkning av teman: genom att lägga vikt vid den formella analysen behöver eleverna kunna utvärdera hur effektivt budskapen förmedlas genom serieformen. Här skiljer sig bildanalysen från analys i andra ämnen. Tan's *The Arrival* skulle i ett samhällskunskapskontext främja samtal runt samhällsorienterade teman som immigration och kulturkrockar, medan den i bildklassrummet skulle ge stor plats för diskurser och analys kring framförandet av dessa teman genom effekterna av exempelvis färgval, sidlayout, ljusteori, bildutsnitt och andra visuella verktyg.

Att införa seriemediet mer i skolämnen kan bygga en bro mellan ett medium som fångar elevers nyfikenhet och alla normer som genomsyrar vårt samhälle. Detta med förhoppningen att öppna deras sinnen för en värld där allt kan hända, genom samtal som håller deras fötter på jorden och där de ständigt kan se kritiskt på stereotyper. Forskning om seriers användning i bildämnet är nästan obefintlig i jämförelse med andra användningsområden. Visuella uttrycksformer värderas ofta lägre än text i både det akademiska och vardagliga, vilket reflekteras i bildämnets låga status i den textbaserade skolvärlden. Då forskningen domineras av text är det viktigt att fler påvisar värdet av det visuella, likt hur Grant (2012) utformade sin artikel i serieformat. Därför anser vi det angeläget att inte bara bildlärare, utan alla lärare blir mer visuellt kunniga för att säkerställa en likvärdig utbildning som förbereder eleverna för den värld som väntar dem.

## 7. Vidare forskning

Forskning om hur serier används i specifikt bildpedagogik är fåtalig, och därför har vi fått lägga samman studier och själva dra slutsatser för bildämnet, vilket behöver belysas. Därtill bör erkännas att svensk serierelaterad forskning finns att tillgå, utöver de som framgår ur denna kunskapsöversikt; exempelvis serieforskarna Gunnar Krantz och Fredrik Strömberg och

literacyforskaren Carina Fast. Som Pantaleo (2014) skriver är serier kapabla att främja tänkande på en högre nivå, att stimulera rika diskussioner, och att fostra en uppskattning för det estetiska. Serien som multimodal text bör uppskattas för dess konstnärliga och litterära meriter och bör utforskas ytterligare. Med detta sagt så behöver forskningsfältet om serier i bildpedagogik fortfarande stärkas avsevärt framöver, vilket vi har för avsikt att göra med vårt kommande examensarbete.

## 8. Referenslista

- Beaty, B. (2013). *Comics VS Art*. University of Toronto Press.
- Bedi, K. (2023). *AI Comics as Art: Scientific Analysis of the Multimedia Content of AI Comics in Education*. 2023 46th MIPRO ICT and Electronics Convention (MIPRO), ICT and Electronics Convention (MIPRO). 2023 46th MIPRO, 750-753.
- Bisbort, A. (2017, October 25). *When Comics Became Comix*. Please Kill Me: The Website. Hämtad 28 december, 2023, från <https://pleasekillme.com/comics-became-comix/>
- Ding, C. (2022). Breaking Boundaries: The Place of Comics in Art Education. I L.Wallner, & R. Aman (Red.), *Teaching with Comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-05194-4>
- Fast, C. (2019). *Literacy: i familj, förskola och skola*. (Andra upplagan). Studentlitteratur.
- Grant, T. (2012). Thinking Inside the Boxes: The Importance of Comics and Graphic Novels in Visual Arts Education. *Visual Arts Research*, 38(1), 64–86.  
<https://doi-org.proxy.mau.se/10.5406/visuartsrese.38.1.0064>  
<https://muse-jhu-edu.proxy.mau.se/pub/34/article/484724/pdf>
- Grant, T. (2012), s71. Thinking Inside the Boxes: The Importance of Comics and Graphic Novels in Visual Arts Education. [Figur 1]. *Visual Arts Research*, 38(1), 64–86.  
<https://doi-org.proxy.mau.se/10.5406/visuartsrese.38.1.0064>  
<https://muse-jhu-edu.proxy.mau.se/pub/34/article/484724/pdf>
- Grant, T. (2012), s66. Thinking Inside the Boxes: The Importance of Comics and Graphic Novels in Visual Arts Education. [Figur 2]. *Visual Arts Research*, 38(1), 64–86.  
<https://doi-org.proxy.mau.se/10.5406/visuartsrese.38.1.0064>  
<https://muse-jhu-edu.proxy.mau.se/pub/34/article/484724/pdf>
- Johnson, C.G. (2022). *Comic Art Ed: Making Comics Is for Everyone!*. I L.Wallner, & R. Aman (Red.), *Teaching with Comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-05194-4>

- Kwon, H. (2020). Graphic Novels: Exploring Visual Culture and Multimodal Literacy in Preservice Art Teacher Education. *Art Education*, 73(2), 33-42.  
<https://doi.org/10.1080/00043125.2019.1695479>
- Magnusson, H. (2005). *Berättande bilder : svenska tecknade serier för barn*. Makadam.  
<https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=2&sid=c4c2aa27-cc14-4044-a5eb-6e418d9ce26c%40redis&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwLGNvb2tpZSx1cmwsc2hpYiZsYW5nPXN2JnNpdGU9ZWRzLWxpdmUmc2NvcGU9c2l0ZO%3d%3d#AN=malmo.b1288283&db=cat05074a>.
- Martinsson, L., & Reimers, E. (red.) (2020). *Skola i normer*. (Tredje upplagan). Gleerups.
- Pantaleo, S. (2014). Reading Images in Graphic Novels: Taking Students to a “Greater Thinking Level.” *English in Australia*, 49(1), 38–51.
- Schwarz, G. (2002). Graphic novels for multiple literacies. (Media Literacy). *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262+.  
<https://link-gale-com.proxy.mau.se/apps/doc/A94123364/ITOF?u=mahogsk&sid=bookmark-ITOF&xid=eaacbf8e>
- Skolverket. (2022). *Läroplan (LGR22) För grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet*. Skolverket. [Läroplan \(Lgr22\) för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet - Skolverket](https://www.skolverket.se/om-skolverket/utbildning/laro-plan/2022/laro-plan-lgr22-for-grundskolan-samt-for-forskoleklassen-och-fritidshemmet).
- Tan, S. (2007). *The arrival*. (1. ed.) New York: Arthur A. Levine Books.
- Vygotskij, L. S., & Öberg Lindsten, K. trl. (1995). *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Daidalos.
- Wallner, L., & Aman, R. (red.) (2022). *Teaching with Comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences*. (2022). Hämtad från  
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-05194-4>.
- Wallner, L., & Aman, R. (2023). Muscular Superheroes and Girly Ducks: Gender Talk Using Comics in the Classroom. *British Educational Research Journal*, 49(4), 731–748.  
<https://doi.org/10.1002/berj.3866>. Hämtad från <https://bera-journ>

Wallner, L. (2017). *Framing Education : Doing Comics Literacy in the Classroom (PhD dissertation, Linköping University Electronic Press).*

<https://doi.org/10.3384/diss.diva-142067>.

## 9. Bilagor

(Grön tabell: Emmelie

Blå tabell: Sarah)

### Bilaga 1: nyckelordsutformning

2. Nyckelord:

- a. Serier
- b. Bildämnet
- c. Högstadiet
- d. Utbildning

3. Hitta synonymer och engelska termer till dina nyckelord:

Synonymer: SERIER	Engelska: Comics	Synonymer: BILDÄMNET	Engelska: Art class	Synonymer: HÖGSTADIET	Engelska: Secondary school
Grafisk novell	Graphic novel	Bild och konst	Arts and crafts	(åk) 7-9	Junior high school
Serietidning/-bok	Comic book	Konst	Arts		-education
Visuellt berättande	Visual storytelling	Visuell kommunikation	Visual communication		



## Bilaga 2: sökprotokoll

Datum	Databas	Sökord	Begränsningar (år, peer-review)	Antal träffar	Valda artiklar (utifrån relevans för frågeställning)
231109	Libsearch	(Comics)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer review och elektroniskt och tryckt material via bibliotek</li> <li>2014-2024</li> <li>Engelska och Svenska</li> </ul>	16.758	8 (av ca 200 visade)
231109	libsearch	"Comics" AND "Visual arts" AND "education"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer review och elektroniskt och tryckt material via bibliotek</li> <li>2014-2024</li> <li>Engelska</li> </ul>	16	4
231109	Libsearch	"Comics" AND "education"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer review och elektroniskt och tryckt material via bibliotek</li> <li>2014-2024</li> <li>Engelska &amp; Svenska</li> </ul>	1.801	8
231110	Libsearch	("Teacher education" AND "comics" AND "arts")	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer review och elektroniskt tryckt material via bibliotek</li> <li>2014-2023</li> </ul>	10	3
231226	Libsearch	(Art pedagogy and comics)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer-reviewed</li> </ul>	103	1: Teaching with Comics (Wallner, Aman)

## Bilaga 2.1: sökprotokoll

231109	ERIC via EBSCO	( "comics" AND "graphic novels" ) AND secondary education	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer Review</li> <li>2001-2021</li> </ul>	11	11
		( comics OR graphic novels OR comic books OR manga ) AND secondary education	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer Review</li> <li>1971-2023</li> </ul>	203	33 (av 50 visade)
		( comics OR graphic novels OR comic books OR manga ) AND secondary education AND "art education"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer Review</li> <li>2001-2020</li> </ul>	5	4
		( comics OR graphic novels OR comic books OR manga ) AND "secondary education"	Limiters <ul style="list-style-type: none"> <li>Peer Reviewed</li> <li>2013-2023</li> <li>Intended Audience: Teachers</li> <li>Language: English</li> <li>Source Types</li> <li>Academic Journals</li> <li>ERIC Documents</li> <li>Reports</li> </ul>	5	4
		DE "Cartoons"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peer Reviewed</li> <li>2013-2023</li> <li>Intended Audience: Teachers</li> <li>Language: English</li> </ul>	31	18

## Bilaga 2.2: sökprotokoll

231113	Tips från Oskar Aspman	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Lars Wallner - Linköpings universitet</a></li> <li><a href="#">Serier i undervisningen</a></li> <li><a href="https://www.diva-portal.org/smash/resultList.jsf?aq2=%5B%5B%5D%5D&amp;af=%5B%5D&amp;searchType=SIMPLE&amp;sortOrder2=title_sort_asc&amp;query=serier+i+undervisningen&amp;language=en&amp;aq=%5B%5B%5D%5D&amp;sf=all&amp;aqe=%5B%5D&amp;sortOrder=author_sort_asc&amp;onlyFullText=false&amp;noOfRows=50&amp;dsid=2456">https://www.diva-portal.org/smash/resultList.jsf?aq2=%5B%5B%5D%5D&amp;af=%5B%5D&amp;searchType=SIMPLE&amp;sortOrder2=title_sort_asc&amp;query=serier+i+undervisningen&amp;language=en&amp;aq=%5B%5B%5D%5D&amp;sf=all&amp;aqe=%5B%5D&amp;sortOrder=author_sort_asc&amp;onlyFullText=false&amp;noOfRows=50&amp;dsid=2456</a></li> </ul>			
--------	------------------------	---	--	--	--

## Bilaga 3: Tillgängliga resurser för arbete med serier i klassrummet

“*Maus: A Survivor's Tale*” (1986) av Art Spiegelman.

En serie-adaption av Förintelsen, som är den första grafiska novellen att vinna en Pulitzer

	(omnämnd i Schwarz, 2002, s1; Beaty, 2013, s128);
“ <i>Superman: Peace on Earth</i> ” (Ross & Dini, 1999; omnämnd i Schwarz, 2002, s2).	En instans av Superman som behandlar en rad ämnen som kan vara svåra att hålla pedagogiska samtal kring, då de kan vara både triggande och delikata. (Föräldrar och elever kan behöva rådfrågas innan användning) (Omnämnd i Schwarz, 2002; Beaty, 2013; Wallner & Aman, 2022)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- “<i>The Arrival</i>” (2006) av Shaun Tan.</li> <li>- Silent Comics on Behance (<a href="https://www.behance.net/gallery/580916/Silent-Comics">https://www.behance.net/gallery/580916/Silent-Comics</a>).</li> </ul>	“Tysta” (textlösa) serier som kan användas oberoende på elevernas språk eller läskunnighet. (Grant, 2012; Wallner & Aman, 2022)
Serier i Undervisningen. ( <a href="https://serieriundervisningen.se/">https://serieriundervisningen.se/</a> )	Ett klassrumsinitiativ av Story House Egmont som innehåller en rad olika lektionsplaneringar och serier som kan användas. (Tips från Oskar Aspman, professor i serier på Malmö Universitet)
Be our next hero: help find and catch Europe's most wanted criminals to make the EU safer. ( <a href="https://eumostwanted.eu/be-our-next-hero">https://eumostwanted.eu/be-our-next-hero</a> )	EuroPol’s “Most Wanted” som letar efter brottslingar och till stor del förlitar sig på civilpersoners angivningar och vittnesmål. Seriers funktion inom marknadsföring, informering och rekrytering.
Comic Art Ed! av C. G. Johnson <a href="https://comicarted.com/">https://comicarted.com/</a>	En hemsida som ämnar att främja relationen mellan bildpedagogik och serier. Den innehåller banker med lektionsplaneringar, student-gallerier, filmer, läslistor och möjligheter till workshops med Johnson själv. (Omnämnd i Wallner & Aman, 2023)

Bilaga 4: poängsystem för rangordning och tematisering av källor i Resultat

Källa:	Rör bildämnet	Rör skolan	Inom senaste 10 åren	Lyfter barnets kognitiva utveckling	Lyfter funktionen av serier	Totalt:
Pantaleo (2014)	x	x	x	x	x	5 / 5
Kwon (2020)	x	x	x	x	x	5 / 5
Wallner & Aman (2022)	x	x	x	x	x	5 / 5
Grant (2012)	x	x		x	x	4 / 5
Schwarz (2002)	x	x		x	x	4 / 5
Wallner (2017)		x	x	x	x	4 / 5
Bedi (2023)	x	x	x	/		3,5 / 5
Wallner & Aman (2023)		x	x	/	x	3,5 / 5
Beaty (2013)			x	x	x	3 / 5