

Indhold

Forord - 4

Indledning.....5

Jason – en ener på tegneseriescenen - 5

McCloud og Groensteen - 6

Min fremgangsmåde - 8

De første skridt mod forståelse..... 10

Forskning i tegneserier - 10

Ord og billeder - 12

Sameksistens i tid og rum - 14

Tegneseriens mange former - 16

Tegneseriens narrative virkemidler

Billederne 19

Tegneseriebilledets funktioner - 19

Den narrative tegning - 21

Tegneseriens mange stilarter - 21

Cartoonen - 24

Det verbale 28

Sprog og stil - 29

Forankring og afløsning - 29

Information og diegese - 31

Sidelayoutet 33

Panelet - 34

Rammen - 35

Taleboblen - 37

Andre spatio-topikale parametre - 38

Sidelayoutets funktioner - 39

Sekvenser og sammenhænge 43

Det gådefulde mellemrum - 44

Arthrologi - 46

Analyse: *Lomma full av regn*

Billederne.....	51
Tegningernes troværdighed - 51	
Det verbale	54
Løsrevne talebobler og dobbelttydig dialog - 54	
Sidelayoutet.....	58
De regulære layout og deres betydning - 58	
Panoramaeffekten - 60	
Sekvenser og sammenhænge.....	63
Aspekt-til-aspekt-overgange - 64	
Sceneskift - 65	
Den mystiske mand på jordomrejse - 67	
Temaer og motiver	69
Det tilfældige møde - 69	
Fantasi og virkelighed - 69	
Kærligheden og døden - 72	

Analyse: *Si meg en ting*

Billederne	76
Udtryksløse ansigter - 77	
Stilisering af miljøet - 78	
Det verbale.....	81
En pantomime med ord - 81	
Sidelayoutet.....	83
Regulært sidelayout med få undtagelser - 83	
Mellemtteksterne - 84	
Sekvenser og sammenhænge.....	85
Fortid og fremtid - 86	
Temaer og motiver	88
Helte og skurke - 88	
Det filmiske - 90	
Det grafiske - 91	

Konklusion.....	93
Fire niveauer af narrative virkemidler - 93	
Virkemidlerne i praksis - 95	
Muligheder og begrænsninger - 97	
 English abstract	 98
Litteratur.....	100
Illustrationer	102
Bilag: Registrering af sekvenser og overgange	104
Lomma full av regn - 104	
Si meg en ting - 106	

Forord

Dette speciale er udarbejdet i foråret 2009, men har på en måde været meget længere undervejs. Da jeg for snart seks år siden startede på danskstudiet, vidste jeg nemlig allerede, at jeg ville skrive speciale om et eller andet med tegneserier. Tegneserier er nærmest det jeg lever og ånder for. Jeg læser alt, hvad jeg kan komme i nærheden af, og har selv lavet tegneserier så længe jeg kan huske. Det har været utroligt spændende at give denne livslange passion en teoretisk overbygning.

Det er altid godt at få perspektiv på tingene, og jeg var så heldig, at foråret 2009 bød på et par spændende tegneseriebegivenheder: dels indstiftelsen af Dansk Tegneserieråd i marts, og dels en akademisk konference om tegneserier på Vaxjö Universitet i april, hvor jeg fik muligheden for at høre Thierry Groensteen selv fortælle om sin teori.

Jeg vil gerne benytte lejligheden til at takke alle, der på den ene eller den anden måde har været med mig i processen. Der er tre, der fortjener særlig tak: Gunhild for hyggelig, spændende og konstruktiv vejledning, Louise, der meldte sig til grundig korrekturlæsning (og tilmed inkluderede sjove bemærkninger og faglige input), og sidst men ikke mindst Christian, der har været ved min side og givet mig plads til at være tegneserieteoretiserende hele dagen lang.

Ina Kjølby Korneliussen

Aalborg Universitet, juni 2009

Kandidatuddannelsen i Dansk

Vejleder: Gunhild Agger

Specialet udgør i alt 80 sider á 2400 enheder.

Indledning

Jason – en ener på tegneseriescenen

Den norske tegner Jason er måske Nordens mest interessante tegneserieskaber i nyere tid. Jason er født i 1965 og opvokset i Norge, hvor han begyndte at udgive enmandstegneseriemagasinet *Miau Miau* sidst i 1990'erne, hvilket hurtigt blev efterfulgt af internationalt gennembrud og muligheden for at leve af tegneseriekunsten. Jason er i dag bosat i Frankrig, hvorfra han fortsat producerer en lind strøm af interessante tegneserier.¹ Gennem hele sin karriere har Jason været ene mand om at tegne og skrive sine tegneserier, og han har fastholdt en stærk kunstnerisk vision lige fra starten. Jason er, som de fleste tegneserieskabere på den alternative scene, indbegrebet af en auteur-kunstner.



Ill. 1: Selvportræt af Jason

Jeg vil i dette speciale undersøge to af hans værker, *Lomma full av Regn* (1995) og *Si meg en ting* (2000). Disse to værker har meget tilfælles, hvad angår plot og tema. Begge fortæller en trist kærlighedshistorie om et ungt par, hvis lykke trues af omgivelserne. Begivenhederne tager fart med jalousi, trusler, lejemordere og hovedkulds flugt til eksotiske omgivelser. Men hvad formen angår, kunne værkerne næppe være mere forskellige. Med disse to værker som eksempler, vil jeg vise, hvordan tegneseriemediets narration

¹ Biografiske oplysninger er fra Wiwel 2008, side 30

fungerer, og hvor bredt mediets muligheder spænder – i hvert fald for en enkelt, original kunstner. Min problemformulering lyder derfor som følger:

Jeg vil med afsæt i Scott McCloud og Thierry Groensteens teorier undersøge, hvilke virkemidler der er unikke for tegneseriens narration, og hvordan de fungerer sammen. På dette grundlag vil jeg analysere, hvordan virkemidlerne udfolder sig forskelligt i to værker med hver sin tilgang til formsproget. Det drejer sig om *Lomma full av regn* (1995) og *Si meg en ting* (2000), som begge er skabt af den samme kunstner, Jason.

Der er flere grunde til, at jeg vælger to tegneserier af samme kunstner og at denne kunstner er knyttet til den alternative scene. Teknisk set er tegneserieproduktion forholdsvis ukompliceret. Det eneste, der kræves, er pen og papir, og en enkelt kunstner kan udføre hele arbejdet fra start til slut. I praksis er der dog ofte forskellige personer til at skrive, tegne, rentegne og farvelægge en tegneserie. Men på den alternative scene forholder det sig anderledes. Lige fra pioneren Töpffers første bestræbelser i 1800-tallet, over 1960'ernes oprørske undergrundsbevægelse til nutidens ambitiøse graphic novels ser vi tegneserier, hvor alle led i den kreative proces er varetaget af en enkelt person. Denne fremgangsmåde giver nogle unikke muligheder, idet alle tænkelige aspekter af narrationen kan udvikles og tilpasses i selve skabelsesprocessen. Den gode tegneserie er ikke bare summen af et godt manuskript og nogle gode tegninger, for tegneseriemediet fungerer på sine egne præmisser, og har virkemidler, som rækker ud over det enkelte billede. Her har auteur-kunstneren mulighed for en helt anden grad af overblik og fokus end de samarbejdende tegneserieskabere.

McCloud og Groensteen

Jeg vil basere mine undersøgelser på de ideer, som fremsættes af Scott McCloud og Thierry Groensteen i *Understanding Comics* (1993) og *Systeme de la Bande Dessinée* (1999). McCloud og Groensteen er muligvis de mest indflydelsesrige tegneserieteoretikere, vi har. Med bopæl på hver sin side af Atlanterhavet (henholdsvis USA og Frankrig) er de vokset op med vidt forskellige tegneseriekulturer og forskningstraditioner, men alligevel deler de mange synspunkter omkring tegneseriemediets muligheder. Der er dog også mange interessante forskelle i deres teorier, som gør det givende og interessant at basere analyserne af Jasons værker på netop disse to teoretikere.

McClouds *Understanding Comics* er en tegneserieteori i tegneserieform. Bogen tager således sit eget standpunkt om tegneseriemediets brede muligheder meget alvorligt. *Understanding Comics* er teoretisk

formidling i topklasse, men er blevet kritiseret for ikke at inddrage hidtidig forskning.² Ikke desto mindre er *Understanding Comics* blevet et fælles referencepunkt blandt tegneserieteoretikere, og den er som sådan ikke til at komme udenom. Bogens undertitel er "The invisible art". McCloud bygger sin teori på den præmis, at tegneserien genererer mening gennem læserens indlevelse og identifikation, og disse ting er jo usynlige i selve værket. De to nøglebegreber i den forbindelse er *cartoon* og *closure*. Ved cartoon forstås tegneseriebilledets forsimplede gengivelse af især personer med henblik på at øge læseridentifikationen. Closure dækker over en kognitiv proces, hvor læseren skaber mening i tegneseriens sekvenser ved selv at udfylde huller i narrationen. Dette kan forstås helt bogstaveligt, idet de huller, der skal udfyldes, er repræsenteret ved mellemrummene mellem panelerne. McCloud siger endda, at:

"If visual iconography is the vocabulary of comics, closure is its grammar. And since our definition of comics **hinges** on the *arrangement* of elements then, in a very real sense, **comics is closure!**"³

Scott McCloud ser således tegneserien som et sprog, og på dette punkt er han meget på linje med Groensteen. Groensteen har med *Système de la Bande Dessinée*⁴ fastslået sin position som Europas fremmeste tegneserieforsker. Groensteens teori er, i modsætning til McClouds, funderet i en lang forskningstradition, idet den er baseret på den lange europæiske tradition for semiotik - læren om tegn og hvordan de danner betydning. Groensteen ser således tegneserien ses som et sprogsystem, eller, som han også udtrykker det:

"...an original combination of a (or two, with writing) subject(s) of expression, and of a collection of codes."⁵

Groensteen ser desuden tegneserien som et billedmedie, der er kendetegnet ved *ikonisk solidaritet* - billederne er adskilte, men eksisterer side om side. Det er en vigtig pointe for Groensteen, at tegneseriens narration som hovedregel sker gennem billederne.

Tegneseriens rumlige organisering forklares ved hjælp af begrebet *spatio-topia*, som omhandler vigtigheden af rum og sted i tegneseriemediet. Med dette begreb viser Groensteen, hvordan tegneseriens rumlige organisering af billeder, tekst og andre elementer er med til at generere mening. Det sekventielle afdækker Groensteen ved hjælp af begrebet *arthrologi*, som omhandler relationer mellem paneler.

² Bl.a. i forbindelse med et helt Scott McCloud-temanummer af *The Comics Journal* (# 211, april 1999).

³ McCloud 1993, side 67

⁴ Da jeg ikke er særlig velbevandret i fransk, er jeg vældig glad for den engelske oversættelse, *The System of Comics*, som udkom i 2007. Det er denne udgave, jeg fremover vil referere til.

⁵ Groensteen 2007, side 6

Min fremgangsmåde

Jeg har altså fokus på tegneserien som betydningsdannende system, og ikke så meget som historisk, økonomisk eller kulturelt fænomen (om end disse felter ikke nødvendigvis helt kan skilles ad). Jeg vil fokusere på fire aspekter: billede, tekst, sidelayout og sekvens, og undersøge, hvilken rolle de hver især spiller i tegneseriens narrativitet.

Til at starte med vil jeg undersøge, hvordan tegneserien er blevet opfattet i den akademiske verden, og hvilke områder af tegneserien der indtil nu er blevet forsket i. På denne baggrund vil jeg kigge nærmere på McCloud og Groensteens definitioner af tegneserien, og argumentere for, hvorfor jeg synes de fire førnævnte aspekter er vigtige fremhæve.

Jeg vil undersøge *billedets funktion*. Hvordan fortæller tegneseriens billeder? Kan man tale om, at enkeltbilleder kan være narrative? Jeg vil afdække, hvilke egenskaber enkeltbillederne bærer med sig som dele af en samlet fortælling. Desuden vil jeg se på tegneseriens rige udbud af stilarter, og hvordan de bruges. Og ikke mindst vil jeg forklare, hvordan ikonisk simplificering og cartoonen spiller en vigtig rolle i de fleste tegneserier.

Hvad er *ordenes funktion* i tegneseriemediet? Selvom jeg ikke mener, at kombinationen af ord og billeder kan ses som et definerende træk, er ord trods alt en integreret del af langt de fleste tegneserier, og det ville være en fejl ikke at undersøge, hvilken rolle ord *kan* spille i tegneseriens narrativitet. I denne sammenhæng vil jeg undersøge sproglig stil i tegneserier. Jeg vil kigge på forskellige mulige typer af kombinationer mellem billeder og ord, og endelig vil jeg komme ind på, hvordan ord i tegneserier udfylder flere funktioner, idet de både giver information og skaber diegese.

Sidelayoutet er et kapitel for sig. Tegneserien er kendetegnet ved billedernes sameksistens inden for det samme rum. Som en følge af dette har tegneserien udviklet et betydningsregister, hvor rammer, talebobler og andre elementer er med til at organisere billederne og tilføje narrativ betydning. Sidelayoutet kan være meget forskelligt fra tegneserie til tegneserie eller fra side til side, og det kan have forskellige funktioner i forhold til det fortalte. Jeg vil se på Benoît Peeters' model for disse funktioner, og hvordan Groensteen forholder sig til denne.

Tegneserien bliver ofte kaldt sekventiel kunst, så det er oplagt at undersøge, hvordan disse *sekvenser* fungerer, og hvilke kognitive processer der gør, at læseren kan opfatte en række sidestillede billeder som et sammenhængende forløb. McCloud taler om closure - den proces, hvor læseren selv udfylder betydningsmæssige tomrum, og på den måde er medskabere af tegneseriens narration. Groensteen

introducerer begrebet arthrologi, som han bruger til at forklare, hvordan billederne giver mening i forhold til hinanden, netop fordi de læses som en helhed, og hvordan dette både kan vise sig som lineære narrative strukturer og som betydningsdannelse på tværs af narrativiteten.

Med et veletableret begrebsapparat vil jeg herefter kaste mig ud i analyserne af *Lomma full av regn* og *Si meg en ting*. Det er min forestilling, at Jason som auteur-kunstner har et særlig rigt facetteret tegneseriesprog i forhold til, hvis der havde været tale om værker udført af en dygtig tegner og en god forfatter i fællesskab. Jasons værker er derfor særlig velegnet til at kigge på de virkemidler, der er specifikke for tegneseriemediet, og med hans to meget forskellige bud på tegneserier om kærligheden, livet og døden, har jeg et godt udgangspunkt for at gøre dette og afdække nye betydningslag i Jasons arbejde.

De første skridt mod forståelse

Forskning i tegneserier

For at give et billede af, hvilke forskningstraditioner der er at bygge på, vil jeg her give et hurtigt overblik over de vigtigste hovedpositioner inden for tegneserieforskningen. Generelt har tegneserien historisk nydt en større kulturel respekt i Europa (især Frankrig og Belgien) end i USA, hvilket også afspejles i, at tegneserieforskning primært har været et fransk-belgisk anliggende.

Den tidlige tegneserieforskning fokuserede på tegneserien som kulturelt fænomen, og var præget af et ret negativt syn på tegneseriens rolle som massekultur. Kritikken kom dels fra et konservativt perspektiv, der ønskede at bevare finkulturens værdier, dels fra marxistisk ideologikritik, hvor præmissen var, at tegneseriens som massekultur afspejlede den herskende klasses undertrykkende ideologi.⁶ Et eksempel fra den danske forskning er *En Ekspansions Historie* (Århus Universitet 1973), som analyserer tegneserien som "et produkt af en konflikt imellem det kapitalistiske samfunds ideologi og den monopolistiske virkelighed".⁷

I Frankrig var tilgangen knap så pessimistisk; her var den gryende tegneserieforskning baseret på en nostalgisk interesse for barndommens tegneserieoplevelser, hvilket senere blev til sociohistoriske og filosofiske læsninger.⁸

I de seneste tre årtier har tegneserieforskningen især været baseret på psykoanalyse og den lange europæiske tradition for semiotisk teori. Disse teorier er blevet brugt både sammen og hver for sig. I forbindelse med det psykoanalytiske perspektiv skal især nævnes Philippe Marions *Trace en Cases* fra 1993. Her ses billeder, ord og andre tegn i tegneserien som samme sag – således skal alle tegneseriens elementer ses som grafiske spor, som på en gang er narrative og visuelle. Stregen tillægges stor betydning som det forbindende led mellem tegnerens fantasi og læserens afkodning. Desuden er læserens identifikation med strengen vigtig.⁹

Scott McClouds tegneserieteorier trækker på både psykoanalyse og semiotik. Dette ses i ideen om cartoonen og læserens identifikation med denne, og hvad psykoanalyse angår ikke mindst i closure-fænomenet, der

⁶ Christiansen 1999, side 12

⁷ Citeret fra *En Ekspansions Historie* omslag.

⁸ Groensteen 2007, side 1-2

⁹ Baetens 2001, side 145-155

forklares som et spil af nærvær og fravær. Men generelt er McClouds teori kendetegnet ved ikke at tage ret meget stilling til eksisterende forskning.

Det semiotiske perspektiv har affødt både beskrivelser af tegneserien som mytologisk system og beskrivelser af selve udtrykkets karakter.¹⁰ For sidstnævnte har udgangspunktet været en sammenligning af tegneseriens udtryksregister og det lingvistiske sprog. Dette indebærer blandt andet, at tegneseriens udtryk forsøges kortlagt som med en inddeling i sætninger (panelerne), ord (genkommende figurer) og endda morfemer (de mindste betydningsbærende enheder i tegningerne).¹¹ Den danske forsker Anne Magnussens bud på semiotisk tegneserieteori er en behandling af tegneserien ud fra Pierces tredelte tegnteori med henblik på at beskrive tegneseriens rolle som fiktiv tekst i den sociale virkelighed.¹² Hendes kollega, Hans Christian Christiansen, betoner tegneserien som metatekst i en postmoderne massekultur og dermed som "postmoderne selvrefleksion."¹³

Den nyeste franske tegneserieforskning er af Pierre Fresnault-Deruelle blevet beskrevet som *neosemiotisk*,¹⁴ og varetages især af Benoît Peeters og ikke mindst Thierry Groensteen. Her er fokus lagt på den "poetiske dimension" og de valg, kunstnerens træffer i den kreative proces (interessen for den kreative proces deles i øvrigt af McCloud, og skinner klart igennem i *Understanding Comics*). For neosemiotikerne ses tegneserien stadig som et sprogsystem, men den direkte sproglige analogisering er forladt til fordel for et mere helhedsorienteret syn på tegneserien og de koder, der er specifikke for netop dette medie. Dette indebærer, at tegneserien ikke længere tolkes som et system af "mindste betydningsbærende enheder". Groensteen taler om, at makrosemiotik har afløst mikrosemiotik.¹⁵ Det indebærer også, at tegneserien ikke i samme grad som før ses som et miks af visuelle og lingvistiske koder (jf. Marion).

Alt i alt er det mit indtryk, at tegneserieforskningen er ved at finde sine egne fødder at stå på. Det er ikke længere nødvendigt at støtte sig til termer fra f.eks. filmvidenskab eller lingvistik. Det er min ambition, at også dette speciale fortrinsvis vil beskæftige sig med netop de koder og virkemidler, der er specifikke for tegneseriemediet.

Men tegneserieforskning bygger trods alt stadig på et begrænset grundlag, og de fleste, der beskæftiger sig teoretisk med tegneserier, starter fra begyndelsen, nemlig med at definere, hvad tegneserier er. Lad os derfor se, hvordan McCloud og Groensteen griber opgaven an. McCloud definerer tegneserien således:

¹⁰ Christiansen 2001, side 23

¹¹ Christiansen 1999, side 6

¹² Magnussen 1999 og Magnussen 2000

¹³ Christiansen 2001

¹⁴ Groensteen 2007, side 2

¹⁵ Groensteen 2007, side 5

"Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and / or to produce an aesthetic response in the viewer."¹⁶

Groensteen nægter at komme med en endelig definition på tegneserier, da han mener, at det generelt er svært at definere noget som helst, der har med kunst og kultur i moderne tid at gøre. Det sidste århundrede har været en foranderlig tid, og kunstformerne udvikler sig til stadighed. Men han indvilliger dog i at komme med en basis for en definition (jeg har fremhævet det mest centrale):

"If one wishes to provide the basis of a reasonable definition for the totality of historical manifestations of the medium, and also for all of the other productions unrealized at this time but theoretically conceivable, **one must recognize the relational play of a plurality of interdependent images** as the unique ontological foundation of comics. (...) their common denominator and, therefore the central element of comics, **the first criteria in the foundational order is iconic solidarity**. I define this as interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being **separated** (...) and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their **coexistence in praesentia**."¹⁷

Disse definitioner er faktisk meget tæt på hinanden. Det er brede definitioner, som fokuserer mere på form end på indhold. Der tages kort og godt stilling til tegneseriens fysiske udtryk: en samling billeder, der relaterer sig rumligt og betydningsmæssigt til hinanden.

Dette synes at være et fordomsfrit og passende udgangspunkt for at undersøge de narrative virkemidler, tegneserien benytter. Jeg vil nu kigge på nogle af de spørgsmål, som de to definitioner rejser, og i den forbindelse gennemgå de faktorer, som jeg finder vigtige i forhold til tegneseriens narration.

Ord og billeder

I de mange forskellige bud på definitioner af tegneserien, er der især ét punkt, hvor der er uenighed. Det drejer sig om samspillet mellem tekst og billede, og hvorvidt indholdet af tekst er et kriterium for, hvad man kan kalde "en tegneserie". Denne position indtages f.eks. af så markante skikkelser som Töpffer¹⁸ og Eisner.^{19 20} Ligeledes findes den hos den amerikanske teoretiker Robert C. Harvey:

¹⁶ McCloud 1993, side 9

¹⁷ Groensteen 2007, side 17-18

¹⁸ Groensteen 2007, side 8

¹⁹ Eisner 1986, side 12

²⁰ Foruden *Nudansk ordbog*, hvor tegneserien beskrives som "en række tegninger med kort tekst som fortæller en kortere el. længere historie."

"In my view, comics consist of pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa."²¹

Harvey forstår tegneserien som et blandingsmedie. Hverken McCloud eller Groensteen inddrager det verbale i deres definitioner. Men at spørgsmålet om det verbales rolle i tegneserier er et stort diskussionspunkt, kan vi udlede af, at Groensteen - inden han når til selve definitionsspørgsmålet - finder det nødvendigt at bruge et helt afsnit til at forklare, hvorfor ord *ikke* er nødvendige i tegneserier.²² McCloud understreger det samme synspunkt mere fyndigt med et overbærende "*oh, it doesn't have to contain words to be comics...*"²³

Personligt er jeg helt på linje med McCloud og Groensteen i dette spørgsmål – jeg mener ikke, at ord er et definerende træk, og at tegneserien dermed først og fremmest skal forstås som et blandingsmedie. Der er mindst to gode argumenter for dette. For det første: Selvom langt de fleste tegneserier indeholder ord, findes der også tegneserier uden ord, såkaldte pantomimetegneserier. Jason er en vigtig repræsentant for denne udtryksform, og lange passager af *Si meg en ting* fungerer som pantomime. (Harvey erkender eksistensen af de ordløse tegneserier, og tager derfor et lille forbehold med ordet "usually", men fastholder i øvrigt, at kombinationen af ord og billeder er et essentielt vilkår for tegneserier.) For det andet er koblingen af tekst og billeder ikke noget, der er forbeholdt tegneserier. Det ses alverdens steder lige fra runesten til middelalderbibler, og har for alvor sat sit præg på modernitetens kommunikation i f.eks. plakater, ugeblade og graffiti.

Når jeg alligevel har valgt at have en del fokus på det verbale i min egen undersøgelse af tegneserien, er det fordi, jeg mener, at ligesom det er en fejl at kalde ord en nødvendig del af tegneseriemediet, er det også en fejl at mene, at man kan foretage en bred diskussion om tegneseriens virkemidler uden også at komme ind på spørgsmålet om det verbalsproglige. Faktum er jo, at de fleste tegneserier indeholder ord.

Ord og billeder er meget forskellige i den måde, de formidler mening på. Roland Barthes opfatter verbalsprog som "digital" kode, der bygger på et arbitrært (og derfor tillært) forhold mellem tegnets udtryk og indhold. Billeder er på den anden side "analog" kode, hvor forholdet mellem indhold og udtryk er motiveret af lighed, hvorfor koden kan aflæses umiddelbart.²⁴ Eller med Pierces begreber: Billeder er

²¹ Harvey 2001, side 76

²² Groensteen 2007, side 7-12

²³ McCloud 1993, side 8

²⁴ Barthes 1980, side 50-51

ikoniske tegn, og ord er *symbolske tegn*.²⁵ I grænselandet mellem disse verdener finder vi en række både ikoniske og symbolske tegn, som ofte ses som tegneseriens unikke attributter: fartstriber, lydord med billedkvaliteter, talebobler, tankebobler og så videre. Dette kan være et argument for, at tegneserien blander ord og billeder. Personligt ser jeg dog brugen af disse tegn som et stilistisk træk inden for visse tegneserier snarere end et definerende træk for tegneserien som helhed.

At tegneserien skulle være et blandingsmedie, kan også forstås på en anden måde. Som jeg har været inde på tidligere, har den semiotiske tegneserieforskning ofte forsøgt at forklare tegneserien ved at drage paralleller til det verbale sprog. Jeg mener dog, at det er vigtigt at forstå, at tegneserien ikke *henviser* til et andet sprog (det verbale). Tegneserien udgør et sprogsystem i sig selv.

I vores logocentriske kultur bliver ord opfattet som ”bedre” end billeder, og fiktionslitteraturen bliver opfattet som alle narrative formers sande ophav, påpeger Groensteen.²⁶ Det er imidlertid en fejlslutning at sige, at det narrative udspringer af det verbalsproglige. Det narrative eksisterer som en overordnet størrelse, som en tekstgenre på linje med argumentation og beskrivelse. Det narrative er kendetegnet ved f.eks. karakterer, intriger, diegese og dramatiske konflikter. Tegneseriens fortællende mekanismer er ikke underlagt en verbalsproglig orden.

Man kan også forklare det på denne måde: I en roman er indholdet fortalt, og i et maleri eller fotografi er indholdet vist. Tegneserien viser og fortæller sin handling på samme tid. På den måde kan man godt tale om, at tegneserien er et hybridt medie. Men man skal ikke tage fejl af, at tegneseriens narration sagtens kan ske gennem billederne og på billedernes egne præmisser.

Det enkelte tegneseriebillede (inklusive eventuelle tekstelementer og andre symbolske tegn) vil jeg referere til som et *panel*. Billedernes rolle i tegneseriens betydningsdannelse vil jeg undersøge nærmere i afsnittet *Billederne* (side 19), og ordenes rolle vil jeg kigge på i afsnittet om *Det verbale* (side 28).

Sameksistens af billeder i tid og rum

McCloud taler om, at billederne skal være sidestillede. Groensteen taler om ikonisk solidaritet, hvilket indebærer, at billederne er både adskilte og sameksisterende, og det giver vel omtrent samme resultat. En tegneserie består altså af flere billeder side om side.

²⁵ Kjølrup 2002, side 10

²⁶ Groensteen 2007, side 7-8

Men heller ikke dette tages for givet af alle teoretikere. Her må man bemærke, at Harveys definition også står i opposition til dette vilkår. Harvey ser således vittighedstegninger som en del af tegneseriens domæne. Dette er en meget almindelig opfattelse. *Wulffmorgenthaler* markedsføres som en tegneserie,²⁷ på trods af at der meget sjældent er mere end ét billede af gangen. Man kan også nævne kulturtidsskriftet *Kulturo*, der for et par år siden havde temanummer om tegneserier og indledte med et forord, der mest handlede om Muhammedtegningerne.²⁸ Men i forbindelse med dette speciale og min hensigt om at undersøge narrative virkemidler ses sameksistensen af billeder i tid og rum som et grundvilkår for enhver tegneserie.

Det er dog ikke nok at samle en stribe tilfældige billeder for at lave en tegneserie. Der skal være en form for kausalitet mellem billederne. McCloud bruger ordet "*sekvens*", mens Groensteen taler om et relationelt spil. Det er nemlig en vigtig pointe for Groensteen, at tegneseriebilledernes narrativitet ikke nødvendigvis udelukkende er sekventiel og lineær.

I læseprocessen findes læste og endnu ulæste paneler side om side, hvilket er vigtigt for den måde, tegneserien genererer mening på. Hvert panel indgår både som en del af en narrativ struktur (hvor rækken af paneler kan ses som et langt bånd, der udgør et fortællende forløb) og en rumlig struktur på en flade. Denne rumlige struktur kalder vi *sidelayoutet*.

Som det fremgår, er tegneseriens rumlige og narrative strukturer tæt forbundne, og dette gør sig gældende allerede i de tidligste trin af den kreative proces. Ifølge Groensteen finder enhver tegneseries rumlige organisering sin mest oprindelige form i en simpel gitterstruktur. Han skriver:

"The traditional schematic representation of a comics page is nothing more than a grid where the compartments are left empty, the "skeleton" being only the body of the evoked project"²⁹

Dette gitter er det allerførste sted, hvor en given tegneseries idé materialiserer sig. Denne proces kalder Groensteen for *gitterstrukturering* (gridding).³⁰ Her tager narrationen rummet i besiddelse. I forhold til det totale værk starter gitterstruktureringen allerede der, hvor kunstneren begynder at inddele værket i mindre dele: begyndelse og slutning, kapitler og sekvenser. Sidelayoutet er en forbedret og korrigeret udgave af denne proces. Der kan være tale om en helt igennem mental proces, men det er et trin, som er helt uundgåeligt i skabelsesprocessen, netop fordi tegneseriens struktur altid er et gitter. Og denne struktur skinner altid igennem selv det mest outrerede sidelayout.

²⁷ Bl.a. på fænomenets eget website, www.wulffmorgenthaler.com.

²⁸ Kulturo nr. 22, 2006

²⁹ Groensteen 2007, side 28

³⁰ Groensteen 2007, side 144-147

Man kan drage en parallel til modernistisk kunst fra starten af det 20. århundrede og mange årtier frem. Kubismen, de Stijl, Mondrian og Malevich er alle del i en strømning, hvor kunstens rolle bevæger sig væk fra det repræsentative og hen mod det nonfigurative, og hvor gitterstrukturen undertiden er meget tydelig. Kunstteoretikeren Rosalind Krauss skriver i den forbindelse:

”...the grid announces, among other things, modern art’s will to silence, its hostility to literature, to narrative, to discourse. (...) The barrier it has lowered between the arts of vision and those of language has been almost totally successful in walling the visual arts into a realm of exclusive visibility and defending them against the intrusion of speech”³¹

Det er pudsigt, at gitterstrukturen kan ses som et værn mod det sproglige og diskursive, ja, faktisk som det modsatte af narration, når den selv samme struktur er grundlaget for narration i tegneseriemediet! Gitteret er nemlig den form, der gør, at panelerne eksisterer sammen side om side, og det er netop på grund af panelernes sideordnethed, at vi læser dem som sekvenser og finder andre sammenhænge, der er med til at generere mening.

De rumlige faktorer i sameksistensen af billeder vil jeg undersøge nærmere i afsnittet *Sidelayout* (side 33), og i afsnittet *Sekvenser og sammenhænge* (side 43) vil jeg se på de fortællende strukturer.

Tegneseriens mange former

Fælles for McCloud og Groensteen er, at de begge erkender, at deres definitioner åbner op for, at ting som f.eks. ægyptiske vægmalerier og Bayeuxtapetet også er tegneserier. McCloud er begejstret over, at mediet har en så lang historie – man kan få den tanke, at han mener, at det giver mediet en større berettigelse. Groensteen, på den anden side, mener, at det er problematisk at kalde disse ting for tegneserier, og nævner, at der i praksis er meget andet, der spiller ind på, hvad vi i praksis opfatter som tegneserier.³²

Personligt ser jeg intet problem i, at tegneserien har uendeligt mange potentielle former, som er kommet til udtryk på andre måder før i tiden, og som nok vil antage atter andre former i fremtiden. En lang diskussion om tegneseriens rolle som historisk, sociologisk og økonomisk fænomen falder uden for dette speciales område, men en kort gennemgang af mediets mange former indtil i dag er alligevel på sin plads, da det er nyttigt at kende konteksten omkring Jasons arbejde.

³¹ Krauss 1985, side 9

³² Groensteen 2007, side 18

Man kan finde utallige eksempler på tegneseriens præmoderne former. Hulemalerier kan ikke udelukkes. McCloud nævner ægyptiske vægmalerier og mexicanske codex'er.³³ Hertil kan man føje danske middelalderkalkmalerier, og efter opfindelsen af bogtrykkerkunsten bliver eksemplerne ikke færre.³⁴ Der er en mangfoldighed af tegneserier op gennem historien, hvis man ellers har øjnene åbne for dem.

Tegneseriens moderne form menes af nogle teoretikere (fortrinsvis europæiske) at være opfundet af schweizeren Rodolphe Töpffer, der i sine billedfortællinger fra 1830'erne brugte virkemidler som kombination af ord og billeder, ikonografisk simplificering og rammer.³⁵ Andre teoretikere (fortrinsvis de amerikanske) ser avistegneseriernes fremkomst i New York omkring forrige århundredeskifte – og hermed tegneseriens udbredelse som massemedie – som det springende punkt.

Og netop distributionen har haft en kolossal betydning for, hvordan tegneserien har udviklet sig op gennem det 20. århundrede. Tegneserien blev et medie, hvor format, genre og distribution var meget tæt forbundet. Syndikerede striber, amerikanske seriehæfter, det europæiske albumformat og senere manga blev hver især synonym med forskellige genrer og stilarter (og det gælder stadig for en stor del).³⁶ Tegneserien er således fortrinsvis blevet brugt til at fortælle humor- og eventyrhistorier, og er bl.a. af denne grund blevet set som lavkultur.³⁷

I slutningen af 1970'erne i USA begyndte nogle at benævne de mere ambitiøse tegneserier "graphic novels". Dette skete nok først og fremmest som en afstandstagen til det værdiladede "comics". Ellers svæver det lidt hen i det uvisse, hvad man skal forstå ved en graphic novel. Eddie Campbell, der er mest kendt som tegner af *From Hell*, ser graphic novel som en bevægelse, og har ligefrem lavet et graphic novel-manifest. Det primære fokus er på intentionen bag værket. Han skriver:

"6. The goal of the graphic novelist is to take the form of the comic book, which has become an embarrassment, and raise it to a more ambitious and meaningful level."³⁸

Jeg ved ikke, om Campbells manifest giver mere klarhed over, hvad graphic novels er, men hensigten om at lave ambitiøse tegneserier er i hvert fald kendetegnende for udviklingen i de senere årtier. Efter fjernsynets udbredelse og fremkomsten af medier som internet og computerspil er tegneseriens rolle som massemedie

³³ McCloud 1993, side 10-15

³⁴ McCloud 1993, side 16

³⁵ Christiansen 2001, side 38

³⁶ Lefèvre 2000, side 99-101

³⁷ Groensteen 2000

³⁸ Campbell 2004, <http://www.donmacdonald.com/archives/000034.html>

nok udspillet,³⁹ men tegneseriemediet oplever alligevel en mangfoldighed som aldrig før. En katalysator i denne proces har været de små undergrundsforlag, som udgiver uden håb om økonomisk afkast.⁴⁰

De øgede ambitioner ses dels i indholdet, hvor de litterære ambitioner er højere, og hvor man ikke længere er helt så bundet til faste genrer. Således er der sket en opblomstring af tegneserier, der behandler f.eks. politiske og eksistentielle temaer, både som fiktion og fakta. Dels ses en iver efter at eksperimentere med udtrykket og formen, hvilket kommer til udtryk i nye tilgange til f.eks. stil og fortælleteknik.

Jasons karriere er gået fra småudgivelser på det lille norske forlag Jippi Comics til international stjernestatus. Som det vil blive klart i analyserne, er Jason repræsentant for både litterære ambitioner og formalistiske eksperimenter.

³⁹ Hvis man stadig kan tale om tegneserien som massekulturelt fænomen, må det være i kraft af mangaen, som har store salgstal og et dedikeret publikum, især blandt teenagere. Men det er en anden historie, som der ikke er plads til at gå i detaljer med her.

⁴⁰ Beaty 2007, side 10-11

Tegneseriens narrative virkemidler

Billederne

Tegneseriebilledets funktioner

Hverken McCloud eller Groensteen nævner noget om, hvordan tegneseriens billeder skal være fremstillet. De kan være tegnet, malet, fotograferet eller for den sags skyld hugget i granit. Men i praksis er billederne næsten altid tegnede. Og tegninger har nogle fordele når det handler om at fortælle en historie – ikke mindst i forhold til fotografier.⁴¹

Både en tegning og et fotografi refererer til en virkelighed, men hvor fotografiet både er et ikonisk og indeksikalsk tegn på en virkeligheden, så er tegningen udelukkende ikonisk. Det er skabt på sine egne præmisser. Tegneren kan udelade og medtage nøjagtig de billedelementer, som han eller hun ønsker sig. Det tegnede billede er derfor på en gang reduceret og ”komplet” i forhold til fotografiet. Tegneren kan tage højde for alle de funktioner, som billedet udfylder i tegneseriefortællingen, og dette har betydning for billedets endelige udtryk, indhold og opbygning.

Alene bevidstheden om billedets tilblivelsesproces har betydning for læserens forståelse af billedet.

Philippe Marion skelner mellem to aspekter af tegneseriefortælleren: *narratoren* og *graphiatoren*.⁴²

Narratoren er den, der fortæller historien gennem billeder. Graphiatoren er den, der skaber tegneseriens fiktive verden gennem streger. Læseren er hele tiden klar over, at nogen har skabt dette fiktive univers, og tegneserien fremstår derfor som et indeksikalsk tegn på graphiatoren og på selve skabelsesprocessen. Alle mennesker kender til det at afsætte spor på papir, og tegningen bliver af psykoanalytikere set som en af barndommens mest intime udtryksformer. Derfor er identifikationskraften stor, og læseren vil kunne identificere sig med både graphiatoren og det med det grafiske spor – streger.

Hvordan skal vi så forstå billedernes rolle i forhold til tegneseriens narration? Billedet bærer selvfølgelig information om, hvad der sker. Det både viser og fortæller handlingen. Groensteen stiller spørgsmålet: Kan et enkelt billede i sig selv være narrativt? Med hjælp fra filmteoretikeren Roger Odin bliver konklusionen, at

⁴¹ I forbindelse med det fotograferede billedes rolle som en del af en fortælling, kan man især tænke på filmbilleder. At filmens billeder så også er karakteriseret ved at indeholde bevægelse, er en anden snak, som det bliver for omfattende at komme ind på her.

⁴² Beatens 2001, side 147

ja, det kan et enkeltbillede godt, hvis det angiver en læseretning, hvor billedets elementer kan indsættes i en aktantmodel.⁴³ Dette passer godt på mange tegneseriebilleder, der læses fra højre til venstre (ligesom læseretningen fra panel til panel). Men endnu flere tegneseriebilleder er *ikke* bygget op på denne måde, og derfor kan man ikke uden videre uddrage, at tegneseriens narration ligger inden for de enkelte billeder.

Et tegneseriebillede er altid omgivet af andre billeder, og skal forstås i sammenhæng med disse. For at gå de første skridt på vejen til at forstå, hvordan tegneseriebilledet fungerer, og hvordan det genererer mening - alene og sammen med andre billeder - er det godt at se på de forskellige funktioner, tegneseriebilledet bærer med sig.

Ethvert tegneseriebillede udtrykker et eller andet (det er med Groensteens ord en *udtalelighed* ("an utterable")).⁴⁴ Billedet bærer en narrativ besked til læseren. Denne besked kan tilnærmelsesvist oversættes til et lingvistisk udsagn med subjekt og verballed, f.eks. "en mand åbner en skuffe". Beskeden kan være mere eller mindre direkte udtrykt, og ganske ofte får man kun den fulde mening ved at læse panelet i sammenhæng med de omkringstående paneler, men som udgangspunkt kan man i de fleste tilfælde foretage en sådan oversættelse.

Men billeder og ord fungerer ikke på samme måde, og billedet vil altid rumme mere information end det strengt nødvendige. Billedet har her rollen som en *beskrivelighed* ("a descriptable").⁴⁵ Man kan således se, hvordan manden, der åbner skuffen, ser ud, og man kan måske se, hvad der er i skuffen, og hvilken type møbel, skuffen er en del af. Omfanget af information afhænger naturligvis af, hvilken stil tegneserien er tegnet i. Det afhænger også af, hvor opmærksom læseren er, og af, hvilke elementer i billedet der tiltrækker sig særlig opmærksomhed. Da billeder i tegneserier altid ses i relation til andre billeder, vil der være en naturlig fokus på de elementer, der går igen fra billede til billede – i de fleste tilfælde tegneseriens hovedperson.

Ud over denne rå information rummer tegneseriebilledet også en mulighed for fortolkning, og er således sidst, men ikke mindst, en *fortolkelighed* ("an interpretable").⁴⁶ Hvordan billedets elementer skal tolkes, bliver måske først klart, når man ser billedet i relation til de andre billeder, som er del af det narrative forløb. Og sommetider lægger billedet endda op til en intertekstuel fortolkning.

⁴³ Groensteen 2007, side 104

⁴⁴ Groensteen 2007, side 121

⁴⁵ Groensteen 2007, side 121

⁴⁶ Groensteen 2007, side 121

Den narrative tegning

Billedets narrative funktioner motiverer til, at billederne opbygges på en bestemt måde, der understøtter billedernes rolle som del af en fortælling. Groensteen taler om *den narrative tegning*.⁴⁷ Den narrative tegning er ikke unik for tegneserien, men findes også i form af vittighedstegninger og illustrationer i magasiner og aviser som f.eks. dagens satiretegning. Den narrative tegning står i modsætning til den illustrative tegning, hvis primære formål er dekoration.

Den narrative tegning har flere karakteristika, hvoraf det første er *antropocentrisme*. Hvis panelet indeholder en "hovedperson", vil billedet være tilrettelagt omkring denne, og panelets dimensioner vil ofte være tilpasset dennes kropsform og positur. *Synekdokisk simplificering* indebærer, at tegningen ofte udelader mindre vigtige elementer. Redundans i forhold til andre paneler i samme sekvens gælder kun de vigtigste elementer; resten behøver ikke blive repræsenteret igen og igen. *Typifikation* betyder, at en bestemt karakter i en tegneserie kan genkendes ud fra enkelte karakteristiske linjer (f.eks. Tintins hårtot). Faren ved typifikation er, at karaktererne kommer til at fremstå som stereotyper, hvor ydre, simple kendetegn, som nemt kan afkodes, ender med at definere karakteren. *Ekspressivitet* er også et vigtigt træk. Kropssprog og ansigtsudtryk skal let kunne aflæses. Dette kan hjælpes på vej af konventionelle tegn som eksempelvis sveddråber, der springer fra figurernes pande. Det sidste karakteristiske træk er *retorisk konvergens*: Den narrative tegning skal frem for alt være tydelig og let aflæselig. Dette påvirker komposition, beskæring og farvebrug.

Disse fem karakteristika kan naturligvis være mere eller mindre fremtrædende i forskellige billeder inden for den samme fortælling, men det er også et spørgsmål om den *stilart*, tegneren udfolder sig inden for.

Tegneseriens mange stilarter

Apropos forskellen mellem tegnede og fotograferede billeder, så skriver Groensteen følgende i en artikel om forskellene mellem film og tegneserier:

"Alle billeder hviler på en grafisk "håndskrift", et særegent notationssystem, som udtrykker en fortolkning. I modsætning til det filmiske billede – hvad er mere anonymt end et filmisk stillbillede? – er tegneseriebilleder signerede."⁴⁸

Dette synspunkt bør dog nok modificeres lidt, for rammerne for en tegners personlige stil kan være ganske vide, og tegnere kan bruge forskellige stilistiske virkemidler i forskellige værker eller endda inden for det

⁴⁷ Groensteen 2007, side 161

⁴⁸ Groensteen 1999, side 23

samme værk. Desuden er der mange episodiske tegneserier, der er tegnet af flere forskellige tegnere, som skal prøve at udviske deres personlige præg til fordel for at ramme samme stil.

Stil er nemlig ikke kun noget individuelt. Stil er også knyttet til genre, og humortegneserier benytter uundgåeligt andre stilistiske virkemidler end adventure-tegneserier. Endelig skal man huske, at tegnere inspirerer hinanden, og forskellige tider og steder har budt på en forkærlighed for visse stilistiske virkemidler. Amerikanske undergrundstegneserier forekommer påfaldende homogene. Fra det fransk-belgiske kender vi ligne claire og Marcinelle-skolen, og japanske tegneserier er så godt som synonym med mangastilen.

Lad os prøve at kigge på, hvordan tegneseriens stilarter har grupperet sig, og hvordan disse grupperinger kan forstås. McCloud tager, i lighed med Barthes, udgangspunkt i modsætningsforholdet mellem på den ene side billeder, er som umiddelbart formidlet (received) information, og på den anden side ord, som er erkendt (perceived) information. Grænsen mellem disse to verdener er flydende, hævder McCloud:

*“When pictures are more abstracted from “reality”, they require greater levels of *perception*, **more like words**. When words are bolder, more direct, they require *lower* levels of perception and are received *faster*, **more like pictures**.”⁴⁹*

På denne baggrund opstiller McCloud forskellige typer billeder og sprog på en linje, der går fra de helt naturtro billedgengivelser over de mere forsimplede og ikoniske billeder til det skrevne ord i mere og mere komplekse udgaver: fra det korte “FACE” til gradvist mere detaljerede og poetiske beskrivelser af et ansigt. Hvad tegnestil angår, skal vi kun koncentrere os om billederne. Jo mere ikonisk et billede er, jo mere abstrakt er det, og til sidst når vi til en arbitrær sammenhæng mellem udtryk og indhold: ordenes verden. Billederne står for realisme, ordene står for betydning – eller virkelighedsgengivelse i den mest abstrakte form, man kan tænke sig. Men abstraktion kan også udtrykke sig på en anden måde:

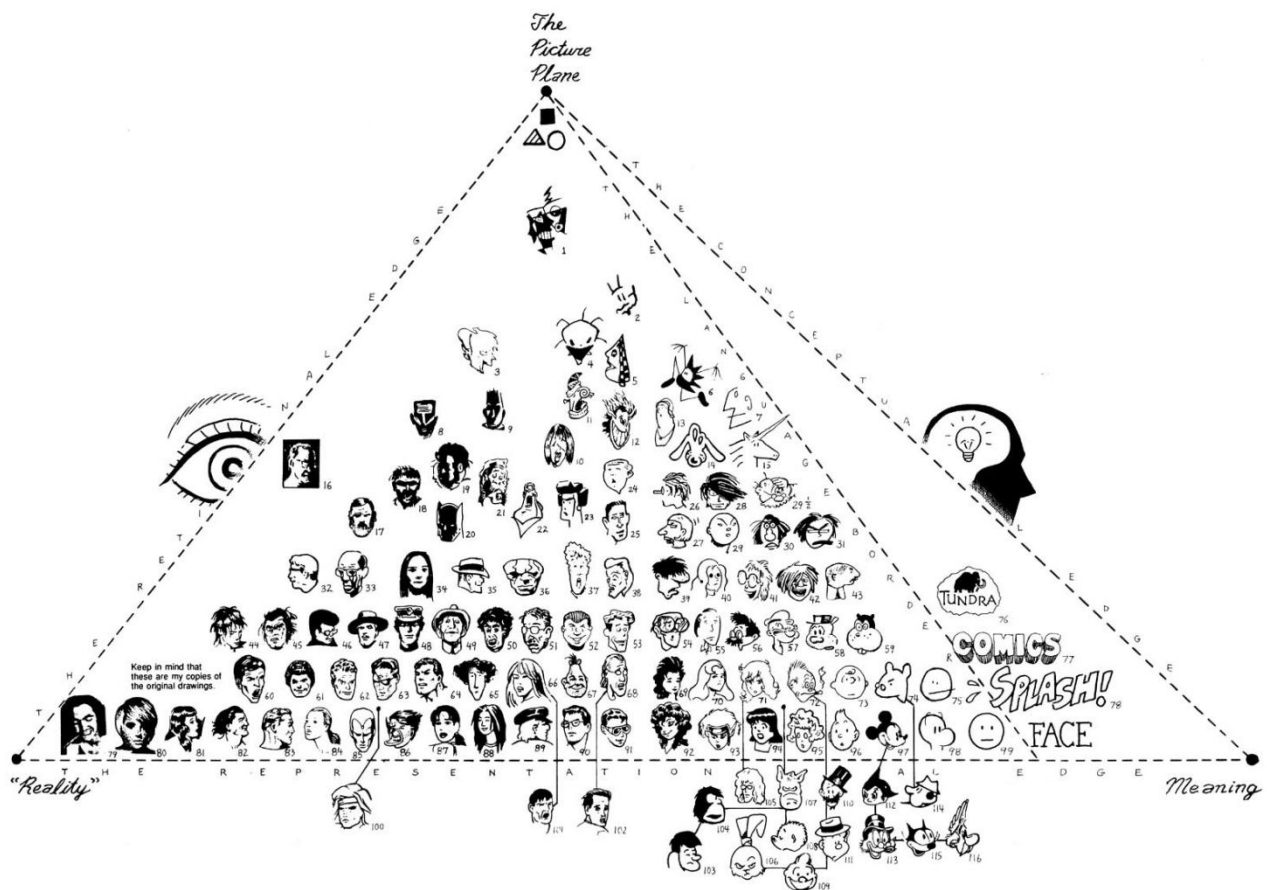
*“Iconic abstraction is only *one* form of abstraction available to comic artists. Usually, the word “abstraction” refers to **non-iconic** variety, where no attempt is made to cling to resemblance or meaning.”⁵⁰*

Med andre ord, så *repræsenterer* disse billeder ikke noget. De skal forstås som blæk på papir. Tegneseriens stilarter har med andre ord tre yderpunkter: realisme, sprog og billedplan. På denne baggrund opstiller McCloud en trekantet oversigt over tegneseriens stilarter:⁵¹

⁴⁹ McCloud 1993, side 49

⁵⁰ McCloud 1993, side 50

⁵¹ McCloud 1993, side 52-53



III. 2: Scott McClouds oversigt over tegneseriens forskellige stilarter.

McCloud mener, at der er visse værdier knyttet til hvert af de tre hjørner i trekanten: Kunstnere, der arbejder i det nedre venstre hjørne, er tiltrukket af naturens skønhed. De, der arbejder i toppen, er tiltrukket af kunstens skønhed. Og i det nedre højre hjørne finder man de, som er tiltrukket af ideernes skønhed.⁵² Det er en pointe, at modellen kan bruges på alle former for visuel kunst.⁵³ De danske tegneserieforskere Hans Christian Christiansen og Anne Magnussen har lavet en lignende model, som i højere grad tager udgangspunkt i tegneseriemediet og de stilarter, der i praksis har udfoldet sig i mediets historie. Denne model er sat op som et koordinatsystem, og har således et hjørne mere end McClouds model.⁵⁴ X-aksen går fra den realistiske stil til den ikonografiske stil, og svarer således omtrent til den nederste side i McClouds trekant. Y-aksen går fra den ekspressive stil til den transparente stil. Her svarer det ekspressive nogenlunde til toppen af McClouds model.

⁵² McCloud 1993, side 57

⁵³ McCloud 1993, side 57

⁵⁴ Christiansen og Magnussen 2006, side 110-113

Den realistiske stil er, som hos McCloud, kendetegnet ved en virkelighedsnær (men ikke nødvendigvis objektiv) gengivelse af motiverne. Dette motiverer brugen af virkemidler som dramatisk beskæring og varierende synsvinkler. Modsætningen hertil er den *ikonografiske stil*, som gengiver virkeligheden på en forenklet og skitsepræget måde. Her er nok den væsentligste forskel mellem de to modeller, for mens Christiansen og Magnussen lægger vægt på, at den ikonografiske stil ofte benytter sig af typifikation og en karikeret gengivelse af virkeligheden, er simplificeringen det væsentligste for McCloud.

Den transparente stil betoner tegneserierammens funktion som et vindue til det skildrede. Virkeligheden fremstår troværdigt eller objektivt skildret. Brugen af fartstreger og lydord er derfor minimal, og farverne er ensartede og neutrale. *Den ekspressive stil*, derimod, betoner billedets grafiske kvaliteter, hvilket kommer til udtryk i kontraster og skyggevirkninger og symbolsk farvebrug. Ofte er der gjort god brug af fartstriber, lydord og talebobler af forskellig udformning. Inden for det ikonografisk-transparente område finder vi bl.a. ligne claire-stilen, som er kendetegnet ved en ensartet strektykkelse, hvor ingen objekter er fremhævet med grafiske virkemidler. Det ikonisk-ekspressive område huser f.eks. den dynamiske og sprælske Marcenelli-stil og manga.

Det er ikke ualmindeligt, at en tegner benytter sig af flere stilarter igennem sin karriere. Carls Barks' *Anders And*-tegneserier bevæger sig med tiden fra en ekspressiv stil mod at være mere transparente, efterhånden som Andeby-universet udvikler sig fra at være baseret på tegnefilmens falde på halen-komik til at kunne bære mere komplekse psykologiske dramaer og eventyrhistorier. Og som vi senere skal se, har Jason arbejdet inden for både den realistiske stil og den ikonografiske stil.

Inden for det samme værk kan en tegner også benytte forskellige stilarter. Bill Watterson kan eksempelvis pludselig afvige fra den sædvanlige ikonografiske stil i *Steen og Stoffer* til fordel for både fotorealisme og stærkt ekspressive udfald. Dette bruges som et fortælle-mæssigt trick til at udtrykke Steens fantasilege eller outrerede virkelighedsopfattelse. *Det store onde* af David B. er hele vejen igennem tegnet i en ikonografisk-ekspressiv streg, men graden af ekspressivitet varierer meget gennem hele værket, og de ekspressive udfald bruges ofte til at udtrykke mere eller mindre abstrakte fænomener som sygdom og følelsesliv.

Cartoonen

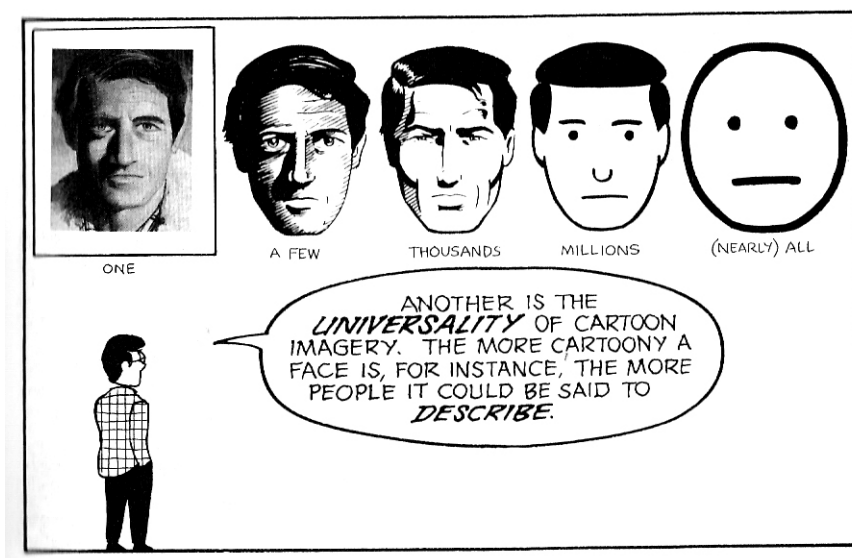
Den ikonografiske stil er nok den stil, som flest mennesker forbinder med tegneserier, og den ikonografiske stil bliver ikke sjældent omtalt som den "tegneserieagtige" stil. Og måske er der, på trods af det umiddelbart temmelig enøjede syn på sagen, noget om snakken. En vigtig pointe for McCloud er, at netop

den ikonografiske stilart har et særlig stort potentiale for læseridentifikation. McCloud taler om *"amplification through simplification."*⁵⁵

Den ultimativt ikonografiske gengivelse af et menneskeansigt består ganske enkelt af en cirkel med et par prikker og en streg, som vi forstår som øjne og mund. Dette ikon kaldes en *cartoon*.⁵⁶ Når vi færdes i verden, kan vi se vores medmenneskers ansigter i detaljer, men vores eget ansigt er det umuligt at kigge direkte på. Men selvom vores ansigt er skjult for os, har vi alligevel en ide om, hvordan det ser ud for omverdenen; om vi smiler eller rynker på næsen. Men vi kan ikke se den nøjagtige krumning af vores øjenbryn eller tælle antallet af vores egne smilerynker, som vi kan på vores medmenneskers ansigter. Det mentale billede, som enhver person har af sig selv, er lige så simpelt som en cartoon. Heri ligger hemmeligheden bag læserens identifikation med cartoonen:

"Thus, when you look at a photo or realistic drawing of a face you see it as the face of **another**. But when you enter the world of the **cartoon**, you see **yourself**."⁵⁷

Desuden har cartoonen den fordel, at den i kraft af sin simpelhed kan siges at forestille en hvilken som helst person, hvilket naturligvis også er befordrende for læseridentifikationen.



III. 3: Cartoons identifikationskraft

⁵⁵ McCloud 1993, side 30

⁵⁶ Der findes ikke et dækkende udtryk på dansk, og da ordet cartoon er så centralt for McCloud, og i øvrigt er kendt og brugt også uden for de engelsksprogede områder, vil jeg undlade at finde på min egen oversættelse.

⁵⁷ McCloud 1993, side 36

Identifikationen i øvrigt er ikke kun begrænset til personer. Døde objekter kan også få liv ved at blive gengivet i en ikonografisk eller "cartoony" stil, og en tegner kan således opbygge et univers, der summer af liv. I forhold til Marions teori om graphiation, er det også en pointe, at identifikationen med strengen er stærkere i de tilfælde, hvor tegningen har en simpel og skitseagtig karakter. Jo tættere tegningen er på skitsestadiet, jo større indtryk har læseren af at være ét med graphiationen og graphiationen.⁵⁸

Som jeg tidligere har været inde på, kan forskellige stilarter godt kombineres inden for samme tegneserie. Og faktisk kan der også forekomme forskellige stilarter inden for det samme billede! Her kan det give en særlig virkning at kombinere personer i cartoony streg med baggrunde i realistisk stil. McCloud siger om dette stilistiske virkemiddel:

"This combination allows readers to **mask** themselves in a character and safely enter a sensually stimulating world."⁵⁹

Det ene sæt streger kan læseren identificere sig med, det andet sæt streger kan han eller hun iagttage. Dette virkemiddel er brugt af blandt andre Hergé. Tintins ansigt er næsten så cartoony, som det kan være. Det udgøres kun af øjne, næse og mund (foruden den karakteristiske hårtop), mens baggrundene ofte er gengivet realistisk. Japanske tegneserier er dog nok det bedste sted at iagttage dette virkemiddel i funktion. Se blot nedenstående billedeksempel fra Osamu Tezukas *Ode to Kirihiito*:



III. 4: Tezukas brug af cartoonen

⁵⁸ Baetens 2001, side 147-148

⁵⁹ McCloud 1993, side 43

Her er der en meget tydelig stilistisk forskel på de ikonografiske personer og det meget detaljerede hus, hvor selv den mindste lille fiber i stråtaget er gengivet. Det er tydeligt at se, at personerne på billedet har mere tilfælles med ordene i taleboblen, end huset har. Dette har været endnu mere udtalt i den japanske udgave, da det japanske skriftsprog er delvis logografisk. Det vil sige, at hvert skrifttegn betegner et helt ord eller morfem, og således i højere grad end ord i fonetiske skriftsprog afkodes på samme måde som billeder.

Ode to Kirihiro er en fortælling om en mystisk sygdom, der giver de smittede personer hundeansigt, og som det fremgår af billedeksemplet, er denne ulykkelige skæbne allerede overgået hovedpersonen, den unge læge Kirihiro. Andre steder i historien skildres de syge personer med lige så megen realisme som huset på dette billede, så læseren rigtigt kan iagttage de grusomme detaljer. For Tezuka er stil altså ikke et spørgsmål om enten-eller, men om hvad der passer bedst til billedets funktion som enten udtalelighed eller beskrivelighed i det givne tilfælde.

Det verbale

Som vi tidligere har været inde på, er ord ikke en nødvendighed i tegneserier, da narrationen er båret af billederne. Alligevel er pantomimetegneserier ikke et almindeligt syn. Der indgår ord i langt de fleste tegneserier, og det ville være forkert at ignorere det verbalsprogliges rolle i mediet. McCloud skriver således:

*"Words and pictures in combination may not be my definition of comics, but the combination has had tremendous influence on its growth."*⁶⁰

Tegneseriemediet har selvfølgelig eksisteret længere end som så, men det fik for alvor sit gennembrud omkring forrige århundredeskifte i aviserne, hvor dette "nye" billedmedie fandt sin plads mellem alle de mange ord. Og det verbalsproglige i tegneserier består i sagens natur også af *skrevne* ord. Tegneserien er selv et trykt medie, som distribueres på omtrent samme måde som litteratur. Alligevel er ordenes funktion nok tættere på filmmediets lydspor end på litteraturen, netop fordi det er billederne, der bærer den største del af narrationen.

Billeder kan faktisk vise alt, hvad man kan forestille sig - undtagen netop verbale ytringer og tanker, hvor billedet kun kan levere et omtrentligt citat. Dette kan der komme mange pudsige effekter ud af, som i nedenstående eksempel, hvor en mand fører en samtale med en pilekvist. Men i det lange løb er ord naturligvis meget mere anvendelige til dette formål, og den billedlige gengivelse af dialog i tegneserier optræder således mest som en lejlighedsvis metaaktiv leg med mediet.



III. 5. Verbale ytringer formidlet med billeder.

⁶⁰ McCloud 1993, side 152

Sprog og stil

Verbale ytringer er og bliver en stor del af den menneskelige erfaringsverden, og derfor har de en plads i de fleste tegneseriefortællinger. Ofte forsøges dialogen gengivet så tæt på talesproget som muligt, og det er ret almindeligt, at tegneseriers retskrivning afspejler dette med stavemåder som "ik" og "osse". Hertil kommer udråb som "Ha!" og "Argh!" og lydgygngivende ord (onomatopoietika) både med og uden taleboblerammer omkring sig. Desuden gør tegneserien ofte brug af sociolekter og idiolekter. Dette udnyttes i Spiegelmands *Maus*, hvor Vladeks ukorrekte grammatik afspejler hans østeuropæiske rødder, og efterhånden som tegneserien skrider frem, bliver det også en markør på, at det er netop ham, der gestalter fortællingen, selvom han ikke ses i billedet.

I andre tilfælde fremstår sproget mere skriftligt i stavning såvel som sætningskonstruktion. Dette gælder især, hvad angår fortællerkommentarer, som ikke er en del af diegesen, men det ses også i selve taleboblerne. Her er det naturligvis en forudsætning, at sproget stadig er så mundret og flydende, at det er troværdigt som mundtlig dialog. Et par klassiske eksempler på dette er eventyrtegneserier som *Tintin* og *Asterix*. Et andet interessant eksempel på en meget skriftsprøglig dialog finder vi i Charlie Christensens *Arne And*. Her er hovedpersonen en fortrukket poet, og det kan derfor ikke så underligt, at han taler i lange, indviklede sætninger - men også de mindre litterært interesserede bifigurer taler på denne måde, og de lange og snørklede sætninger bliver således en del af hele værket's tonefald.

Generelt kan man sige, at et mere skriftnært sprog hører til den realistiske stil, mens talesprog ofte associeres med den ikonografiske stil (og her husker vi også, hvordan McCloud mener, at den ikonografiske stil er beslægtet med de umiddelbare og simple sproglige udtryk). Men som vi netop har set med *Arne And*-eksemplet, er der undtagelser, og i det hele taget er der ingen klart optrukket grænse mellem den ene og den anden type sprogbrug. Som det fremgår, er de forskellige måder at bruge sproget på mest af alt et spørgsmål om stil, og det siger måske ikke så meget om hvilken rolle, det verbalsproglige egentlig spiller i et billedmedie som tegneserien, og hvordan ordene kan være med til at tilføre tegneserien mening. Så lad os straks komme videre til den side af sagen!

Forankring og afløsning

Ord og billeder er som olie og vand: De kan aldrig blandes helt. I tegneserien kan man derfor se billede og tekst som to parallelle spor, der skal afkodes på hver sin måde. Groensteen beskriver det på denne måde:

”Using another code (digital, not analogic), and reserving a contained space, that of the word balloon, speech is simultaneously at the interior of the image – “it emerges graphically from the mouth of the characters” – and distant from it.”⁶¹

Det er dog vigtigt at påpege, at disse to parallelle spor læses sideløbende og altid i forbindelse med hinanden. De står i en konstant relation til hinanden. Når man skal kigge på relationer mellem ord og billeder, er det oplagt at starte med Roland Barthes, der i artiklen *Billedets Retorik* fra 1964 netop beskæftiger sig med denne problematik. Barthes går ud fra, at et billede har flere betydningslag. Billedet rummer både en denotativ meddelelse (en neutral grundbetydning, f.eks. kan vi afkode et bestemt billede som en kasseformet bygning med et dollartegn på) og en konnotativ meddelelse (f.eks. kan vi med den rette forhåndsviden yderligere afkode førnævnte billede til at være Onkel Joakims pengetank). Ethvert billede er polysemisk - det kan afkodes på et utal af måder. Hvordan vi afkoder det, kan bestemmes af eventuel ledsagende tekst.

Barthes taler om, at den lingvistiske meddelelse kan have en enten *forankrende* (ancrage) eller *afløsende* (relais) funktion i forhold til billeder. Når ordene har forankrende funktion, styrer de vores læsning af billedet, og fortæller, hvordan vi skal tolke den ikoniske meddelelse. Når ordene har en afløsende funktion, indgår tekst og billede i et komplementært forhold, hvor teksten supplerer billedet og omvendt. Således læses meddelelsen som et samlet hele. Barthes nævner selv tegneserien i denne sammenhæng:

”...ordene er så fragmenter af et mere generelt syntagme på samme niveau som billederne, og meddelelsens enhed realiseres på et højere niveau: som historie, anekdote, diegese.”⁶²

Den forankrende funktion, derimod, ses sjældent i tegneserier. Tegneseriens billeder behøver sjældent lingvistisk støtte for at afgive en klar mening. Dette skyldes netop, at det enkelte billede aldrig forstås isoleret; det er altid en del af en større helhed, hvorfra det henter sin betydning. Tekstens funktion i tegneserier er næsten altid afløsende.

McCloud har sikkert haft Barthes i baghovedet, da han fandt på at opstille forskellige kategorier af forholdet mellem tekst og billeder i tegneserier. Han nævner, at der kan være tale om *ordspecifikke*, *billedspecifikke* eller *dobbeltspecifikke* kombinationer, alt efter om det er teksten eller billedet, der bærer handlingen, eller om billede og tekst bærer nøjagtig det samme indhold. I de *additive* kombinationer uddyber eller forstærker tekst og billeder hinanden. *Parallelle* kombinationer kan man kalde det, når tekst og billede følger hver deres retning, tilsyneladende helt uden sammenhæng (den er overladt til læserens

⁶¹ Groensteen 2007, side 128

⁶² Barthes 1980, side 50

evne til closure). *Montage* er, når teksten fungerer som en del af billedet. Den mest almindelige kombination er dog den, hvor tekst og billede er *indbyrdes afhængige*. Her udgør tekst og billede et samlet budskab, som ingen af dem kunne formidle alene.

Af alle disse kombinationer er det kun den tekstspecifikke og til dels den dobbeltspecifikke kombination, der kan siges at give teksten forankrende funktion, og det ses som sagt sjældent i tegneserier. Resten af kombinationerne er variationer af den afløsende funktion. En undtagelse er dog montagen. Den er nok det tætteste, vi kommer på faktisk at blande de to forskellige verdener, som ord og billeder er, men man kan indvende, at ordene her mest fungerer som blæk på papir. Som en del af billedplanet mere end som ord.

Information og diegese

Groensteen taler om, at det verbalsprogliges funktioner overordnet kan inddeles i to kategorier. For det første er der de *informative funktioner*. For det andet er der de *diegetiske funktioner*, hvor ordene spiller en vigtig rolle i selve det at skabe en troværdig diegese og at opbygge en fortælling, der giver mening.⁶³

Forankring og afløsning hører til de informative funktioner. En afart af den afløsende funktion er den *sammensyende funktion* (suture), hvor teksten skaber bro mellem to adskilte billeder. Groensteen taler desuden om en *kontrollerende funktion*, hvor ordene bruges til at informere læseren om tidslige og rumlige spring. Dette kender vi især fra overskrifter som "samtidig i Gåserød", "næste dag" og så videre. Disse spring i tid og rum kan også formidles udelukkende ved hjælp af billederne. Spring mellem dag og nat kan vises med forskelle i skygge- eller farvelægning, og hvis rummet pludselig er et andet, er det oplagt at vise dette visuelt. Disse manøvrer kræver dog, at de passer til den stil, tegneserien er tegnet i. Især i den ikonografiske tegnestil kan det være svært at vise tidslige spring uden brug af ord, og hvis der ikke i øvrigt er gjort noget ud af baggrunde og miljøskildringer i tegneserien, kan det virke kunstigt at vise rumlige spring på denne måde. Ord klarer opgaven let og diskret.

Ud over de informative funktioner er det for Groensteen også en vigtig pointe, at ordene simpelthen er en del af opbygningen af en diegese. Ord kan bruges til *dramatisering*, hvor de rette ord tilfører historien ekstra patos uden egentlig at komme med afgørende information. Ligeledes kan de bruges til at styre *rytmen* i den fortalte tid. Ethvert tegneseriebillede er egentlig et frosset øjebliksbillede, men ordene kan bruges til at forlænge og tilpasse den tid, som vi regner med, at dette "øjeblik" spænder over.

⁶³ Groensteen 2007, side 134

Sidst, men ikke mindst, så tilføjer ordene som en del af diegesen simpelthen *realisme* til historien. Som sagt: I det virkelige liv taler folk med hinanden, og det ville være urealistisk, hvis de ikke også gjorde det i tegneserien. Pantomimetegneseriens mangel på ord kan virke helt fremmedgørende, og pantomimetegneserier er ofte meget metafiktive, som vi også har set i billedeksemplet længere oppe.

Det er vigtigt at bemærke, at en given verbal besked i en tegneserie sagtens kan have flere funktioner. Dialog vil altid være lig med diegese. Men dialog har som regel også informativ funktion. Dette fremgår meget tydeligt af nedenstående billedeksempel, hvor vi må gå ud fra, at de informationer, der fremgår af dialogen, mest udtales til ære for læseren.



III. 6: Læseren informeres om baggrunden for forældrenes skumle planer.

Sidelayoutet

Sidelayout er en konsekvens af, at tegneseriens billeder eksisterer side om side. McCloud siger næsten ingenting om sidelayout i *Understanding Comics*, men sidelayoutet en vigtig del af den franske tegneserieteori, også i *Système de la bande dessinée*, hvor spørgsmålet om sidelayout spiller en stor rolle. Denne forskel kan måske forklares med, at den franske tegneserieteori udspringer af en stærk semiotisk tradition, hvor man har opmærksomhed på forskellige enheder, og her udgør siden uundgåeligt en vigtig referenceenhed.

Sidelayout er helt unikt for tegneseriens narration. Groensteens tilgang til sidelayoutet sker ved hjælp af begrebet spatio-topia, som kan forklares således:

”Comics panels, situated relationally, are, necessarily, placed in relation to space and operate on a share of space. These are the fundamental principles of this spatial distribution that will be examined at the sign of the spatio-topia, a term created by gathering, while maintaining distinct, the concept of space (espace) and that of place (lieu).”⁶⁴

Spatio-topia dækker altså over, hvordan ethvert sted i tegneserien forholder sig rumligt til ethvert andet sted i tegneserien. Som sagt er et af tegneseriens definerende træk, at en gruppe billeder eksisterer sammen side om side. Ethvert af disse tegnede billeder optager et bestemt rum, og billedernes sideordning gør, at de tilsammen deler et større rum. Det er denne rumlige organisering af billeder og andre elementer, og hvordan alt dette kan afkodes og fortolkes, der optager Groensteen.

Jeg vil i de følgende afsnit gennemgå de elementer af tegneserien, som er væsentlige som mulige betydningsbærende tegn inden for det spatio-topikale apparat. *Panelet* er det enkelte tegneseriebillede inklusiv tekstelementer. *Rammen* er det, der giver panelet form og afgrænser det fra omgivelserne. Rammen er en del af panelet, og panelet kan ikke tænkes uden en form for ramme. *Taleboblen* er ligeledes en del af panelet, og skal forstås som det rum, hvor eventuel tekst befinder sig. Enheder, som er større end det enkelte panel, er *striben*, *hyperramme*, *multiramme* og *dobbelttopslag*, og desuden kan *marginen* også spille en rolle i det spatio-topikale apparat.

Efter at have kigget på disse parametre en efter en, vil jeg vende tilbage til sidelayoutet som helhed og hvilke funktioner, det kan have.

⁶⁴ Groensteen 2007, side 21

Panelet

Panelet er den første og vigtigste enhed, vi skal forholde os til, når vi læser en tegneserie, og når vi undersøger det spatio-topikale apparat. Panelet er både en betydningsmæssig enhed i fortællingen og en rumlig enhed i sidelayoutet:

”In its habitual configuration, the panel is presented as a portion of space isolated by blank spaces and enclosed by a frame that insures its integrity”⁶⁵

Groensteen regner panelet som en grundlæggende enhed. Hermed ikke sagt, at vi skal forstå panelet som en ”mindste betydningsbærende enhed” i traditionel semiotisk forstand. Inden for det enkelte panels rammer vil man kunne finde adskillige mindre enheder, der bærer betydning – ord såvel som billeder. Men i det lange løb er det nyttesløst at beskæftige sig med alle disse små enheder. Hvis man begynder at splitte panelet op og identificere endnu mindre betydningsbærende enheder, kommer man hurtigt på usikker grund: Det tegn, der i ét panel betyder ”pupil”, kan i det næste betyde ”appelsin” eller ”kokosnød”. Denne fremgangsmåde kan bruges, når man analyserer enkeltstående malerier, men med tegneserier er det lidt mere vanskeligt. Hvor maleriet fremstår som en helhed, er tegneseriens paneler del af noget større. Et panel giver aldrig sin fulde mening fra sig, hvis ikke det ses i sammenhæng med helheden. Tegneserien skal netop ses som et system: en samling af koder i konstant interaktion med hinanden.

At det giver god mening at se på panelet som en slags basisenhed, kan man også uddrage af, at de kan omarrangeres uden at væsentlig mening går tabt. I praksis kan dette især iagttages i forbindelse med visse avisstriber, der af forskellige grunde skal kunne tilpasses flere formater, og hvor sidelayoutet fra starten tilrettelægges med henblik på dette.



III 7: Forskellige udgaver af samme Steen og Stoffer-søndagsstribе.

⁶⁵ Groensteen 2007, side 25

Panelet kan beskrives med tre geometriske parametre. Det drejer sig om panelets *form* (kvadratisk, rektangulært, rundt eller noget andet) og *areal* (først og fremmest tænkes på den relative størrelse). Det tredje parameter er panelets *placering* ("site").⁶⁶ Dette gælder både i forhold til den enkelte side og i forhold til hele værket. Nogle placeringer i forhold til siden kan ses som mere prominente; det gælder naturligvis placeringen i centrum, men også øverste venstre hjørne og nederste højre hjørne.⁶⁷

Rammen

Som tidligere nævnt skelner Groensteen mellem panelet og rammen. Der er dog en vis overlapning mellem disse begreber, idet panelet slet ikke kan tænkes uden en eller anden form for ramme, og rammen må nødvendigvis også være en ramme *om* noget.

McCloud kalder rammen for "*comics' most important icon*"⁶⁸, og fortsætter:

"These icons we call panels or "frames" have no **fixed** or **absolute meaning**, like the icons of **language**, **science** and **communication**. Nor is their meaning **fluid** and **malleable** as the sort of icons we call **pictures**."⁶⁹

Rammerne er altså ikke betydningsbærende i sig selv, men har alligevel en rolle i betydningsdannelsen. Groensteen tildeler rammen seks forskellige funktioner, som påvirker læseren i forhold til panelets indhold.⁷⁰

Den første funktion er *aflukningsfunktionen*. Det er oplagt, at rammen lukker panelet og giver det form. I tegneseriemediet skal rammen naturligvis tilpasses de omkringliggende rammers form, men ellers er der tale om en ret elastisk størrelse - modsat filmens ramme, der altid har de samme dimensioner.

Adskillelsesfunktionen minder en del om aflukningsfunktionen. Som regel er to paneler adskilt af en ramme om det første panel, et tomt rum og endelig en ramme om det andet panel. Alternativt kan panelerne dele ramme, således at det tomme rum udgår, eller panelerne kan mangle selve den streg, der markerer rammen, og så kun være adskilt af et tomt rum. Hos tegnere som Will Eisner og Tove Jansson er der ofte hverken streger eller mellemrum, men her vil man så opdage, at elementer i tegningen (f.eks. døre og vinduer) gør det ud for ramme. For adskillelse er der altid: Det er simpelt hen en betingelse for læsningen.

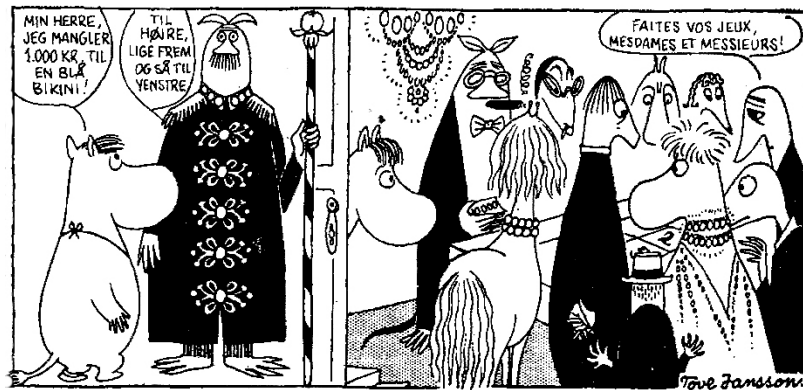
⁶⁶ Groensteen 2007, side 28-29

⁶⁷ Forudsat, at tegneserien benytter vestlig læseretning.

⁶⁸ McCloud 1993, side 98

⁶⁹ McCloud 1993, side 98-99

⁷⁰ Groensteen 2007, side 39-57



Ill. 8: Et eksempel på Tove Janssons brug af rammen. Hvor stopper det ene panel, og hvor begynder det næste?

Rytmefunktionen indebærer, at rammerne er med til at give læsningen rytme. McCloud opstiller en række eksempler på, hvordan rammernes antal eller facon kan påvirke læserens oplevelse af tid i tegneserien.⁷¹ F.eks. skulle et langstrakt panel give følelsen af et længere tidsforløb. Groensteen mener på den anden side ikke, at man kan opstille faste regler for dette. Det viser sig forskelligt fra gang til gang, og rytmen påvirkes også i høj grad af talebobler og andre faktorer.

Rummet såvel indeni som uden for panelerne organiseres ved hjælp af *Den strukturgivende funktion*. Tegneserierammer kan have alle tænkelige former, men oftest er de rektangulære ligesom det medie, de er trykt i. Rektangler har desuden den egenskab, at de let lader sig arrangere i sekvenser, idet de kan stables ligesom mursten. Tegneseriens billeder læses på denne måde som ord i en bog, fra venstre til højre. Læseretningen inden for det enkelte panel er den samme, hvilket har betydning for f.eks. taleboblernes indbyrdes placering.

Groensteen mener ikke, at rammen direkte kan konnotere eller indekser billedet indeni, så *den ekspressive funktion* skal ikke overfortolkes. Der er dog en vis konvention inden for mediet om, at rammens "konturstreg" kan bruges til at vise, at panelets indhold skal læses som eksempelvis en drøm eller et flashback.

Den sidste funktion er *læserfunktionen*. Rammen fungerer nemlig også som et tegn på, at her er noget, som skal læses. Læserfunktionen er der altid, men i praksis er den mest tydelig, når ombrydningen i paneler bruges til at betone elementer, som ellers ikke ville have fået megen opmærksomhed. Det kan være tilsyneladende ubetydelige detaljer eller et tomt rum.

⁷¹ McCloud 1993, side 100-102

Taleboblen

Ved taleboblen forstås på en gang det rum, som boblen udgør, og samtidig den streg, som omgiver dette rum. Denne streg kan godt udelades, ligesom det er tilfældet med rammen omkring et panel. Taleboblerne findes i mange udformninger, rektangulære eller runde. Dette er delvis et spørgsmål om tegnerens individuelle stil.

Taleboblen står i et underordnet forhold til panelet. En taleboble kan aldrig stå alene, netop fordi den altid udspringer fra en eller anden kilde, om denne kilde så er synlig eller usynlig. Hvis der er en taleboble, er der også et panel (men paneler kan som bekendt sagtens eksistere uden talebobler).

Taleboblernes rum fungerer på andre præmisser end det resterende rum i panelet. Man kan tale om en *tekstzone* og en *billedzone*.⁷² Tekstzonen er ofte hvid, hvilket (hvis det er papirets farve) repræsenterer en slags nulværdi ved siden af billedets illusionsmageri. Tekstzonen er todimensionel, og betoner papiret som skriveflade, mens billedzonen næsten altid har en vis grad af tredimensionalitet. Netop fordi læseren opfatter billedet som et rum med dybde, kan vi gå ind i diegesen og opfatte stregerne på papiret som en fortælling.

Læseren vil, med sin viden om perspektiv fra den virkelige verden, således opfatte boblen som noget, der ligger ovenpå billedet. I virkeligheden kunne man lige så godt mene, at boblen er et hul ind til et tekstplan, der ligger under billederne. Når alt kommer til alt, eksisterer tekstzone og billedzone på det samme plan, og på den måde kan man se taleboblens kant som en "indre ramme" i panelet.

Rammens seks funktioner kan overføres på taleboblerne. *Aflukningsfunktionen* og *adskillelsesfunktionen* kan næsten overføres direkte. Læsningen kræver, at det, der skal læses, befinder sig i en form for homogent rum, og hvis der er flere af disse rum tæt på hinanden, er det naturligvis nødvendigt, at de er adskilte. *Læserfunktionen* kan også overføres direkte; taleboblen viser, at noget skal læses (men på den anden side, så vil en verbal meddelelse altid tiltrække sig opmærksomhed, taleboble eller ej).

Rytmefunktionen tilfører en ekstra rytme ovenpå panelernes rytme. Og ikke mindst føres der rytme til teksten, hvilket naturligvis har betydning for den måde, teksten læses på. Hvis en talestrøm brydes op i flere dele, vil hvert brud opfattes som en pause, og mere end det:

"The speech balloon reaches to take on the value of the punctuation mark. It adds something to the period; instead of closing the statement, it encloses it entirely."⁷³

⁷² Groensteen 2007, side 69

⁷³ Groensteen 2007, side 83

Den strukturgivende funktion skal ses i forhold til billedzonen udenom snarere end i forhold til ordene indeni. Tekstens mening forbliver den samme, selvom taleboblen ændrer facon, mens billedkompositionen altid bliver påvirket af taleboblens facon.

Den ekspressive funktion bruges meget bevidst inden for især den ikonografiske stil. Boblens udformning og ordenes typografi kan således udgøre en ikonisk kommentar til det verbale indhold. Groensteen skriver:

"All these resources are intended to guarantee the intelligibility of the enunciative situation, that is to allow the reader to know who expresses what and by which method."⁷⁴

Der er mere eller mindre faste konventioner inden for mediet om, at en boble med stiplede ramme udtrykker hvisken, en boble med bløde buer udtrykker tanke eller drøm, og en savtakket taleboble hører sammen med en mekanisk kilde (f.eks. en radio). Boblens *placering* kan også være ekspressiv, eksempelvis kan en nedtrykt person være ledsaget af en taleboble, der hænger nederst i billedet.

Andre spatio-topikale parametre

Rammen om de samlede paneler på en side kan have nogle af de samme funktioner som ramme om de enkelte paneler. Denne overordnede ramme benævnes *hyperrammen*.⁷⁵ Dette må ikke forveksles med *multirammen*,⁷⁶ som blot er en betegnelse for en samling af flere paneler i sammenhæng. Den største multiramme omfatter naturligvis alle paneler i hele tegneserien. Ved *marginen*⁷⁷ forstås den yderste, perifere del af det papir, tegneserien er trykt på. Man opfatter måske ikke marginen som en del af værket, men i tegneseriemediet kan marginen være betydningsbærende og påvirke det, der sker inden for hyperrammen. Marginen kan være betydningsbærende i forhold til fire parametre: bredde, eventuelle tegninger eller andet i marginområdet, farven og graden af autonomi. Men kan diskutere, hvorvidt de hvide mellemrum mellem panelerne kan ses som en forlængelse af marginen. Noget tyder på, at de fungerer anderledes end som så, men det vil jeg vende tilbage til i afsnittet om sekvenser og sammenhænge.

Med *striben*⁷⁸ menes de horisontale rækker, som panelerne i de fleste tilfælde er arrangeret i inden for hyperrammen. Man kan se hele tegneserien som én lang ombrudt stribe:

⁷⁴ Groensteen 2007, side 74

⁷⁵ Groensteen 2007, side 30

⁷⁶ Groensteen 2007, side 30

⁷⁷ Groensteen 2007, side 31

⁷⁸ Groensteen 2007, side 57

”The mental body under which the body is thought of in the work in progress will be that of the ribbon – or of the roll of film.”⁷⁹

Bayeux-tapetet såvel som de græske søjlefriser har netop denne båndform, og man kan se denne form som den oprindelige og ideelle form for det sekventielle billedmedie, tegneserien er. Når tegneserien skal tilpasses et moderne udgivelsesformat med sider af bestemte dimensioner, er det dog nødvendigt at bryde båndet op. Dette kan gøres mere eller mindre nænsomt, og tegneren kan vælge at udnytte stribeombrydningen kunstnerisk, så den bliver en betydningsbærende faktor.

*Dobbelttopslaget*⁸⁰ er den del af tegneserien, der er synlig på én gang, hvis tegneserien er trykt i et album, en bog eller et blad. Dette kan ligeledes udnyttes til forskellige effekter såsom spejling, balance og symmetri på tværs af de to sider.

Sidelayoutets funktioner

Den franske tegneserietegner og -teoretiker Benoît Peeters har i *Case, Planche, Récit* (1991) formuleret nogle tanker om sidelayoutets funktioner, og hans model er bredt anerkendt inden for tegneserieforskningen. Modellen tager udgangspunkt i forholdet mellem fortællingen og sidelayout. På denne baggrund kan der opstilles fire forskellige muligheder, hvad angår layoutets funktion og udformning. Disse muligheder kan anskueliggøres således:⁸¹

	Ingen relation mellem fortælling og sidelayout	Afhængighed mellem fortælling og sidelayout
Fortællingen dominerer	Konventionel funktion	Retorisk funktion
Sidelayoutet dominerer	Dekorativ funktion	Fremstillende funktion

Det *konventionelle* layout indebærer, at alle paneler har samme dimensioner (som vi ofte ser det hos Jason). Når layoutet har *dekorativ* funktion, er det æstetiske den vigtigste faktor. Ofte kommer dette til udtryk ved symmetriske kompositioner. I det *retoriske* layout passer panelernes dimensioner til indholdet – således kan variationer i størrelse og form være bundet til skrift i tid, rum eller tema. Med det *fremstillende* layout er sidekompositionen med til at skabe fortællingen.

⁷⁹ Groensteen 2007, side 58

⁸⁰ Groensteen 2007, side 35

⁸¹ Peeters 1991, side 36

Peeters' model tilbyder en meget enkel og pædagogisk måde at anskue sidelayoutets muligheder på, men den har også sine problemer. For det første ligger der en vis værdiladning i modsætningen mellem et konventionelt og et retorisk layout. Det er som om, at det konventionelle bygger på en automatisk og ureflekteret tilgang til stoffet. I Christiansen og Magnussens gennemgang af Peeters' model i *Analyse af Billedmedier* fra 2006, er det konventionelle og det retoriske layout eksemplificeret side om side. Indholdet af disse to tegneseriesider er det samme: en mand, der sætter sig ind i en bil og kører af sted. Det retoriske layout har selvfølgelig varierende rammestørrelser, men desuden gøres der brug af andre virkemidler, såsom billedbeskæring og synsvinkel. Det ligger ikke i Peeters' model, at det er en del af pakken, men det er nemt at drage den konklusion.⁸²

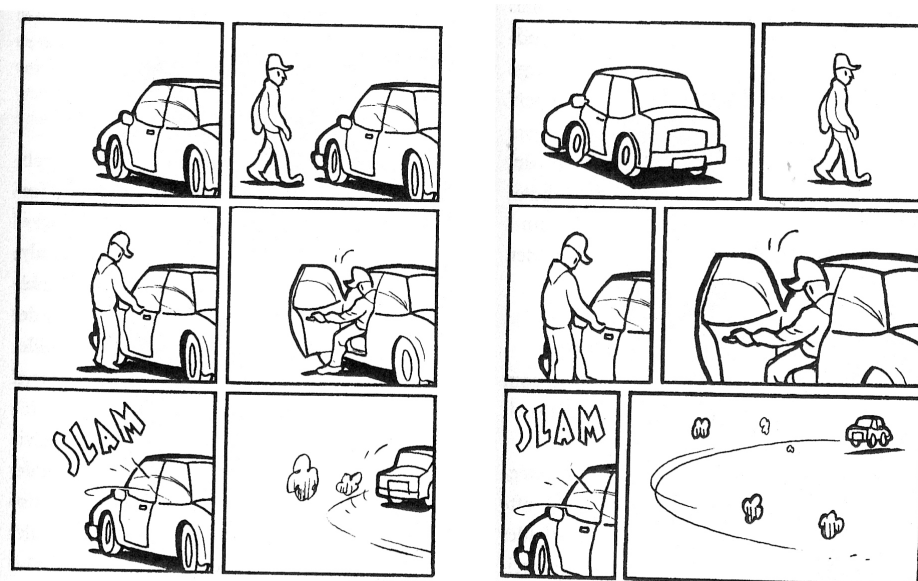


Fig xx: Det konventionelle og det retoriske layout ifølge Christiansen og Magnussen

I praksis er det ofte det retoriske layout, der fremstår som banalt og automatiseret. Et billede af et landskab udløser et stort og bredt panel. Et billede af en giraf udløser et højt og smalt panel. I hvert fald er det retoriske layout langt det mest udbredte, og der, hvor det bruges, er layoutet sjældent noget, som man lægger mærke til.

Et andet problem er, at modellen ikke passer til de faktiske forhold, idet et sidelayout ofte passer i mere end en af kategorierne. Et layout, hvor panelerne har samme dimensioner, kan sagtens have en

⁸² I de eksempler, Peeters selv bruger til at illustrere forskellen, forholder det sig faktisk modsat: Der er variation i billedbeskæringen i det konventionelle layout (*Tango* af Hugo Pratt) og ingen variation i det retoriske layout (*Det gådefulde juveltyveri* af Hergé)! Men mine franskkundskaber er som sagt begrænsede, da Peeters er ikke oversat, må jeg bygge det meste af min viden på sekundære kilder. (Peeters 1991, side 39 og 43.)

fremstillende funktion. Eller det kan være dekorativt, hvis det består af særligt mange paneler eller paneler, der har en særlig form – f.eks. kan de være meget langstrakte. Måske spiller panelernes indhold ind, så resultatet fremstår ternet som et skatbræt. Et dekorativt layout kan ved nærmere analyse vise sig at være retorisk motiveret. Og hvad kom så først? Det ender med at være ligesom spørgsmålet om hønen og ægget.

Groensteen skriver om Peeters model:

“The four conceptions of the layout that he offered are defined by the fact that the story and picture are or are not independent, and the assumption that one dominates the other. The authority of the story and the picture appear to me too general to permit a fine analysis of the play that governs the page layout.”⁸³

Groensteen prøver herefter at rette op på modellens svagheder ved at foreslå nogle nye begrebspar. Her tager han udgangspunkt i det, Peeters kalder for det konventionelle layout. For det er i hvert fald rigtigt, at enten har panelerne samme dimensioner, eller også har de ikke. Men Groensteen foretrækker at tale om, at layoutet kan være enten *regulært* eller *irregulært*.⁸⁴

Layoutet kan ydermere være *diskret* eller *iøjnefaldende*.⁸⁵ Med Peeters’ begreber er det som regel historien, der dominerer, hvis layoutet er diskret, og hvis layoutet er iøjnefaldende, er det naturligvis også dominerende, fordi man som regel forventer, at narrationen kommer i første række.

Kombinerer man disse begrebspar, ender man med fire mulige typer af sidelayout og en model, der ligner Peeters’ meget:

	Regulært	Irregulært
Diskret (fortællingen dominerer)		
Iøjnefaldende (sidetableauet dominerer)		

Det er vigtigt at bemærke, at Groensteen ikke tillægger de fire mulige layout forskellige funktioner. Layoutet kan nemlig have flere funktioner på samme tid, og virkningen er ikke nødvendigvis den samme for hvert af de enkelte paneler. Layoutet skal ses i forhold til både panelet og sidens (eller måske hele værkets) ikoniske og narrative indhold. Kun sådan kan man se, om layoutet har dekorative, retoriske eller fremstillende funktioner.

⁸³ Groensteen 2007, side 99

⁸⁴ Groensteen 2007, side 97

⁸⁵ Groensteen 2007, side 97

Groensteens pointe er, at for at forstå tegneserien er det ikke nok blot at tale om sidelayout som en overordnet størrelse. Derfor introducerer han begrebet spatio-topia, og derfor skal man kigge på de finere nuancer i brugen af f.eks. enkelte rammer og talebobler, når man vurderer sidelayoutets funktioner.

Groensteens begrebspar bør altså ikke ses som en erstatning for Peeters' model, men snarere som en korrektion af den, og jeg mener, at man med fordel kan bruge begreber fra begge teoretikere, når man ser på sidelayout i tegneserier.

Sekvenser og sammenhænge

Tegneseriens materiale består altså af billeder og eventuelle ord, som er organiseret rumligt i et layout. Men der mangler stadig noget, før alt dette giver narrativ mening. Dette sidste trin består af de indholdsmæssige strukturer, der skaber historien og som læseren kæder sammen i en kognitiv proces. Her er konteksten en stor hjælp: Hvis noget bliver præsenteret som en tekst, vil man også læse det som en tekst. I tegneserier forventer vi at finde kausale sammenhænge, for vi ved, at det er mediets præmis.

Groensteen taler om forskellige niveauer, som en samling billeder kan være forbundet på.⁸⁶ *Suiten* er en samling forskelligartede billeder uden sammenhæng. *Serien* er en samling billeder som er forbundet af ikoniske, plastiske eller semantiske overensstemmelser. En *sekvens* er en række billeder som er bundet sammen af et narrativt projekt. I tegneseriesammenhæng er det først og fremmest sekvensen, vi skal have fokus på. Tegneserien er af Will Eisner blevet kaldt sekventiel kunst, og Scott McCloud tager også udgangspunkt i netop sekvenserne, når han definerer, hvad tegneserier er.

Groensteen beskriver sekvensernes rolle i tegneserien som *"the linear semantic relations that govern the breakdown."*⁸⁷ Tegneserien eksisterer på de allerførste trin i skabelsesprocessen kun som en ide om en fortælling. Denne fortælling brydes efterhånden om i mindre enheder: sekvenser og enkelte paneler, som hver bærer en mængde information. Ombrydningen sker med tanke på de rumlige strukturer i layoutet (gitterstrukturen). Dette er helt unikt for tegneseriens måde at fortælle på.

En tegneserie kan ses som en lang, sammenhængende sekvens, og desuden kan de fleste længere tegneserier deles ind i kortere, afgrænsede sekvenser, som man med inspiration fra McCloud kan kalde for *scener*. En scene udgør en mindre enhed i kraft af fortællingens tid og rum, og kendetegnes som regel ved sammenfald i afbillede personer og interiør.

Hvordan den sekventielle narrativitet fungerer og genererer mening, og hvilke andre sammenhænge, der kan være mellem panelerne, skal vi se på i det følgende. Tegneserien kan desuden rumme serielle sammenhænge af billeder, som er forbundet på tværs af kausalitet, diskurs og rumlig nærhed, og det vil jeg også uddybe nærmere.

⁸⁶ Groensteen 2007, side 146

⁸⁷ Groensteen 2007, side 103

Det gådefulde mellemrum

McCloud tilskriver vores evne til at få mening ud af de sidestillede billeder fænomenet closure – "*the phenomenon of **observing the parts but percieving the whole***".⁸⁸ Det er et fænomen, der spænder vidt. I den mest simple form kan det være, når hjernen opfatter to prikker og en streg som et ansigt (og her må vi huske det, vi tidligere har erfaret om cartoonen). I elektroniske medier er closure den proces, der gør os i stand til at opfatte 24 stilbilleder i sekundet som levende billeder. Tegneserien befinder sig et sted midt imellem. McCloud skriver:

"Between such *automatic electronic* closure and the simpler closure of *everyday life* there lies a medium of communication and expression which uses closure like *no other* - a medium where the audience is a willing and conscious *collaborator* and closure is the agent of *change, time* and *motion*."⁸⁹

Hvor filmens closure sker automatisk og er helt ufrivillig, er læserens villige engagement og forestillingsevne afgørende i tegneserielæsningen. Og det er closure, der gør læserens i stand til at forbinde panelerne og læse finde en narrativ sammenhæng fra billede til billede. Som vi tidligere har set, er der i de fleste tegneserier et lille tomt mellemrum mellem to sidestillede paneler.⁹⁰ Rummet mellem to paneler kaldes "the gutter", hvilket med et typografudtryk kan oversættes til indermaginen.⁹¹ Jeg vil dog i det følgende dog bruge betegnelsen *mellemrummet*. Closure-processen finder sted idet læserens blik passerer dette ellers undseelige mellemrum, hvor det ikke er noget at se – altså undtagen for det indre blik! McCloud beskriver det således:

"The gutter plays host to much of the *magic* and *mystery* that are at the very **heart of comics**! Here in the *limbo* of the gutter, *human imagination* takes two separate images and *transforms* them into a single idea. Nothing is *seen* between the two panels, but *experience* tells you something *must* be there! Comics panels **fracture** both *time* and *space*, offering a **jagged, staccato rhythm** of **unconnected moments**. But closure allows us to **connect** these moments and **mentally construct** a **continuous, unfinid reality**."⁹²

McCloud opstiller herefter seks forskellige typer af overgange mellem to efter hinanden følgende paneler. Denne systematiske måde at stille tingene op på kan være et fint redskab til at undersøge og dokumentere fortællestrategier i forskellige tegneserier. Sekvenserne er opdelt efter, hvor høj grad af closure, der kræves

⁸⁸ McCloud 1993, side 63

⁸⁹ McCloud 1993, side 65

⁹⁰ Om ikke fysisk, så i hvert fald konceptuelt. (Saraceni 2003, side 55)

⁹¹ Det kan også betyde rendesten, hvilket er den betydning, der vælges i den danske oversættelse af *Understanding Comics*. På den måde bevares det dobbelttydige i kapiteloverskriften: "Blod i rendstenen".

⁹² McCloud 1993, side 66-67

for at forbinde dem. Samtidig gælder det, i hvert fald et stykke hen ad vejen, at jo mere closure, jo større narrativ fremdrift.

Den første type overgang kaldes *øjeblik-til-øjeblik*. Her er der tale om en bevægelse, der forsætter umiddelbart mellem de to paneler. Det kan være et øje, der lukkes, eller en hånd, der bevæges ganske lidt. *Handling-til-handling* betegner overgange, hvor et subjekt foretager en handling. Disse to overgange bygger på bevægelse, og de forbundne paneler vil afbillede de samme elementer, hvorfor overgangene kræver minimal closure.

Objekt-til-objekt er overgange, som holder sig indenfor den samme scene eller idé, og her kræves et større læserengagementet, idet de to rammer ikke nødvendigvis afbilleder det samme subjekt. Hvis der er tale om større spring i tid og rum, altså i virkeligheden et regulært scenskift, er der tale om en *scene-til-scene-overgang*.

Aspekt-til-aspekt viser forskellige aspekter af et sted, en ide eller en stemning, og bruges til at opbygge en stemning mere end til at formidle en fremadskridende handling. Her er der ingen narrativ fremdrift. Den sidste type overgang kalder McCloud *non-sequitur*, og her er der slet ingen logisk sammenhæng mellem de to paneler. Men da panelerne er sidestillede og befinder sig i en kontekst, hvor læseren er vant til at forvente en vis grad af sammenhæng, vil læseren alligevel forbinde de elementer, der afbilledes. Strategien er at skabe associationer, som vi kender det fra surrealistisk og dadaistisk kunst og sovjetiske filmmontager.

McCloud undersøger fordelingen af overgange i forskellige tegneserier, og finder ud af, at handling-til-handling-overgangen er den mest almindelige. I et udvalg af forskellige vestlige tegneserier tegner den sig for cirka 60-80 % af alle overgange. Resten fordeler sig fortrinsvis på objekt-til-objekt og scene-til-scene, mens de sidste tre typer sjældent bruges. For japanske tegneserier forholder det sig anderledes. Her er øjeblik-til-øjeblik- og især aspekt-til-aspekt-overgangene også en del af billedet.⁹³ McCloud tilskriver denne forskel årtusindlange traditioner i vest og øst, hvor vesten frembringer lineær kunst og narration, mens østens fortællekunst er mere cyklisk og labyrintisk. Her er der bedre plads til overgange med kun lidt eller ingen narrativ fremdrift. Desuden er formatet på japanske tegneserier ofte på hundredvis af sider.

McClouds opdeling bygger på, hvor store krav om closure der stilles til læseren, altså hvor meget forestillingsevne der skal til for at forbinde de to paneler. Christiansen og Magnussen foreslår en anden

⁹³ McCloud 1993, side 75-80

opdeling.⁹⁴ Jeg har her stillet de to sæt betegnelser op i et skema for at anskueliggøre deres forskelle og ligheder:

	<i>Christiansen og Magnussen</i>	<i>McCloud</i>
Fortællende montager	Bevægelsesmontage	Øjeblik-til-øjeblik
	Scenisk montage (illusion om ubrudt kamerabevægelse)	Handling-til-handling
	Handlingsmontage	
	Dramatisk (analytisk) montage (formålet er at dramatisere en scene eller handling)	Objekt-til-objekt
	Krydsklip (to locations i samme tid)	Scene-til-scene
	Elliptisk montage	
Ikke-fortællende montager	Amerikansk montage (svarer helt til McClouds eksempler)	Aspekt-til-aspekt
	Deskriptiv montage (rumlig beskrivelse af f.eks. miljø eller sted)	
	Symbolsk montage	Non-sequitur

Christiansen og Magnussen skelner mellem fortællende og ikke-fortællende montage, og deres opdeling bærer præg af at være inspireret af filmteori. Således har de eksempelvis inddraget *scenisk montage*, som handler om at skabe en illusion om en ubrudt kamerabevægelse. Som det fremgår, er der en vis overlapning. Handling-til-handling-overgange kan f.eks. både udtrykke sig som scenisk montage, handlingsmontage og dramatisk montage. I nogle tilfælde er Christiansen og Magnussens model derfor mere dækkende for, hvad der egentlig er på spil. En ukompliceret bevægelse eller handling kan godt skildres på en måde, der kræver meget closure, hvis synsvinklen eller beskæringen ændres. Christiansen og Magnussens model er derfor velegnet til at tilføje nogle finere nuancer til McClouds model.

Arthrologi

Groensteen deler ikke McClouds opfattelse af mellemrummets rolle. Læseren behøver ikke konstruere sine egne nye billeder mellem de eksisterende. Mellemrummets eneste rolle i den sammenhæng er således at "annullere" det netop læste billede for at give plads til et nyt. Tegneseriebilledet er åbent for tolkning, og det finder sin mening, fordi det er en del af en sekvens.

Groensteen udforsker tegneseriens evne til at danne mening på baggrund af enkeltstående billeder ud fra et begreb, som han kalder *arthrologi* ("arthrology" – ordet er en neologisme af det græske ord *arthron*, der

⁹⁴ Christiansen og Magnussen 2006, side 123

betyder artikulation).⁹⁵ Dette er en meget bred betegnelse, som både dækker over hvordan lineær narrativitet opstår, og over hvordan der kan være vigtige relationer mellem paneler på tværs af den narrative strøm.

Kontrolleret ("restrained") arthrologi dækker over tegneseriens sekventielle sammenhænge. Disse relationer afdækkes i læseprocessen. Læsningen af en tegneseriesekvens kan ses som en hermeneutisk forståelsesproces med tre trin, som jeg her vil forklare ud fra et ukompliceret eksempel fra *Lomma Full av Regn*.



III 10: En nyforelsket Stian rydder op

Første trin i processen går ud på, at tegneserielæseren *observerer og identificerer det indhold* (oftest et handlende subjekt), der er i et givent panel. I vores eksempel ser vi Stian befinde sig i en baggård med en pose i hånden. På trin to *tolker* læseren panelet. Dette sker på baggrund af det syntagme, som panelet danner sammen med det panel, der kommer før, og det panel, der kommer efter. Dette lader sig gøre, fordi læseren regner med, at der er en form for narrativ kohærens mellem disse billeder. Således kan vi ud fra de omkringstående paneler tolke, at Stian befinder sig i *sin egen* baggård med en pose *fylt med sine gamle pornoblade* i hånden (for disse blade optræder i panelet før og efter). Vi kan ydermere udlede, at han er i

⁹⁵ Groensteen 2007, side 6

bevægelse - på vej hen til den affaldscontainer, som vi ser et hjørne af i forgrunden (for her befinder han sig i det følgende panel).

Det sidste trin går ud på, at læseren på baggrund af sine tolkninger kan *identificere og afgrænse sekvenser* i historien. Disse sekvenser – eller scener – kan udgøre en helhed af handling eller rum. Pointen er, at de har en giver en tilfredsstillende foreløbig mening som en del af et større værk. Sekvensen med Stian, der finder sine pornoblade i kommodeskuffen, bærer dem ned til containeren og smider dem væk, udgøres af disse tre paneler. Panelet lige før de tre paneler er det sidste i en tidligere sekvens, og panelet lige efter er det første i en ny sekvens. Dette forstår læseren på baggrund af det indhold, han eller hun har observeret, identificeret, tolket og måske gentolket i disse paneler.

Som det måske er klart, er det tegneseriebilledets rolle som henholdsvis udtalelighed, beskrivelighed og fortolkelighed, der spiller ind her. Groensteen skriver:

”Standard readings, which privilege, in each image, the enunciable quality, flatten the semantic richness of the image to profit from its immediate narrative function. Only a descriptive reading – attentive, notably, to its graphic materiality – and an interpretive reading allows the image to deploy all of its significations and resonances.”⁹⁶

Det er altså læsningen af det enkelte billede, der er basis for at tegneserien giver mening. Narrativiteten dannes ikke i mellemrummet mellem panelerne, men snarere i en løbende fortolkning og genfortolkning af hvert eneste panel, som passerer læserens blik.

Generel arthrologi handler om netværksstrukturer og relationer mellem paneler på tværs af den lineære narrativitet. En fortælling udvikler sig i sagens natur lineært. Men for tegneserien gælder der også et andre regler. Det særlige ved tegneserier er, at større dele af historien er synligt for læserens øje på samme tid. Ethvert panel står i relation til de andre paneler i multiframe - de er ikke kun forbundet som en kæde, men også som et netværk, hvilket er en direkte konsekvens af tegneseriens gitterstruktur. Dette kan tegneserieskabere udnytte til forskellige interne referencer, som ikke ville have samme virkning i mere lineære måder at fortælle på (f.eks. film eller litteratur).

Som tidligere nævnt påpeger Groensteen, at en gruppe billeder kan forholde sig til hinanden som en serie. Sådanne serier behøver ikke være sidestillede. Når man læser en tegneserie, er der mulighed for at finde mange sådanne serielle sammenhænge: mellem sidestillede paneler, mellem forskellige paneler indenfor hyperrammen eller mellem paneler fordelt over hele multirammen. Dannelsen af disse serielle relationer kalder Groensteen for *sammenfletning* (braiding):

⁹⁶ Groensteen 2007, side 127

”Braiding is precisely the operation that, from the point of creation, programs and carries out this sort of bridging. It consists of an additional and remarkable structuration that, taking account of the breakdown and the page layout, defines a *series* within a sequential framework.”⁹⁷

Hvordan kan sammenfletningerne så komme til udtryk? Ofte vil der være tale om serier af paneler, der har en vis lighed. Måske er det visuelle indhold det samme eller næsten det samme. Så kan man faktisk tale om en visuel rimeffekt! Sammenfletning kan også vise sig i forskellige ikoniske motiver, der går igen. Her kan man nævne det runde badge i *Watchmen*, de forskellige fantasivæsner i *Det Store Onde* eller de mange små erindringsglimt, der igen og igen optræder mellem de mere kausalt forbundne paneler i *Jimmy Corrigan*. Sådanne visuelle motiver findes også i film, men her er virkningen en helt anden, fordi man ikke kan bladre tilbage og tjekke. Og tegneseriens spatio-topikale parametre kan være med til at understøtte sammenfletningen. Der kan f.eks. være tale om, at to eller flere relaterede paneler har de samme spatio-topikale koordinater indenfor hver deres hyperframe. Eller en serie kan befinde sig på en vertikal akse samtidig med at læseretningen er horisontal.

McCloud og Groensteens opfatter altså de kognitive processer, der giver sammenhæng i tegneserien vidt forskelligt, og deres teorier kan derfor bruges til forskellige ting. McClouds skematiske inddeling i overgange udgør en fin metode til systematisk at afdække de narrative strategier i enhver tegneserie. McClouds metode er nem at forstå og meget anvendelig, men den har dog nogle svagheder, så den kan ikke stå alene. Groensteens mere abstrakte ideer har fokus på de enkelte billeders indhold og hjælper således med at afdække nye betydningslag og mulige tolkninger af de enkelte billeder. Tankerne om netværkstrukturer giver nye perspektiver på sidelayoutet. Arthrologi er således tæt knyttet til de andre niveauer af narrative virkemidler. McCloud og Groensteens teorier er forskellige, men supplerer hinanden fint i en analysesammenhæng.

⁹⁷ Groensteen 2007, side 146

Analyse: *Lomma full av regn*

Lomma full av regn er en flertydig fortælling med mange betydningslag, men overordnet set følger vi Stian, en ung mand, der arbejder som polititegner. Han tegner fantomtegninger af et rumvæsen, der begår en række røverier, og ellers går tilværelsen med at gå på bar og føre filosofiske samtaler med en god ven. En dag møder han tilfældigt en kvinde; de forelsker sig, og alt er godt. Parallelt følger man et par andre personer: en sæbebobleblæsende lejemor og et af hans ofre. Sidstnævnte er dog er undsluppet døden i ørkenen med hjælp fra en struds, og rejser nu verden rundt. Det viser sig, at lejemorden har haft et forhold til den kvinde, Stian nu har mødt. På et tidspunkt har Stian en ildevarslenende drøm om en ulv. Lejemorden opsøger Stian og giver ham tæsk og besked på at holde sig fra kvinden. Stian og kvinden stjæler herefter lejemorderens penge fra en bankboks og flygter til Påskeøen. Her møder de det rumvæsen, som Stian har tegnet som polititegner, og han stjæler pengene. Lejemorden finder frem til parret med hjælp fra en synsk dreng, men netop som han skal til at dræbe Stian, dukker hans undslupne offer op. Det kommer til kamp, hvor Stian og kvinden er eneste overlevende. På de sidste sider ser vi, at de er tilbage i byen. Der er gået noget tid, og de er ikke kærester længere, men møder hinanden tilfældigt i et fodgængerfelt, og har ikke så meget at sige hinanden mere.

Lomma full av regn er udgivet i det klassiske europæiske albumformat: nøjagtig 48⁹⁸ sider i omtrent A4-størrelse i blødt omslag. Historien er også for nyligt udkommet på det engelsksprogede marked i *Pocket full of rain and other stories* (2008) fra forlaget Fantagraphics, hvor den optræder sammen med andre af Jasons tidlige tegneserier.

⁹⁸ De 48 sider lader sig let dividere med 16, og af trykkesniske grunde er dette blevet standardlængde for europæiske tegneseriealbum.

Billederne

Lomma full av regn adskiller sig fra Jasons øvrige værker ved at være tegnet i en gennemgående realistisk streg, hvor personerne (som er mennesker uden de kaninører og hundesnuder, der plejer at kendetegne Jason-tegneseriernes persongalleri) har de rette proportioner i forhold til den virkelige verdens mennesker. Der er dog en vis grad af stilisering i gengivelsen af ting og mennesker. Ikoniske elementer såsom fartstreger og lydefterlignende ord forekommer, men er ikke dominerende for udtrykket. Enkelte steder træder lydordene dog frem som en del af billedfladen. Således er der to steder reserveret hele paneler alene til ikoniske lydeffekter,⁹⁹ og et sted bruges lyden af en sæbeboble, der springer, til at skjule lejemorderens ansigt (og hans forvandling til ulv).

Stilen befinder sig et sted på midten af den nederste side af trekanten i McClouds model, midt imellem realisme og ikonografi. Konturstregerne har nogenlunde samme tykkelse overalt, men nogle steder er der lagt skygger på med en tykkere pen. Der er ofte stor kontrast mellem mørke og lyse områder, skraveringer bruges kun sparsomt, og farver gøres der ikke brug af. Stilen er gennemgående meget objektiv, og alt i alt er der tale om en transparent stil med ligne claire-træk.

Tegningernes troværdighed

Et tematisk motiv i *Lomma full av regn* er tegningen selv. Stian arbejder som polititegner, og hans tegninger præsenteres side om side med tegneseriens andre paneler.¹⁰⁰ Tegningerne er afbilledet i samme stil som resten af fortællingen, de er indrammet af den samme type ramme (som i øvrigt ser meget håndtegnet ud med sin ujævne streg), og papiret er det samme papir, som resten af tegnserien er trykt på. Dette sætter fokus på, at alle billederne i hele værket er tegnede. Disse polititegningspaneler viser det, som Stian ser på sit papir, mens han tegner. Og på samme måde viser hvert eneste panel det, som Jason som graphiator har set, mens han tegnede *Lomma full av regn*. Dette tilfører en særlig metafiktiv vinkel til graphiationsaspektet, og alt i alt er tilstedeværelsen af polititegningspanelerne med til at anfægte hele billedsidens troværdighed.

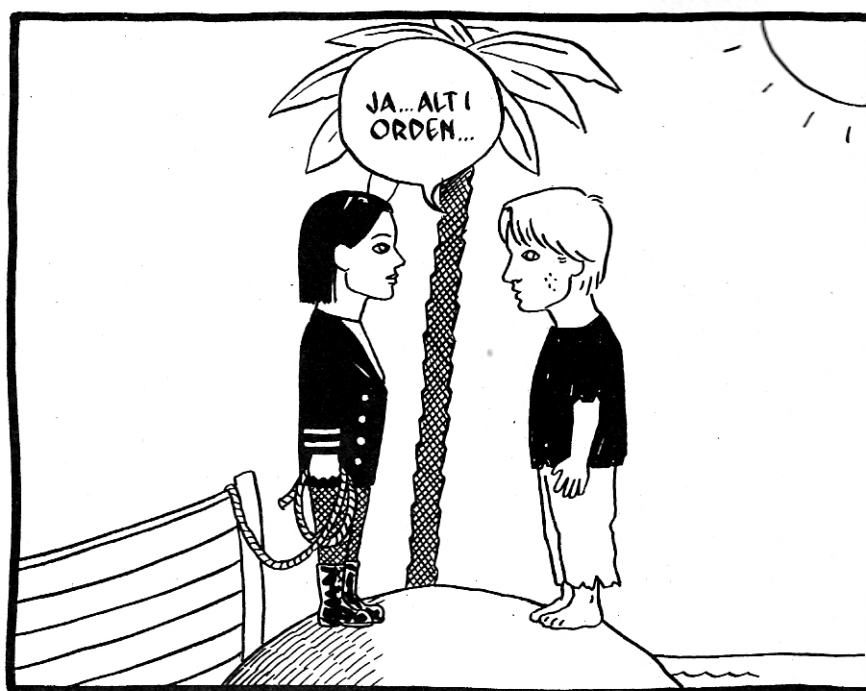
Et par steder i løbet af historien brydes der med den realistiske stil til fordel for en stil, der er mere ikonografisk. Her er personernes proportioner anderledes: De er små og buttede med store hoveder og store øjne. Man kan sige, at de ser mere nuttede ud. I hvert fald er de mere cartoony. Stilen tager altså et

⁹⁹ *Lomma full av regn*, side 9,8 og 16,4

¹⁰⁰ *Lomma full av regn*, side 5,3 og 11, 3 og 19,3

ordentligt spring til høyre i McClouds trekantmodel såvel som Christiansen og Magnussens koordinatsystem.

Denne stilart brukes, lige efter at Stian har mødt kvinden i fodgængerfeltet. Han er faldet, og vi ser, fra Stians synsvinkel, kvinden, der spørger: "Gikk det bra? Er alt i orden?"¹⁰¹ Herpå følger en sekvens i den ikonografiske stil, hvor vi ser Stian sidde på en øde ø. Pludselig opdager han en robåd i det fjerne, og det viser sig at være kvinden, der kommer sejlene og går i land på øen, og han svarer "Ja... alt i orden..."¹⁰² Stilen har et naivistisk præg, og især den sidste tegning (gengivet herunder) minder i sin skematiske opbygning om en børnetegning. Det andet sted, den ikonografiske stil bruges, er i den sekvens, hvor Stian drømmer en mystisk varselsdrøm om han selv og kvinden, en ulv og en mystisk jæger. Her er stilen knap så børnetegningsagtig, idet der er gjort brug af voldsomme kontraster og skyggeeffekter.



Ill. 11: Dagdrøm om en øde ø

¹⁰¹ Lomma full av regn, side 9,9

¹⁰² Lomma full av regn, side 10,8

Begge disse sekvenser er tydeligvis noget, der foregår i Stians fantasi. Øde ø-sekvensen er Stians subjektive oplevelse af situationen, hvor vi må forestille os, at tiden står stille for ham, inden han svarer på kvindens spørgsmål. Man kan kalde det en lille dagdrøm, mens drømmevarslet med ulven er en rigtig natlig drøm.

Den ikonografiske stil optræder endnu et sted, nemlig på det maleri, der står forrest i en dyng med lærreder i Stians lejlighed.¹⁰³ Vi kan altså uddrage, at det er sådan, Stian maler. Det stemmer godt overens med, at denne stil bruges som en markør af, at noget sker i Stians fantasi.

Samtidig gør den gennemgående realistiske stil i resten af tegneserien, at de sære elementer som rumvæsner, zombier og en skovtur på månen virker mere sandsynlige, end hvis stilen havde været ikonografisk hele vejen igennem. Jordkloden set fra månen¹⁰⁴ fremstår endog meget realistisk - mit bud er, at der er tale om et bearbejdet fotografi. Og denne jordklode optræder også i mere end en forstand som et objekt for beskuelse, idet både læseren og det forelskede par kigger på den.

¹⁰³ Lomma full av regn, side 8,2

¹⁰⁴ Lomma full av regn, side 19,1

Det verbale

Jason er især kendt for sine pantomimetegneserier, og med det in mente forekommer *Lomma full av regn* at være en fortælling med mange ord. I hvert fald snakkes der meget i store dele af værket. Men samtidig er der også flere ordløse passager, og alt i alt kan man ikke sige, at det verbale spiller en stor rolle i *Lomma full av regn* i forhold til, hvad man ser i så mange andre tegneserier.

Det er vigtigt at bemærke, at det verbale sjældent er bærende for narrationen. Teksten i *Lomma full av regn* består hele vejen igennem af diegese i form af dialog og lydord. Der er ingen tekstbokse eller overskrifter til at kontrollere forløbet, og dialogen er ikke ligefrem fyldt med informationer, der forklarer historiens handlingsforløb. Meget af tiden sidder personerne bare og snakker om alt muligt, gerne småfilosofiske betragtninger om stort og småt. De større sammenhænge må læseren selv stykke sammen.

Den sproglige stil er gennemgående skriftnær med lange sætninger og velovervejede replikker. Ordene er sat med den samme skrifttype- og størrelse hele vejen igennem, med undtagelse af et par enkelte steder, hvor en større skrifttype indikerer, at der snakkes højt.¹⁰⁵ Lydordene er forholdsvis diskrete på nær enkelte steder, hvor de spiller en rolle som en del af billedfladen i montagekombinationer.

Alle de små sekvenser med den mystiske mand på jordomrejse er ordløse. Der er ingen forklaring på, hvad han tænker og føler, så det er op til læseren at forestille sig det. Sekvensen, hvor parret opdager, at deres skjulested er blevet fundet af lejemorderen, fortælles ligeledes (næsten) uden ord. Her er der ikke noget, der bliver skåret ud i pap for læseren, og derfor bliver oplevelsen med at finde en ildevarslende bønne sæbeboblevand i sivhytten læserens egen.

Som i de fleste tegneserier har ordene ofte en afløsende funktion i forhold til billederne, således at de to tegntyper supplerer hinanden i narrationen. Dette sker som regel i indbyrdes afhængige kombinationer. Som et spændende virkemiddel er der dog også en udstrakt brug af parallelle kombinationer, hvor ord og billeder følger forskellige, parallelle spor.

Løsrevne talebobler og dobbelttydig dialog

Den allerførste sekvens slutter på en temmelig mærkværdig måde. Lejemorderen har netop forladt den mand, som han har gravet ned til halsen i ørkenens sand, og tre paneler viser mandens ansigt fra stadig

¹⁰⁵ Lomma full av regn, side 27,3 og 35,1

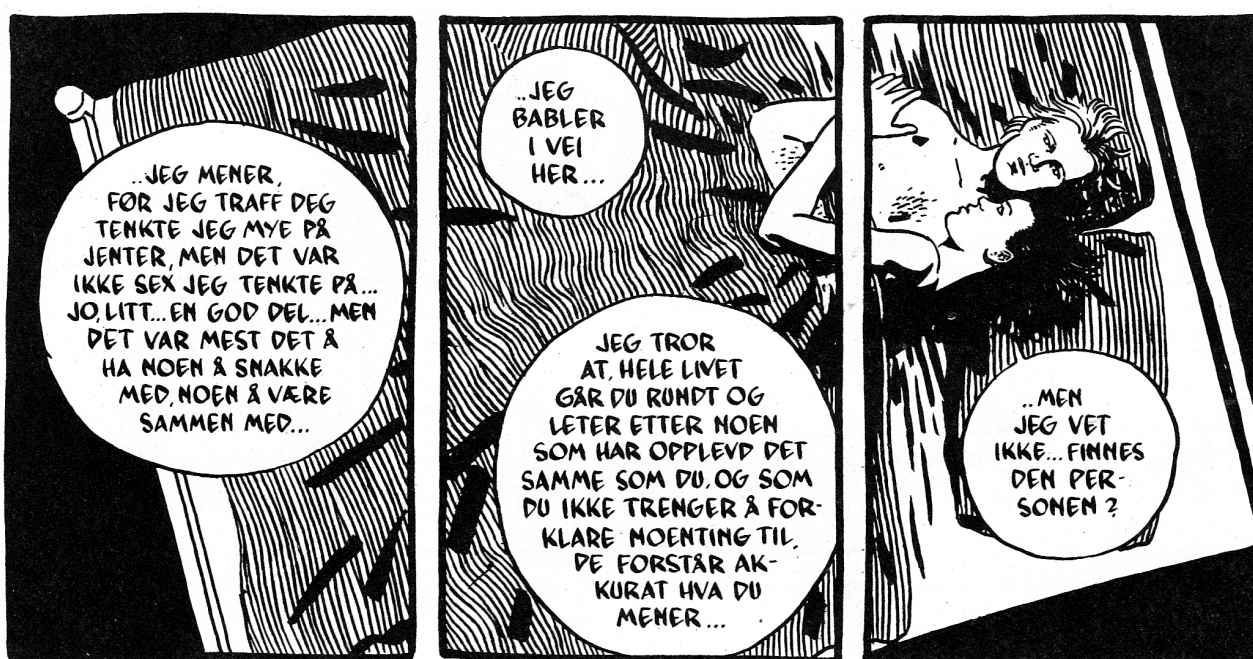
større afstand. Dette er kombineret med rektangulære tekstbokse (de eneste i hele værket), hvori vi kan læse en beskrivelse af et underligt væsen med sorte øjne, kattesnude og følehorn. Umiddelbart er der ingen sammenhæng mellem tekst og billede. Beskrivelsen viser sig senere at være replikker, som udtales af en gammel dame, der beskriver en overfaldsmand over for Stian, der er på job som polititegner tusindvis af kilometer borte og muligvis også på et helt andet tidspunkt. Men inden dette bliver klart, vil læseren uundgåeligt prøve at skabe en sammenhæng mellem ord og billeder. Da vi stadig befinder os på nogle af de allerførste sider, har læseren ikke mange forudindtagede forventninger til hverken plot eller fortællestrategi, så alle muligheder er åbne. Er der tale om mandens tanker eller om en fortællerkommentar? Og hvilken rolle spiller væsnet med kattesnude for mandens situation?

Dette er en lille forsmag på værkets drilske og dobbelttydige karakter og samtidig et klokkerent eksempel på en parallel kombination af ord og billede. De parallelle kombinationer er dog som regel knap så spidsfindigt udformet. De er snarere en konsekvens af, at det i lange passager er det verbale, der er det centrale. Personerne snakker med hinanden, og det kræver i princippet ikke mere end et enkelt billede at informere om, hvem der er med i samtalen, og hvor den foregår. Herefter flyder dialogen, og når vi som læsere først har forstået, hvem der taler, kan billedsiden bruges til alt muligt andet. I stedet for at vise de samme snakkende hoveder flere gange og gang på gang aflevere beskeden: "Stian siger" eller "kammeraten siger", kan billederne i højere grad fungere som beskriveligheder og fortolkeligheder end som udtaleligheder.

Som beskriveligheder udfylder billederne rollen som miljøbeskrivelser, der skaber en troværdig og spændende diegese. Som fortolkeligheder fungerer de som stemningsbilleder, som i den sekvens, hvor Stian fortæller om, hvordan han som barn prøvede at gøre sit hår mørkere ved at undgå solen. Her er ordene kombineret med billeder fra regnvejret udenfor som en understregning af den pessimistiske pointe. I tilfældet med manden i ørkenen leverer billedsekvensen blot en simpel zoomeffekt og ikke nogen ny information som sådan. Men her opfylder den parallelle kombination jo også et formål i sig selv - nemlig at drille læseren.

Som følge af, at billederne ofte viser andre aspekter af en scene end de talende personer, fremstår taleboblerne ofte uden den pil, der normalt bruges til at forbinde det udtalte med den talende. Dialogen er dog som regel så flydende, at læseren kan godt regne ud, hvem der siger hvad; selv i tilfælde, hvor en taleboble afbilledes sammen med en anden person end den talende. Som da Stian og hans kammerat er ude at spille billard, og Stian snakker løs om, hvor søde nogle væsner piger er, og kammeratens

ansigtsudtryk giver en ide om, at han nok snart har hørt tilstrækkeligt om det emne.¹⁰⁶ I andre tilfælde er det simpelthen underordnet, hvem der siger hvad. Det spiller f.eks. ingen rolle, om det er Stian eller hans kammerat, der skal en tur på toilettet, og køber øl med på tilbagevejen, da de er på bar i begyndelsen af historien.¹⁰⁷ Og det er ligegyldigt, hvem af kammeraterne, der foretrækker at blive spist af et marsvin, og hvem der hellere vil spises af en krokodille.¹⁰⁸ Man får sommetider en fornemmelse af at det er selve "værket", der snakker, mere end det er de enkelte personer. Dette giver en følelse af sammenhæng i den ellers noget fragmenterede fortællestil.



III. 12: Den centrale sekvens på side 29

Konsekvensen af, at man ikke altid ved, hvem der taler, kan dog også være usikkerhed om, hvordan en given replik skal tolkes. På side 28-29 er en meget lang replik fordelt på flere paneler og i en parallel kombination med billeder af huse og vinduer. Alligevel kan replikkerne let bestemmes til at være en lang monolog fra Stian, hvor han fortæller om sin manglende succes med piger i gymnasietiden og hvordan han, inden han mødte sin nye kæreste, har manglet nogen at tale med og være sammen med. Dette efterfølges af denne erklæring:

¹⁰⁶ Lomma full av regn, side 23,4

¹⁰⁷ Lomma full av regn, side 7,3

¹⁰⁸ Lomma full av regn, side 30,3

”Jeg tror at hele livet går du rundt og leter etter noen som har opplevd det samme som du, og som du ikke trenger å forklare noenting til, de forstår akkurat hva du mener...”¹⁰⁹

Efterfulgt af følgende replik i næste panel:

”...men jeg vet ikke... finnes den personen?”¹¹⁰

Her ser vi for første gang den talende, og der er en pil på taleboblen. Denne pil peger på kvinden, så vi må gå ud fra, at det nu er hende, der taler. Men hvordan skal disse to replikker forstås? Er det kvinden, der siger begge replikker - eller afbryder hun Stians lange monolog? Udfaldet er slet ikke ligegyldigt, for hvis hun afbryder Stian, er der jo tale om en afvisning af hans ønske om, at hun er denne specielle person, der altid vil kunne forstå, hvad han mener. Denne sekvens er på mange måder spændende og helt central for historien. Jeg vil vende tilbage til den i de senere afsnit.

¹⁰⁹ Lomma full av regn, side 29,5

¹¹⁰ Lomma full av regn, side 29,6

Sidelayoutet

Layoutet i *Lomma full av regn* er komponeret af rektangulære paneler hele vejen igennem. Hvert panel er indrammet med en tyk, sort streg, som aldrig brydes af talebobler eller billedelementer. Marginen og mellemrummet mellem panelerne er neutralt hvidt.

27 sider har irregulært layout, og 18 sider har regulært layout. De regulært layoutede sider blander sig med de irregulært layoutede sider gennem hele historien. De irregulære layout gør brug af mange forskellige virkemidler for at understøtte historien, men de regulære layout bruges også til dette formål, dog på en mere subtil måde. Dette vil jeg vende tilbage til.

Panelernes størrelse såvel som placering kan være betydningsbærende. Enkelte steder er der eksempler på meget store paneler, der fylder hele hyperrammens bredde og en god del af højden. Dette gælder de fantasifulde og poetiske scener, hvor parret er på skovtur på månen,¹¹¹ og senere hvor de opdager en regn af flyvende hatte.¹¹² Begge disse paneler har et overraskende indhold, og overraskelsen forstærkes af panelets størrelse. På side 9 er hele layoutet lagt til rette efter det midterste panel, hvor Stian vælter på sin cykel. Dette panel indrammes nærmest af de øvrige paneler. Således gives øjeblikket dramatisk tyngde.

Layoutet på den første og den sidste side har en særlig fremstillende funktion, som er knyttet ikke så meget til det fortalte som til selve det, *at der fortælles*. Her er hvidt tomrum mellem panelerne henholdsvis øverst og nederst på siden. Dette kan læses som en udtoning, hvor historien starter og slutter. Således opstår der en interessant modsætning mellem panelerne og det blanke papir, mellem diegesen og dens fravær. Dette sætter et metafikativt fokus på den kreative proces og værkets karakter af at være tegnet, ganske som vi også har set eksempler på, at billedernes udformning kan gøre det.

De regulære layout og deres betydning

Af de regulært layoutede sider består langt de fleste, nemlig 14, af fire striber med hver to rammer; vi kan kalde det et 2 x 4-layout. De resterende fire består af tre striber med hver tre høje og smalle paneler, hvilket vi kan kalde et 3 x 3-layout.

¹¹¹ *Lomma full av regn*, side 19,1

¹¹² *Lomma full av regn*, side 31,4

Et regulært layout bruges sommetider på steder, hvor hyperrammen semantisk udgør en samlet enhed. Dette ses på siden med drømmevarslet¹¹³ og i barscenen først i historien, hvor det endda er et helt dobbelttopslag, der fungerer som en enhed.¹¹⁴ Det ses ligeledes i ø-sekvensen, hvor Stian befinder sig på en øde ø, og kvinden kommer sejlene dertil i en båd. Denne side er godt nok ikke helt regulær i sit layout, men næsten: Det sidste panel svarer til to normale paneler, der er slået sammen. I de første syv paneler ser man enten Stian eller kvinden. I det sidste, store panel er de sammen. En palme er placeret der, hvor rammerne og mellemrummet ellers ville være, og de to personer befinder sig på hver sin side af midten.

I 2 x 4-layoutet måler panelerne 8,5 x 6,5 cm, og i 3 x 3-layoutet måler de 5,6 x 9 cm. Flere af de irregulært layoutede sider er bygget op på en måde, der motiverer til, at der dukker paneler op med disse dimensioner. Dette giver en visuel sammenhæng mellem de regulære og de irregulære layout og dermed en helhed i værkets overordnede layout. Desuden kan man iagttage, at paneler med disse dimensioner undertiden knyttes sammen med narrative højdepunkter. Se f.eks. det første panel på første side, som ganske vist er større end 5,6 x 9 cm, men som ellers har det samme forhold mellem højden og bredden. Det bedste eksempel finder vi dog nok med det layoutmæssige rim af panel nummer seks og syv i øde ø-sekvensen på side 10 og to paneler på side 12, hvor panel nummer fem og seks har samme dimensioner (5,6 x 9 cm) og tilmed overensstemmelse i det billedlige indhold. Et panel viser Stian og et andet kvinden, begge fra brystet og op. I kraft af layoutet skabes der en sammenfletning af disse to gange to paneler, og hermed af øde ø-sekvensen og parrets første date, hvor følgende replikskifte falder:

Kvinden: "Hva er det vigtigste i livet dit akkurat nå?"

Stian (idet han kigger forlegent til siden): "Kjærlighet."

Denne replik passer meget godt til det, der foregår i øde ø-sekvensen, hvor der ikke falder mange ord. Replikken kan føje et nyt betydningslag til det, der sker på den øde ø. Dette kan tages helt bogstaveligt, for de to gange to paneler befinder sig på nøjagtig samme spatio-topikale koordinater inden for hvert deres dobbelttopslag. Således ligger disse paneler i lag oven på hinanden, når man bladrer fra side 10-11 til 12-13.

En særlig layoutmæssig finesse, som ofte involverer paneler med de nævnte dimensioner, er brugen af "panoramaeffekt". Det vil jeg nu kigge nærmere på.

¹¹³ Lomma full av regn, side 32

¹¹⁴ Lomma full av regn, side 6-7

Panoramaeffekten

Et virkemiddel, som bruges flere gange i *Lomma full av regn*, er, at to paneler tilsammen udgør en helhed, eller, hvis man vælger at se det på en anden måde, at et enkelt billede er splittet op i to paneler. Disse "panoramaer" indgår undertiden som en del af hele sider med regulært sidelayout, og det kan nærmest virke som om, at billedet deles i to paneler for at opretholde regulariteten i layout. Men ofte har panoramaopdelingen flere funktioner end bare dette. Øjet opfatter på den ene side billedet som en helhed, men på den anden side forventer vi, at der mellem to paneler er en sekventiel sammenhæng og derfor et narrativt forløb. Dette kan udnyttes kunstnerisk.

Nogle steder synes de to paneler komplette hver for sig. Dette gør sig f.eks. gældende ved ankomsten til Påskeøen.¹¹⁵ Her ser vi i et panel de karakteristiske statuer og i det næste panel parret, der betragter de nye omgivelser. Begge paneler virker fuldendte, og måske skal læseren endda lige kigge en ekstra gang for at opdage panoramaeffekten. Panoramaeffekten virker her som en lækker finesse udsprunget af kunstnerisk overskud.

Andre gange er der et mere ulige forhold mellem panelerne. Eksempelvis ser vi Stian og kvinden sidde på en bænk i en park.¹¹⁶ Bænken er placeret i det første panel, og visuelt kan det andet panel derfor virke lidt bart - her er blot nogle nøgne træer. De to paneler er en del af en side, hvor layoutet er regulært, og man kan få den tanke, at dette er den eneste motivation for opdelingen. Men lad os nu se på panelernes verbale indhold, som består af følgende replikveksling:

Stian: "...men hva skal vi gjøre?"
Kvinden: "Vi kan reise bort, så langt bort som mulig..."
Stian: "Uten penger?"¹¹⁷

Her er opdelingen sådan, at de to første replikker falder i panelet med bænken og det unge par, og den sidste replik falder i det andet panel. Denne replik får større vægt af at stå alene i det ellers ret indholdstomme panel. Her er det rammens læserfunktion, der spiller ind og giver ekstra tyngde til panelets indhold – i dette tilfælde en verbal meddelelse. Spørgsmålet om, hvordan man kan rejse langt væk uden penge er da heller ikke uvæsentligt i det videre narrative forløb, idet vore to hovedpersoner umiddelbart herefter stjæler en kuffert med kontanter fra lejermorderens bankboks, hvilket ikke ender helt problemfrit.

¹¹⁵ *Lomma full av regn*, side 37,4-5

¹¹⁶ *Lomma full av regn*, side 36,2-3

¹¹⁷ *Lomma full av regn*, side 36,2-3



Ill. 13: Stian og kvinden på en bænk i parken

Det mest iøjnefaldende eksempel på panoramapaneler finder vi på side 29, som er en af siderne i det regulære 3x3-layout. Hver af de tre striber består her af ét stort tredelt panorama! Optakten til dette tredobbelte panoramalayout er nederst på side 28, hvor vi finder et panel, der dækker hele hyperrammens bredde. Billedet forestiller en by ved nattetide med lysende vinduer. Den øverste stribe på side 29 skildrer en enkelt karré af huse på samme måde – her er altså zoomet ind, og billedet er delt op. Men panoramaeffekten er på grund af motivet ikke så iøjnefaldende, idet de tre paneler fremstår meget ens. I den næste stribe ser vi det unge par ligge i en seng – vi er altså gået endnu et skridt tættere på. Her er panoramaeffekten meget tydelig. Denne stribe indtager som den midterste på siden en prominent placering og udgør et narrativt klimaks. I det midterste panel i dette midterste panorama, falder en vigtig replik, som jeg har været inde på tidligere.

Den nederste stribe springer til en helt ny situation: Stian, hans ven og kvinden sidder på en bar og snakker. Dette panorama aflæses ikke som en helhed i samme grad som de foregående, da de to yderste paneler viser anonyme statuer i forgrunden, mens det midterste viser vore tre velkendte aktører, som sidder i baggrunden. Læseren opfatter måske ikke panoramaeffekten med det samme. I den næste stribe, øverst på den følgende side, har panelerne samme dimensioner som dem, vi forlod, men her brydes med

panoramaeffekten. De efterfølgende paneler fylder hele hyperrammens bredde og springer til endnu en ny scene.

Denne side er måske et af de bedste eksempler på de svagheder, Groensteen påpeger ved Peeters' model. Ifølge Peeters skal layoutet ses som konventionelt, men i praksis udfylder det flere funktioner end som så. Layoutet har en fremstillende funktion, idet rammerne giver rytme til læsningen af de mange talebobler. Når Stians lange monolog bliver opdelt i flere mindre bidder, som endda befinder sig i forskellige paneler, skabes en fornemmelse af et længere tidsforløb og en mere eftertænksom stemning. Som vi tidligere har set, er opdelingen desuden med til at skabe tvivl om, hvem der egentlig udtaler den centrale replik i det midterste panel. Sidst, men ikke mindst, kan opdelingen af dette billede af en tilsyneladende harmonisk situation tolkes som et symbol på en lurende skrøbelighed i forholdet mellem det unge par og dermed som et forvarsel på deres kærlighedshistories triste afslutning.

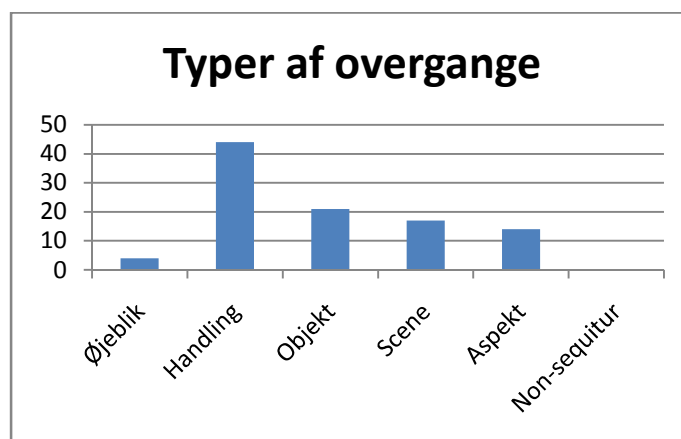
Man kan også argumentere for, at layoutet er dekorativt, idet det visuelle indtryk er et helt andet, end hvis hyperrammen blot var delt op i tre lige store paneler. Det ser i hvert fald ganske enkelt imponerende ud med tre panoramaer lige oven på hinanden.

Således har vi altså et godt eksempel på et layout, der på én gang er regulært og iøjnefaldende, og hvor Peeters' model viser sig utilstrækkelig, om end den er brugbar til at beskrive nogle af layoutets mange funktioner undervejs. Et layout har nemlig ikke nødvendigvis kun én funktion, og hvilke funktioner det har, lader sig ikke bare bestemme ud fra et hurtigt blik, og heller ikke altid ud fra en gennemlæsning af siden. Man kan være nødt til at fortolke layoutet i forhold til hele værket for at finde de finere nuancer.

Sekvenser og sammenhænge

Helt overordnet er *Lomma full av regn* komponeret som et kronologisk fremadskridende forløb, hvor vi følger Stian og hans kæreste. Sideløbende følger vi lejemorderen og hans undslupne offer, og sidst i historien flettes alle disse skæbner sammen i en nervepirrende kampscene. Dramaturgien er aristotelisk på plads med begyndelse, midte, klimaks og slutning.

For at skabe overblik over, hvordan det sekventielle fungerer, har jeg registreret de forskellige sekvenser og overgange i et skema (se bilag). Jeg har inddelt historien i forskellige scener, og jeg har talt forekomsten af de forskellige typer overgange efter McClouds model. I praksis er denne øvelse ikke så nem, som den ser ud til, for selvom dramaturgien lever op til klassiske normer, er *Lomma full av regn* ikke en historie, der følger de gængse regler om letforståelig fortælle teknik. I stedet udfordres læseren med en underspillet narratologi, der lader meget stå åbent for fortolkning, og i flere tilfælde er der således mere end én mulighed, når en given overgang skal placeres i skemaet. Som Groensteen påpeger, er det nødvendigt med en retroaktiv læsning for at forstå meningen med de enkelte paneler - og så er det endda ikke altid, at det er nok! Jeg har lavet opdelingen efter mine bedste vurderinger, men en anden læser ville måske tolke anderledes og ende med et lidt andet resultat. Jeg er nået frem til, at der er en forholdsvis lav andel af handlingsovergange (44 %) i forhold til objektovergange (21 %) og sceneovergange (17 %). Mest bemærkelsesværdigt er dog en høj andel af aspektovergange, som med 14 % udgør en betragtelig andel af det samlede antal. Dette er ret usædvanligt for en vestlig tegneserie.



Som et eksempel på problemerne med at putte tingene i skema, kan vi se på, hvordan man kan tolke de tilbagevendende panoramapaneler. Man burde forvente, at de passer ind i samme kategori. Her kan man vælge at lade sig inspirere af Christiansen og Magnussens model, hvor denne overgang let lader sig placere som en scenisk montage. Men denne løsning synes heller ikke tilfredsstillende i alle tilfælde, for det er ikke bevægelsen, der er det vigtige, men snarere virkningen af at læse ét billede som to paneler, og resultatet er ikke altid en narrativ sekvens. Eksempelvis kan vi se på det sted i fortællingen, hvor det unge par er ankommet til Påskeøen.¹¹⁸ Dette skildres med tre paneler fordelt over to forskellige striber i et regulært 3x3-sidelayout. Det første panel viser en palme. Det næste panel viser et par af de karakteristiske stenstatuer, og det tredje panel viser det unge par, der betragter omgivelserne. De sidste to paneler udgør tilsammen et panorama. Men fordi de begge viser forskellige objekter, og ikke mindst fordi de læses i sammenhæng med et tredje panel, er panoramaeffekten ikke så tydelig. Man har snarere fornemmelsen af, at øjet vandrer mellem de forskellige objekter. Dette retfærdiggør, at man kan tale om to aspekt-til-aspekt-overgange mellem de tre paneler. Og for endnu en gang at vende tilbage til side 29, hvor tre panoramaer præsenteres sammen, så vil jeg med det samme argument tolke de to øverste striber som øjeblik-til-øjeblik-overgange, og den nederste stribe (og øverste stribe på den følgende side) som aspekt-til-aspekt-overgange.

Skalaen for de forskellige overgange er heldigvis ikke den endegyldige sandhed om tegneserier, men kun et redskab til at undersøge narratologien, og som sådan er den ganske brugbar. Jeg har i hvert fald, på baggrund af mine undersøgelser, fundet et par ting, som jeg nu vil kommentere ekstra grundigt på. For det første brugen af aspekt-til-aspekt-overgange. Dernæst scene-tilscene-overgangene, som der også er mange af, og som tit virker meget bratte. Desuden vil jeg kigge på de små, indskudte sekvenser, hvor vi følger lejemorderens undslupne offer på jordomrejse, og undersøge, hvordan de spiller sammen med den overordnede fortælling om hovedpersonen Stian.

Aspekt-til-aspekt-overgange

Ifølge McCloud er aspekt-til-aspekt-overgangene kendetegnet ved at være frigjorte fra det narrative forløb og give øjet mulighed for at vandre mellem forskellige aspekter af et sted, en idé eller en stemning. Der er forholdsvis mange af disse overgange i *Lomma full av regn*, men hvorfor det, og hvilke funktioner har disse overgange?

¹¹⁸ Lomma full av regn side 37, 3-5

Jeg vil som eksempel kigge på den scene på side 6-7, hvor Stian og hans kammerat er på bar. Det bærende i denne scene er dialogen, en lomme filosofisk snak om film, tv-serier, kvinder og livet i al almindelighed, eller med Stians ord: *"En sånn klokka to om natta-samtale..."*¹¹⁹ Billedsiden er mestendels de to mænd vist fra forskellige vinkler og med forskellig billedbeskæring, men der er også nogle paneler, der går en anden vej: Et panel viser et par, der spiller dart, et andet viser en hund på gulvet. Disse billeder bidrager ikke til det narrative forløb. Dartspillerne og den lille hund har ingen betydning for historien. Man kan selvfølgelig mene, at panelerne som helhed netop *er* en del af det narrative forløb, i og med, at billedet er forankret i tid og rum af de verbale udtryk, som er en del af panelerne. Men som sagt er McClouds model blot et værktøj til at kigge på tegneseriens fortællestrategi, og her er det snarere de panelernes billedlige indhold, der påkalder sig opmærksomhed, end dialogen, som ligger som et naturligt, parallelt spor hen over billedsiden. Billederne leverer ikke nogen narrativ besked som sådan, men de er vigtige for at skabe en troværdig og spændende diegese.

Aspekt-til-aspekt-overgangene bruges også til andre formål. De kan være med til at sætte en bestemt stemning, som vi f.eks. ser det i den korte, symbolske sekvens med snevejr, storby og en zombie, der er placeret lige inden parrets ankomst til Påskeøen.¹²⁰ Og de kan bruges til at skildre steder på en for læseren udfordrende måde: Da Stian vågner efter barturen, ser vi hans hjem i små glimt: en stak bøger, nogle malerlærreder, et musikanlæg.¹²¹ Opdelingen betyder, at rammens læserfunktion betoner de forskellige elementer, og at oplevelsen af stedet bliver en anden, end hvis vi havde set hele Stians hjem på en gang. At vi i stedet ser en række enkelte fragmenter af stedet, gør, at læseren selv må sætte tingene sammen til en helhed. Senere ser vi ligeledes kvindens hjem skildret ved hjælp af aspekt-til-aspekt-overgange.¹²²

Når læseren er blevet vant til de mange aspekt-til-aspekt-overgange, kan de også bruges til at styre læserens oplevelse af enkelte paneler. Dette ser vi, da vennerne er på bar på side 29-30. Det sidste panel i sekvensen viser en mand, der puster på en kop kaffe. Vi ved fra tidligere, at det er lejemorderen. At dette panel optræder i slutningen af en række aspekt-til-aspekt-overgange, gør, at hans opdukken virker meget diskret og så meget desto mere ildevarslende. Måske skal man lige se efter en ekstra gang for at konstatere, at det er ham og ikke bare en tilfældig mand. Dette trick ville være svært at gøre efter, hvis ikke hele værket var præget af denne type overgange.

¹¹⁹ Lomma full av regn, side 7,7

¹²⁰ Lomma full av regn, side 36,9 og 37,1-2

¹²¹ Lomma full av regn, side 8,1-3

¹²² Lomma full av regn, side 21,4-5

Sceneskift

Lomma full av regn er en fortælling med mange sceneskift. Dette er naturligvis motiveret af, at vi følger flere personer undervejs: Stian, lejemorderen og den mystiske mand på jordomrejse. Sceneskiftene bliver hyppigere mod slutningen af historien, hvor der skrues op for spændingen. De mange sceneskift går hånd i hånd med, at sekvenserne ofte er ret korte. Utallige steder er der eksempler på sekvenser af blot to eller tre panelers længde. Nogle steder er fortællingen fordelt på en måde, så der nærmest krydsklippes mellem forskellige scener. I begyndelsen af historien krydsklippes der således mellem Stians date med kvinden og lejemorderens offer, der bliver reddet af en struds. Senere optrappes spændingen med krydsklip mellem røveriet på Påskeøen og lejemorderen, der opsøger en synsk dreng.

Sceneskiftene i *Lomma full av regn* opleves ofte som meget bratte. Ingen steder er der forklarende tekstbokse, der forankrer en ny scene i tid og rum. En stor del af arbejdet med at omstille sig fra en scene til en anden overlades altså til læseren, og ofte får man ingen hjælp af panelernes indhold, der nogle steder synes at være bevidst vildledende. Det giver næsten en følelse af at læse en non-sequitur overgang, når et billede af en struds efterfølges af en tennisketsjer,¹²³ eller når en flaske sæbebobler efterfølges af en måge.¹²⁴ Et sceneskift kan også være kamoufleret: Nederst på side 26 er Stian igen på bar med sin ven. Vi ser, at de sidder og spiller skak. Næste panel viser et sæt fødder. Dette kunne godt være Stians fødder i den situation, hvor han sidder og spiller skak (de mørke billeder og det regulære layout motiverer denne tolkning), men det viser sig ved læsningen af de følgende paneler, at vi er sprunget til en ny sekvens, hvor hans nye kæreste har taget ham med på shopping. Som vi før har set, er tolkningen af tegneseriens billeder ofte en kompliceret sag, og den rette sammenhæng er først klar for læseren, når flere end blot to paneler læses og tolkes som en helhed. I en mainstreamfortælling ville forankrende tekst og klare semantiske sammenhænge lette denne proces, men i *Lomma full av regn* spilles der i stedet bevidst på dobbelttydigheden.

Overgangene sker ofte med det nederste højre panel på en side. En sceneovergang ville virke mere naturlig, hvis den var placeret i øverste venstre hjørne – som det første panel på en ny side. Hensigten er næppe den oplagte med at lave en cliffhanger (med en åbenlys undtagelse ved røveriet på Påskeøen¹²⁵), men snarere at præsentere et panel løsrevet fra sin sekventielle kontekst og derved skabe oplevelsen af en endnu mere brat overgang.

¹²³ *Lomma full av regn*, side 14,6-7

¹²⁴ *Lomma full av regn*, side 43,5-6

¹²⁵ *Lomma full av regn*, side 37,9

Den afsluttende scene indledes også med et panel nederst på en højreside. Panelet viser en lysregulering, hvilket er temmelig langt fra det Påskeømiljø, historien har befundet sig i over de sidste sider. Men panelet har utvivlsomt en stærk visuel sammenhæng med et lignende billede i historiens begyndelse, nemlig det røde lys, som Stian overser, og som på denne måde fører til mødet med kvinden.¹²⁶ Med denne visuelle sammenfletning bliver vores hukommelse sporet tilbage til parrets første, tilfældige møde, inden vi bladrer om og læser de afsluttende sider, hvor de samme personer endnu en gang støder tilfældigt på hinanden i et fodgængerfelt. Dette er et fint eksempel på generel arthrologi.

Den mystiske mand på jordomrejse

Det allerførste panel i *Lomma full av regn* viser en mand, der er ved at grave sin egen grav. Denne mand vil senere, i en søgen efter hævn, drage på en jordomrejse, som skildres i små tobilleders sekvenser rundt omkring i historien. Disse små tobilleders sekvenser er alle bygget op med et nærbillede af offeret og et totalbillede, der viser, at han befinder sig undervejs et eller andet eksotisk sted i verden, f.eks. i gondol i Venedig¹²⁷ eller på cykel i New York.¹²⁸

Sekvenserne med manden fungerer som generel arthrologi. Alle disse paneler er forbundet på grund af en gennemgående overensstemmelse i indholdet og ikke mindst på grund af sekvensernes identiske opbygning af nærbillede og totalbillede. Men samtidig skabes der undertiden også semantisk sammenhæng mellem disse små sekvenser og de andre paneler, som de indgår i en lineær forbindelse med. På denne måde etableres en forbindelse mellem den mystiske mands færd rundt i verden og Stians liv hjemme i Norge og senere på Påskeøen. På et tidspunkt ser vi f.eks. manden i et fly. Dette er skildret med et panel, hvor vi ser ham sidde i flysædet, efterfulgt af et panel, hvor flyet ses udefra. De næste to paneler viser fugle i formation på himlen sammen med Stian og kvindens dialog.¹²⁹ I panelet med flyet såvel som det første panel med fuglene er der en enkelt, stor sky, som skaber en særlig stærk visuel sammenfletning af de to sekvenser. En endnu mere tydelig sammenhæng ses, da parret er ankommet til Påskeøen, og kigger på den lille sivhytte, hvor de skal bo. Kvinden siger smilende: *"Det er ikke Taj Mahal, men..."* Herpå følger en lille

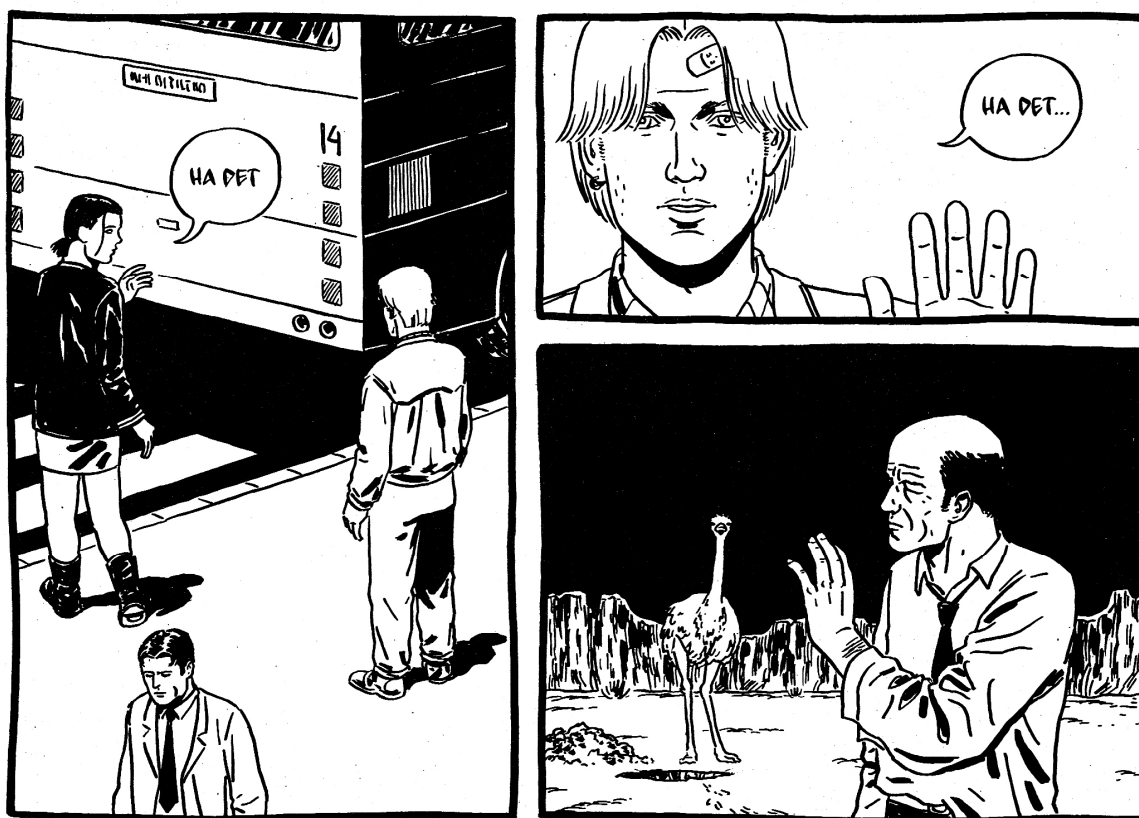
¹²⁶ Lomma full av regn, side 9,4

¹²⁷ Lomma full av regn, side 28,1-2

¹²⁸ Lomma full av regn, side 37,7-8

¹²⁹ Lomma full av regn, side 23,7-8 og 24,1-2

sekvens, hvor offeret siddende på taget af et tog kører forbi netop Taj Mahal.¹³⁰ Sivhytten er desuden helt magen til hytten på mandens tømmerflåde, da han senere nærmer sig Påskeøen.¹³¹



III. 14: Kvinden og strudsen

Sådan kunne jeg blive ved. Det mest åbenlyse og sigende eksempel er dog der, hvor Stian netop har haft sin første date med kvinden og vinker til hende. I de følgende panel ser vi manden vinke til strudsen på nogenlunde samme måde. På denne måde skabes der en analogisering mellem Stian og den mystiske mand i ørkenen, og ikke mindst mellem den rolle, kvinden og strudsen spiller for dem hver især. Det er tydeligt at se, at manden i ørkenen har fået sit liv reddet af den tilfældigt forbigående struds, og på samme måde kan man mene, at Stian også er blevet "reddet" af den unge kvinde, som han stødte på i fodgængerfeltet. Der etableres således et skæbnefællesskab mellem Stian og den mystiske mand, hvilket jo også kommer til udtryk i drømmevarslet,¹³² inden de for første gang mødes på Påskeøen. Motivkredsen omkring kærlighed og liv, kærlighedstab og død er gennemgående i hele værket, hvilket jeg vil komme med flere eksempler på i næste afsnit.

¹³⁰ Lomma full av regn, side 40,1-4

¹³¹ Lomma full av regn, side 41,8

¹³² Lomma full av regn, side 32,5-7

Temaer og motiver

Det tilfældige møde

Flere steder i historien bliver handlingen drevet frem af tilfældigheder. Stian og kvinden møder to gange hinanden tilfældigt i et fodgængerfelt. Den mystiske mand i ørkenen bliver reddet af en tilfældigt forbigående struds, og da rumvæsnet, som Stian har tegnet, dukker op på Påskeøen, er det også noget af et sammentræf. Det er også et tilfælde, der gør, at den mystiske mand ankommer til Påskeøen, netop som lejemorderen har fundet det unge par.

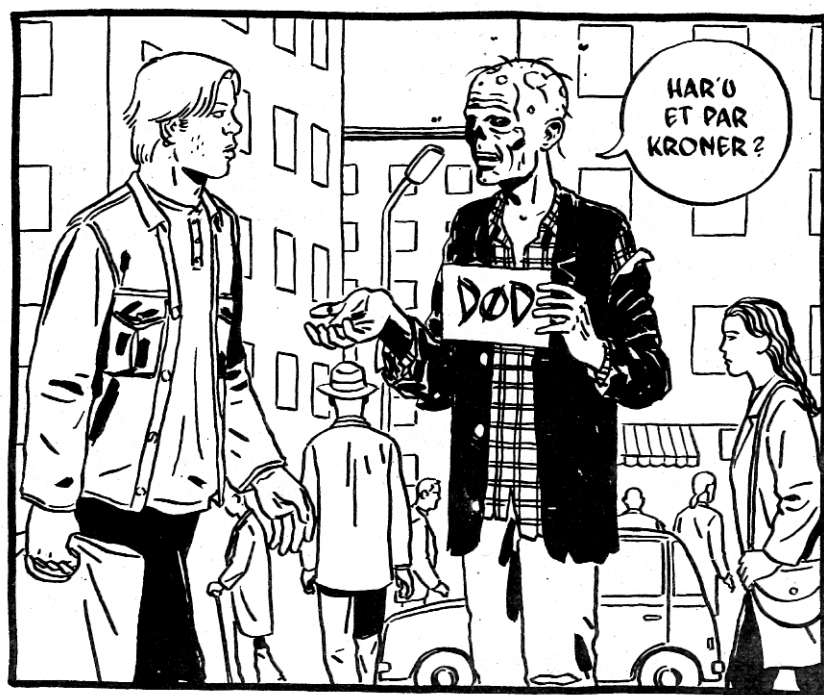
Ved siden af alle disse tilfældige sammentræf er der også folk, der ikke stoler på tilfældighedernes spil. På sit job som polititegner hjælper Stian politiet med at finde bankrøvere, og lejemorderen benytter sig af en synsk dreng, da han skal finde Stian, kvinden og pengekuften. Koblingen mellem Stians job som polititegner og den synske dreng er helt indlysende. De har begge til opgave at hjælpe nogen, der er blevet bestjålet, med at finde tyven. Og deres fremgangsmåde indebærer noget med at tegne. Rumvæsnet viser sig i øvrigt at være meget sympatisk. Han stjæler godt nok kufferten med penge, men Stian er jo selv kommet til pengene på samme måde. Stian og rumvæsnet ender med at være samme båd, idet Stian pludselig selv har den eftersøgte rolle.

På den allersidste side i albummet, efter at fortællingen er slut og underskrevet "*Jason 95*", er der et billede af en struds, der sidder med et blækhus ved et tegnebord i ørkenen. Kunstneren selv præsenterer sig altså i form af denne struds, der, ved at redde den mystiske mand fra lejemorderen, ender med at blive helt afgørende for historiens udfald. Strudsen ved tegnebordet bliver således et billede på kunstneren som den, der styrer begivenhederne inden for fiktionens rammer. Dette føjer en næsten fatalistisk dimension til alle de tilfældigheder, der bestemmer personernes skæbne.

Fantasi og virkelighed

Lomma full av regn er en ganske trist og pessimistisk historie. Men samtidig er det en historie, der rummer nogle ret fjollede elementer, og som gør god brug af troper fra populærkulturelle genrer. I den verden, hvor Stian færdes, kan man pludselig møde rumvæsner, zombier og lejemordere for slet ikke at tale om Supermans hund!

Zombier, rumvæsner og superhunde er normalt noget, vi forbinder med rendyrkede genrefortællinger. I *Lomma full av regn* optræder de imidlertid som en del af et helt igennem hverdagsligt univers - et almindeligt norsk bymiljø, hvor mennesker går på bar, kører på cykel, drikker kakao og lader opvasken stå. Væsnerne fra genrefortællingernes repertoire indgår som en helt naturlig del af denne hverdagsdiegese. Første gang, vi ser Stian, er han i gang med at tegne en fantomtegning af en røver. Hverken Stian eller politibetjentene ser ud til at tage særlig notits af, at røveren er et rumvæsen med spidse ører og følehorn. Stian bliver da heller ikke særlig overrasket, da han på et tidspunkt møder en tiggende zombie.



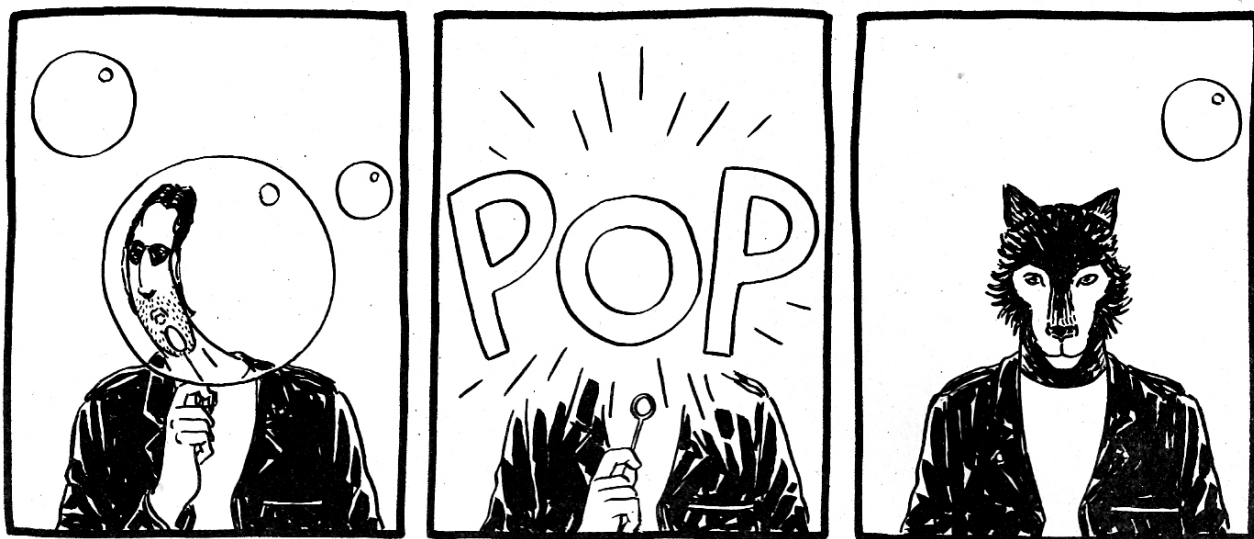
III. 15: En zombie i gadebilledet

Indledningen med lejemorderen og hans offer i ørkenen er heller ikke ligefrem hverdagsagtig, men ligner snarere noget fra en krimi. Herefter får vi løbende gennem historien små sideblikke til, hvad de to personer foretager sig, indtil de mødes igen på Påskeøen. Dette forløb udgør i sig selv en hel lille fortælling, der handler om en lejemorder, som i sin iver efter at være rigtig grusom glemmer at tage højde for tilfældighedernes spil, og må betale for det til sidst. Da denne lille genrefortælling hovedsageligt udspiller sig i værkets indledning og slutning, kan den siges at indramme historien om Stian og hans kæreste.

Således sidestilles to forskellige universer: hverdagslivet og det fantastiske. Og på et mere overordnet plan: auteurværket og genrefortællingen.

Foruden genretropernes opdukken sker der andre underlige ting – parret befinder sig pludselig på månen og i en mystisk regn af hatte. Der sættes konstant spørgsmålstejn ved diegesens troværdighed, og hvad vi egentlig kan tage for gode varer. I hvor høj grad er læseren parat til at godtage zombier, rumvæsner, lejemordere og måneskovture som en del af et almindeligt hverdagsunivers?

At virkeligheden ikke altid er, hvad den giver sig ud for, bliver vi mindet om i den sekvens, hvor Stian første gang møder lejemoderen. Han ser lejemorderen gennem en sæbeboble, og derfor er hans (og læserens) perception forvrænget og falsk. Idet boblen springer, er lejemorderens ansigt skjult, og efterfølgende vises han med ulveansigt!¹³³ Hvad skal vi i det hele taget stille op med det? Det er oplagt at se lejemorderens ulveklæder som en form for billedsprog og symbolik, men hvis Stian kan møde en zombie, kan han vel også møde en varulv?



III 16: Forvrænget virkelighed, et ansigt skjult af bogstaver og muligvis en varulv!

Det er passende lige at tage et kig på det panel, hvor Stian og kvinden pludselig befinder sig i en regn af hatte.¹³⁴ Dette må være en reference til surrealisten René Magritte og hans maleri *Golconda* (1953). *Golconda* viser en regn af mænd i frakker og bowlerhatter foran en bygning, der ligner den, scenariet udspiller sig foran i *Lomma full av regn*. Magritte var meget optaget af repræsentationernes falskhed. Hans mest kendte maleri er *La trahison des images* (1928-1929).¹³⁵ Pointen er, at når vi ser et billede, regner vi med, at billedet viser os en form for sandhed. Og som jeg tidligere har påpeget, understøtter den realistiske

¹³³ *Lomma full av regn*, side 34,1-3

¹³⁴ *Lomma full av regn*, side 31,4

¹³⁵ Et maleri, der pudsigt nok også spiller en rolle i *Understanding Comics*. McCloud 1993, side 24-25

stil i *Lomma full av regn* (såvel som i Magrittes malerier), at vi tager forskellige naturstridigheder for gode varer. Men billederne er jo netop bare billeder, repræsentationer af en fysisk verden, hvis regler de ikke selv behøver at følge.

Lomma full av regn kan læses på mange niveauer, og allerede i løbet af de første 10 sider får læseren mange fingerpeg om, at intet i historien kan forstås entydigt. De mange sære skift i tid, rum, stil og genre efterlader læseren forvirret. Jason har selv sagt følgende om lejermorderens rolle:

”The killer was never meant to be a realistic ex-boyfriend of the girl; he was meant to be more of a menacing force, a cloud over their heads”¹³⁶

Og det er da sikkert rigtigt nok, men på den anden side *er* der jo en lejermorder med i historien. Og der er også en ung polititegner med weltschmerz og en kvinde i en mørk frakke, for den sags skyld. Det er rigtigt, at det hele i sidste ende bare er fiktion og repræsentation, men samtidig er læseren på et andet plan nødt til at tage fortællingens elementer for pålydende, hvis det fortalte skal give mening. I det billedmedie, som tegneserien er, vil den slags billedsprog, som Jason arbejder med, uundgåeligt have en dobbelt karakter. I sidste ende er lejermorderen både en rigtig ekskæreste, der udgør en konkret trussel mod det unge pars lykke, og en aktør i en genrepræget rammefortælling, som har stærke paralleller til hverdagsfortællingen om Stians liv. Rammefortællingen er således flettet ind i historien både på et konkret og et abstrakt plan, og på denne måde tilfører den hele fortællingen et betydeligt metafiktiivt niveau.

Kærligheden og døden

Lomma full av regn er mest af alt en kærlighedshistorie. Historiens omdrejningspunkt er den romantiske relation mellem Stian og kvinden. Kærligheden ses som en udfrielse af den menneskelige ensomhed og det at finde den helt særlige person, som man ikke behøver forklare nogen ting til, fordi vedkommende allerede forstår, hvad man mener. Stian siger i begyndelsen af historien, at problemet, når han møder en kvinde, er, at han altid prøver for hårdt. Han beder hende læse alle hans bøger, låne alle hans plader og se alle hans billeder.¹³⁷ Da han møder kvinden i fodgængerfeltet, er det netop sådan nogle ting, *hun* ønsker at dele med *ham*. Hun læser digte op, synger og spiller guitar for ham, og viser ham endda sin ”favoritgravsten”.¹³⁸ Et gennemgående symbol på den menneskelige ensomhed er den øde ø, hvilket ses helt tydeligt i Stians dagdrøm, som senere bliver realiseret i virkeligheden, da parret flygter sammen til en

¹³⁶ Wivel 2008, side 36

¹³⁷ *Lomma full av regn*, side 6,8

¹³⁸ *Lomma full av regn*, side 16,7-17,8

mere eller mindre øde ø. (Hvor de i øvrigt fordriver tiden med den klassiske leg med at spørge hinanden, hvilken bog eller plade de ville tage med, hvis de boede på en øde ø!¹³⁹)

Men selvom man kan gå i land på hinandens øer og bryde ensomheden, så er mennesket en ø. Dette må siges at være en dystre præmis, og der er da også et islæt af melankoli og pessimisme over begivenhederne, inden *Lomma full av regn* endelig afsluttes i regnvejr og uden happy end.

De dystre toner understøttes af, at døden er et gennemgående motiv i *Lomma full av regn*. For det første er der lejermorderen, der helt konkret slår folk ihjel eller i hvert fald gør et godt forsøg på det. For det andet er der de allestedsnærværende zombier, der befolker historien. De viser sig i Stian og hans vens leg med at gætte filmcitater, hvor vi ser en vis forkærlighed for zombiefilm.¹⁴⁰ Men også helt konkret i gadebilledet, hvor de knyttes sammen med pessimistiske eller truende begivenheder; f.eks. er der en zombie, der henvender sig til Stian, lige efter at lejermorderen på afstand har set ham kysse med kvinden,¹⁴¹ og i den sidste scene optræder der også zombier.¹⁴²

Den allermest subtile brug af zombiemotivet finder vi imidlertid i det allerførste panel, hvor vi, som nævnt tidligere, ser en mand grave sin egen grav. Senere står han op fra graven, ganske som en zombie! Herefter vil han gennem hele historien med en zombieagtig determination lede efter lejermorderen for at få hævn. Og vi har tidligere set, hvordan Stians møde med kvinden kobles sammen med, hvordan manden bliver reddet af en struds. Der opstilles altså en sammenhæng mellem det ensomme menneskeliv og det at være død – eller en "levende død".

De truende motiver om død og ensomhed knyttes sammen med et univers, hvor barndommens lege og fantasiforestillinger har en gennemgående rolle. Dialogen drejer sig flere steder om barndommen. Stian og hans kæreste leger med vandpistoler som et lille forvarsel om de ægte skydevåben, de vil kigge ind i senere. Da kvinden fortæller Stian om sin ekskærestes profession som lejermorder, sker det på en øde legeplads. Og lejermorderen selv, han har jo sine sæbebobler, et velvalgt symbol på livets og lykkens ubestandighed.

Denne "barneleg" giver ekstra resonans til den pessimistiske stemning. Samtidig kan flugten til Påskeøen og livet i den lille sivhytte ikke undgå at lede tankerne hen på et par børn, der bygger hule i den fjerneste afkrog af børnehavens legeplads. Måske er det hele bare en leg? Og således er vi tilbage ved spørgsmålet om fantasi og virkelighed.

¹³⁹ *Lomma full av regn*, side 41,3-7

¹⁴⁰ *Lomma full av regn*, side 15,6-7 og 26,3-4

¹⁴¹ *Lomma full av regn*, side 27,8

¹⁴² *Lomma full av regn*, side 46,6

Alt i alt er *Lomma full av regn* en kompliceret tegneseriefortælling, som det ikke er let at blive klog på. Pessimisme og weltschmerz blandes med barneleg og genretroper, og dobbelttydigheden går igen i både fortællestrategi og i værkets forholden sig til sit eget indhold. Diegesen driver gæk med læseren - men jeg er alligevel sikker på, at Jason gerne vil have læseren til at tage *værket* alvorligt.

Analyse: *Si meg en ting*

Historien følger to parallelle handlingsspor, der viser sig at udgøre en samlet historie. I det ene spor følger vi to unge, der forelsker sig. Hendes far er dog ikke glad for dette, da den unge mand bare er en fattig poet. Faderen prøver at sende et tæskehold efter den unge mand - uden held. Det lykkes den unge mand at sælge nogle digte, og han frier til kvinden. Som et ultimativt forsøg på at få datteren på bedre tanker, fremstiller faderen nogle falske fotografier, hvor poeten er sammen med en anden kvinde. Brylluppet går i vasken, og kvinden tager på en togrejse. Her møder hun sin kommende kæreste.

Det andet spor udspiller sig flere år senere. Det unge par lever hver deres liv, men ved en tilfældighed stjæler den unge mand en tegnebog, der tilhører den unge kvindes nye kæreste. Han finder på denne måde frem til hende. Hun er ulykkelig i det nye forhold, og de flygter sammen til et eksotisk land. Kvindens nye kæreste kontakter en lejemorder og opsporer parret. Det kommer til kamp, som ender med, at kvinden er eneste overlevende. I sidste scene ser man hende som lommetyv.

De to handlingsspor udspiller sig tilsyneladende i to forskellige tidsepoker – det ene i 1920'erne og det andet i vor tid. Men hovedpersonerne er de samme, og de har omtrent samme alder i begge spor.

Si meg en ting er udgivet med et lækkert, hårdt omslag, og bogens størrelse er omtrent 15 x 22 cm. (Det skal dog bemærkes, at *Si meg en ting* oprindeligt udkom i et andet format, nemlig Jasons eget seriehæfte Miau Miau nr. 10.) Der er ikke trykt sidetal, men historien viser sig at være 44 sider lang; altså tæt på albumlængde. *Si meg en ting* er trykt på lyserødt papir (omtrent samme farve som avisen Børsen), hvilket også giver en ekstra dimension af noget luksuriøst til udgivelsen. Det samme gør den omslagets illustrationer i maling og oliekridt – det er tydeligt, at vi har at gøre med en tegneserie med de kunstneriske ambitioner i orden.

Billederne

Det første, der stikker i øjnene, er brugen af antropomorfe dyr, der leder tankerne hen på "funny animal"-genren med navne som Anders And og Snurre Snup. Det forelskede par er således skildret som fugle. De antropomorfe dyr har været et karakteristisk træk for Jasons stil gennem det meste af hans karriere. Dyrene er knyttet til en stil, der er meget ikonografisk og stiliseret. I *Si meg en ting* er der desuden gjort omfattende brug af konventionelle tegn som fartstiber, springende sveddråber og stjerner, der symboliserer smerte, når nogen får et spark eller slag. Desuden forekommer der en mængde lydord, men de er dog ret diskrete.

Stilen er i høj grad præget af grafiske kvaliteter. Der er stor kontrast mellem sorte og hvide flader (som jo i virkeligheden snarere ikke er hvide, men lyserøde på grund af papirets farve). Det tætteste vi kommer på mellemtoner er fuglemandens ternede jakke. Mørke flader optræder undertiden på mørke flader, således at man ikke kan skildre den ene flade fra den anden. Stilen kan placeres langt ude i højre side og et stykke op mod toppen i McClouds trekantmodel. Med Christiansen og Magnussens ord er der tale om en ikonografisk-ekspressiv stil, hvor man især bemærker det grafiske præg.



III 17: Sort fugl på sort baggrund

Udtryksløse ansigter

Noget helt særligt for Jason måde at forvalte den ikonografiske stil på, er personernes udtryksløse ansigter. De har stort set det samme, neutrale ansigtsudtryk hele vejen igennem. Der er et par enkelte tilfælde, hvor hunden smiler (han viser i hvert fald tænder),¹⁴³ og fuglekvinden er udstyret med et par trodsige øjenbryn under skænderiet med sin far.¹⁴⁴ Men generelt er der meget lidt variation i personernes ansigter. Og det er jo ikke fordi, at *Si meg en ting* er en fortælling uden store følelser. Tværtimod er der nærmest tale om et rent melodrama!

Sommetider får vi et fingerpeg om personernes følelser gennem forskellige små ikoniske eller symbolske tegn. Således vises fuglemandens overraskelse, da han finder billedet af sin gamle kæreste, ved et par kruseduller og dråber over hans hoved. Desuden letter hans hat. Men hans ansigtsudtryk er nøjagtig det samme som i det foregående panel. Sagen kompliceres dog af, at disse små tegn ikke altid har en fast mening. Dråber omkring en persons ansigt kan et sted tolkes som tårer¹⁴⁵ og et andet sted som angstens sved.¹⁴⁶ Et sted ser vi fuglekvinden med både en dråbe på kinden og seks dråber stående ud fra hovedet, hvilket vel betyder en kombination af gråd og panik.¹⁴⁷ Et særligt tegn, som er karakteristisk for Jasons stil, er den lille krusedulle, der bruges i utrolig mange sammenhænge og kan udtrykke så forskellige tilstande som indestængt vrede,¹⁴⁸ overraskelse,¹⁴⁹ sult¹⁵⁰ og kokainrus.¹⁵¹ Krusedullen finder endda anvendelse som et alternativ til fartstriber.¹⁵²

Andre steder rummer diegesen symbolske antydninger på personernes følelsesliv. På side ni ser man fuglekvinden kigge ud af vinduet. Hendes neutrale ansigtsudtryk røber intet om hendes følelser, men på baggrund af de omkringliggende paneler, kan man tolke, at hun må føle stor længsel, ensomhed og desperation, som hun står der og kigger ud af det lille vindue i det kæmpemæssige hus. Da fuglemanden er blevet forladt ved alteret, viser han heller ikke følelser; der er ikke så meget som en enkelt lille tåre på hans kind. Til gengæld regner det omkring ham, så her vises hans følelsesliv ved hjælp af vejret som metafor for sorg og gråd.

¹⁴³ *Si meg en ting*, side 3,5-6 og 38,3 (Udgivelsen er ikke forsynet med sidetal. Jeg tæller første indholdsside som side 1.)

¹⁴⁴ *Si meg en ting*, side 22,3+5

¹⁴⁵ *Si meg en ting*, f.eks. side 8,1-5

¹⁴⁶ *Si meg en ting*, f.eks. side 31, 3

¹⁴⁷ *Si meg en ting*, side 37,1

¹⁴⁸ *Si meg en ting*, side 22,5

¹⁴⁹ *Si meg en ting*, f.eks. side 28,6

¹⁵⁰ *Si meg en ting*, side 23,1

¹⁵¹ *Si meg en ting*, side 7,2-3

¹⁵² *Si meg en ting*, side 28, 1 og 28,5

Alt i alt er det nødvendigt at kigge på hele konteksten for at have en idé om personernes følelser. Læseren må se på, om karaktererne på det givne tidspunkt i fortællingen har en grund til at være eksempelvis vrede eller overraskede, og drage sine konklusioner på baggrund af dette. Der er med andre ord brug for en ekstrem grad af closure for at dramaet folder sig ud. Om dette har Jason selv sagt, at:

”...if the characters show no emotion, the readers are encouraged to invest their own emotions in them. Also, somehow it makes sad scenes sadder and funny scenes funnier.”¹⁵³

Når læseren skal investere sine egne følelser i figurene, er det klart, at følelserne vil opleves som mere ægte og intense. Denne strategi ville være vanskelig i en mere realistisk stil, og derfor er historien fortalt med cartoonens virkemidler. I Jasons hænder rækker det forsimplede ud over selve virkelighedsgengivelsen og involverer også gengivelsen af følelsesregistret.

Flere steder betones følelsesfulde situationer med et nærbillede af en person, der må forventes at føle eller tænke et eller andet, men som altså har det samme blanke udtryk som altid. Bruges af nærbilleder i sådanne situationer er især kendt fra den melodramatiske filmgenre, hvor følelserne dog netop vises meget tydeligt. I *Si meg en ting* finder det melodramatiske nærbillede ny anvendelse i kombination med tegneseriens muligheder for læseridentifikation gennem ikonografisk simplificering – forstærket af Jasons strategi med at vise helt udtryksløse ansigter.

Stilisering af miljøet

Ligesom karaktererne er stilerede, er de miljøer, de bevæger sig i, det også. Nogle paneler inkluderer slet ikke interiøret. Dette ses naturligvis i forbindelse med nærbillederne og ligeledes ofte, hvor billedet beskåret som halvtotale. Det hvide papir, der omgiver personen er således bare den hvide væg bag ham eller hende. Hvis panelerne er beskåret som totalbilleder er manglen på interiør mere bemærkelsesværdig, for så burde man som minimum kunne se kanten af gulvet, men det er ikke altid tilfældet.¹⁵⁴

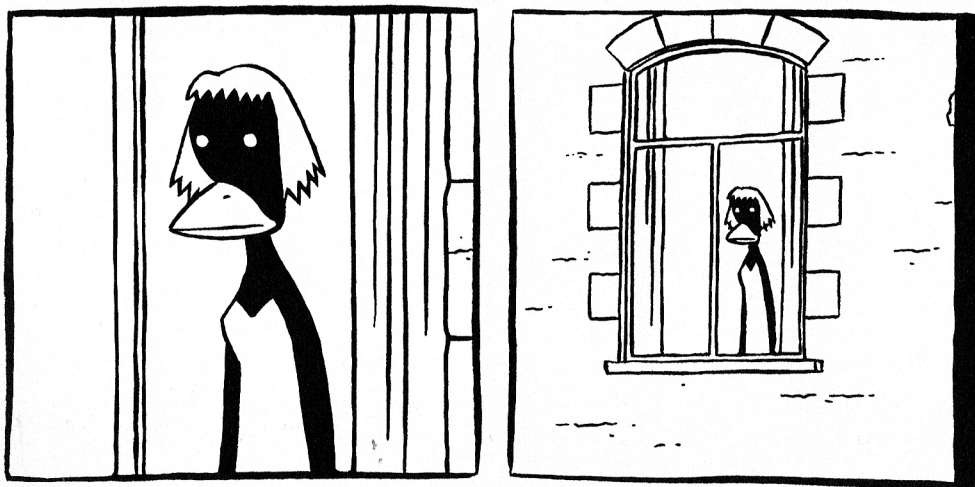
Andre steder er vinduer, døre og mure og bordkanter reduceret til (primært) vandrette og lodrette streger. Der er ingen skygger eller anden angivelse af plasticitet. Dette giver panelet en grafisk virkning og stiller samtidig krav til læserens evne til closure. Hvordan skal man tolke det billede, hvor fuglekvinden kigger ud af vinduet?¹⁵⁵ Det er ikke muligt at se andet, end at hun står omgivet af nogle lodrette streger. At

¹⁵³ Wivel 2008, side 43

¹⁵⁴ *Si meg en ting*, side 4,3 m.fl.

¹⁵⁵ *Si meg en ting*, side 9,3

hun faktisk står bag vinduesglas og gardiner, ved vi kun, fordi vi samtidig kan se det efterfølgende panel, hvor der er zoomet ud.



III. 18: Fuglekvinde bag vinduet

Man kan få den tanke, at disse streger er en fortsættelse af den gitterstruktur, som hyperrammen er opbygget af. I hvert fald skaber stregerne nye gitterstrukturer inden for panelerne og rammer elementerne ind en ekstra gang. Foruden den grafiske virkning lægger dette ofte også ekstra betydning til narrationen. De mange streger lukker fuglekvinde inde både, og hun lever jo også en ganske indelukket og ensom tilværelse på dette tidspunkt. Et andet eksempel finder vi, da fuglemanden besøger forlæggeren.¹⁵⁶ Her skaber en lodret streg mellem de to aktører "paneler i panelet" – som om de befinder sig i hvert sit rum. Dette uddyber den menneskelige afstand, der er mellem dem i situationen. Mit yndlingseksempel er dog der, hvor fuglemanden (i øvrigt efter at have klatret over et gitter!) kravler ind af et vindue.¹⁵⁷ Dette panel har med alle sine ekstra rammer, der er parallelle med panelets ydre rammekanter, karakter af en metafictional leg med rammebegrebet.

Andre steder er miljøet mere detaljeret skildret, og der er gengivelser af nordisk¹⁵⁸ såvel som mellemøstligt¹⁵⁹ bymiljø, ligesom der også er en detaljeret gengivelse af fuglekvinde og hendes fars overklassehjem og den mindre prangende bygning, hvor fuglemanden har sin digterhybel. Stilen er dog stadig meget stiliseret med kun meget lidt plasticitet i gengivelsen. Det eneste er lidt prikker på fuglemandens bygning, der viser, at overfladen er slidt i forhold til det fine overklassehus. Disse paneler

¹⁵⁶ Si meg en ting side 11,3 og 29,2

¹⁵⁷ Si meg en ting, side 14,5

¹⁵⁸ Si meg en ting, side 1,1 m.fl.

¹⁵⁹ Si meg en ting, side 26,6 m.fl.

spiller rollen som beskriveligheder der giver nødvendig information om, i hvilket miljø vi befinder os. Der er som regel kun ét af disse beskrivende paneler af gangen, hvorefter miljø og interiør reduceres bort i overensstemmelse med den narrative tegnings princip om synekdisk simplifikation. En undtagelse er de to gange, hvor fuglemanden besøger forlæggeren.¹⁶⁰ Her er to gange tre paneler, hvor indholdet helt identisk. Således udnyttes billedernes beskrivende karakter til at skabe en nøjagtig visuel rimeffekt.

¹⁶⁰ Si meg en ting, side 11, 1, 11,3-4 og 29,1-3

Det verbale

En pantomime med ord

Si meg en ting fungerer langt hen ad vejen som pantomimetegneserie. Men undervejs brydes pantomimeudtrykket med små stykker tekst. Der er dels tale om de mange lydord, og dels om seks paneler, som består udelukkende af tekst.¹⁶¹ Det drejer sig i alle tilfælde om replikker udtalt af personer i de tilgrænsende paneler.

Teksten har hele vejen igennem diegetisk funktion, idet den gengiver lyde og replikker. Men replikkerne har også i høj grad en informerende funktion. Brugen af replikker er skåret ned til et minimum, og der er således ingen af replikkerne, der kunne være udeladt. De bruges til at forklare forholdet mellem far og datter og faderens forbehold overfor datterens udkårne. Og en kort replik understreger, at faderen ikke afslører sin identitet, da han opsøger fuglemanden.



III. 19: *Ligg unna jenta!*

Eisner har sagt, at: *"I enhver pantomime må udtryk og bevægelser overdrives af hensyn til forståelse."*¹⁶²

Med andre ord: Når der ikke er nogen verbal forankring af billedernes indhold, stilles der større krav til

¹⁶¹ *Si meg en ting*, side 10,3, 10,5, 12,6, 18,2, 22,2 og 22,4

¹⁶² Eisner 1986, side 26

billederne som tydelige udtaleligheder. Men som vi netop har set, er dette ikke reglen i *Si meg en ting*. Ansigtsudtrykkene er på ingen måde overdrevne, og bevægelserne er det kun i de tilfælde, hvor der er tale om ren slapstickkomik. Her skal vi huske to ting: For det første er billedernes betydning forankret i sekvenserne. Og for det andet er øjeblikkelig forståelse ikke et mål i *Si mig en ting*. Vi har tværtimod at gøre med en fortælling, der kræver tålmodighed og engagement af sin læser. Fortællingens usædvanlige opbygning har karakter af en gåde, og det er en pointe i sig selv, at læseren ikke med det samme får løsningen serveret på et sølvfad. Værkets titel, *Si meg en ting*, refererer velsagtens til pantomimeudtrykket og det forhold, at meget er usagt i denne fortælling.

Der er af gode grunde ikke så meget mere at sige om det verbales rolle i *Si meg en ting*. Virkningerne af, at replikkerne optræder i paneler for sig selv, vil jeg behandle i afsnittet om sidelayout.

Sidelayoutet

Layoutet er, med enkelte undtagelser, regulært hele vejen igennem. Hver side består af tre striber á to kvadratiske rammer. Marginen er skiftevis hvid og sort. Cirka halvdelen af alle siderne er udstyret med en hvid margin, resten med en sort. Marginens farve er knyttet til indholdet i panelerne, hvilket nødvendiggør, at sekvensernes længde passer til det antal paneler, der er på en hel side. Det er et godt eksempel på, hvordan sidelayoutet og det sekventielle kan være meget tæt forbundet.

Regulært sidelayout med få undtagelser

Rammernes statiske størrelse leder tankerne hen på filmmediet, hvor billederne også altid har samme størrelse. Desuden kan man sige, at det regulære layout går i spænd med de stiliserede billeder og den sparsomme tekst: I *Si meg en ting* er alle virkemidler er barberet ned til deres mest simple og rene form. Afvigelser fra dette må naturligvis tiltrække sig ekstra opmærksomhed, og når enkelte paneler således bryder regulariteten, er der en mening med det. Disse paneler skal derfor lige have et par ekstra ord med på vejen.

Det første panel på første side har en størrelse, der svarer til fire normale paneler. Det har en karakter af et "establishing shot." Der er tale om et detaljeret billede af en almindelig gade i en større by; at dømme efter arkitekturen og sporvognene kunne stedet godt være nutidens Oslo. Der er ingen overskrift på første side, som der ellers ofte er i længere tegneserier, men dette forstørrede panel kan siges at have samme funktion som en overskrift. Man kan tale om, at rammens størrelse tilfører *læserfunktion*, hvor panelet synes at sige: "Se her! Nu begynder fortællingen."

Nederst på side ni er der et panel, der er så stort som to sædvanlige paneler. Det viser et stort hus med gitter omkring. Rammens størrelse er med til at muliggøre og forstærke selve indholdet: at der er tale om et *usædvanligt* stort hus. Panelet er ydermere del af en sekvens, hvor der zoomes ud. Det sidste panel i *Si meg en ting* svarer ligeledes i størrelse to normale paneler, og der er igen tale om, at vi zoomer ud. Historien er ved at være slut; derfor fjerner vi os rumligt og tidsligt fra begivenhedernes gang. I det nederste højre hjørne af panelet (og dermed også nederste hjørne af hyperrammen og i sidste ende også af hele værkets multiramme) har kunstneren sat sin signatur.

For alle de tre forstørrede rammer gælder det, at de har en *rytmisk funktion*. I en sammenhæng, hvor alle de andre paneler har samme størrelse, er der hold i McClouds tanker om, at et længere, mere udstrakt panel giver fornemmelsen af, at der går længere tid. Det store panel på første side har ligefrem noget tidløst over sig, om end dette naturligvis også skyldes indholdet og den usædvanlige detaljerighed.

Mellemtjekterne

Et usædvanligt virkemiddel i *Si meg en ting* er, at replikkerne optræder i paneler for sig selv. Mange tegneserier holder tekstzone og billedzone adskilt. Man kan nævne f.eks. Prins Valiant og Rasmus Klump. Men jeg tror ikke, at jeg før har set en så konsekvent adskillelse af billede og tekst i nogen anden tegneserie som i *Si meg en ting*¹⁶³. Her er der tale om, at billedzone og tekstzone sidestilles og tildeles lige meget plads i layoutet. Men kan således ikke tale om, at teksten er underordnet billedet eller omvendt.

Hvad angår læserens perception af de to paneler er der flere muligheder. På den ene side medfører den rumlige adskillelse en tidlig adskillelse i læseprocessen, hvilket tilfører fortællingen et filmisk præg. Men på den anden side vil læseren også, med sin viden om hvordan en tegneserie plejer at skulle læses, koble ord og billede sammen, så striben med de to paneler læses som ét. Og tekstzonepanelet passer da også i de fleste tilfælde sammen med det tilstødende panel som en taleboble. I det ene panel ses person med åben mund, som viser, at han eller hun er ved at sige noget, og i det næste panel er der en verbal meddelelse. Det forholder sig dog anderledes på side 10, hvor fuglekvinden fortæller sin far om den vidunderligemand, hun har mødt. Her optræder tekstzonepanelet først i striben umiddelbart efter. På denne måde knyttes replikken "Han er poet"¹⁶⁴ ikke sammen med datteren, der udtaler den, men med faderens misbilligende reaktion.

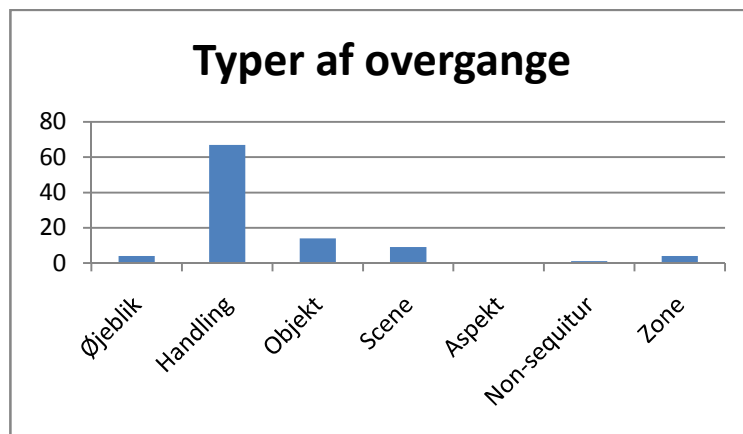
Tekstzonepanelerne leder tankerne hen på stumfilmens mellemtjekter, og meget tyder på, at det også er meningen. Blandt andet er teksten sat med en skrifttype, der ligner noget fra stumfilmens tid. Det er også værd at bemærke, at tekstzonepanelerne kun optræder i de dele af historien, som er hensat til 1920'erne.

¹⁶³ Det skulle da lige være i *Død og levende* (2006), som også er tegnet og skrevet af Jason

¹⁶⁴ *Si meg en ting*, side 10,5

Sekvenser og sammenhænge

Ligesom jeg gjorde det med *Lomma full av regn*, har jeg også registreret sekvenser og overgange i *Si meg en ting* i et skema (se bilag). Her var opgaven dog noget nemmere end i den forrige analyse. *Si meg en ting* er simpelthen mere ligetil i sin fortællestrategi, sekvenserne er længere, og der er færre dobbelttydelige paneler. Hovedvægten ligger på handling-til-handling-overgange, som udgør ca. 67 % af de samlede overgange. Objekt-til-objekt tegner sig for 14 %, mens sceneovergange udgør 9 %. Øjeblik-til-øjeblik er repræsenteret med 4 %, og der er et par non-sequitur (i forbindelse med et helt sort panel), som udgør lige under 1 %. Aspekt-til-aspekt-overgange er der ingen af. Tilbage står nogle overgange, som McClouds model ikke tager højde for, nemlig de overgange, der finder sted mellem billedzonepaneler og tekstzonepaneler. Jeg har valgt at tælle disse i en kategori for sig, som jeg kalder zone-til-zone-overgange, idet der skiftes fra billedzone til tekstzone.



Hele fortællingen er præget af lange sekvenser. Der er flere eksempler på sekvenser, der består af hele 18 paneler. Disse lange sekvenser indeholder ofte en stor mængde handling-til-handling-overgange. Dette hænger sammen med, at der ikke er nogen ord til at forankre forløbet, hvorfor det er en fordel med overgange, der er lette at tolke.

Øjeblik-til-øjeblik-overgangene består i samtlige tilfælde af en zoom-effekt, hvor et givent panel blot er en tættere beskæring af motivet i det forrige (eller følgende) panel. Zoomeffekten findes på grund af de mange nærbilleder utroligt mange steder, men den er som regel forbundet med en større eller mindre grad

af narrativ fremdrift. Her viser McClouds model en af sine svagheder, idet den ikke tager højde for at ændring i billedbeskæringen kan kræve en højere grad af closure. Med Christiansen og Magnussens termer kan man kalde zoom-overgangene for scenisk montage, hvilket så ikke tager højde for, om der er narrativ fremdrift eller ej. Frem for at blive ved med at putte tingene i kasser, der alligevel ikke helt passer, vil jeg derfor hellere nøjes med at konstatere, at der mange overgange, som indeholder en zoomeffekt.

Fortid og fremtid

Fortællingens to parallelle forløb udspiller sig i hvert sin ende af det tyvende århundrede. Det ene forløb er hensat til 1920'erne, hvilket vi kan uddrage af personernes tøj, og detaljer som et gammeldags kamera og et damplokomotiv. Det andet forløb udspiller sig i vor tid, hvor vi finder detaljer som en elkedel, en moderne telefon og et moderne fly. Forløbet i 1920'erne udgøres af i alt 126 paneler, og forløbet i vor tid af 133. Der skiftes som regel mellem de to forløb med tre sider (18 panelers) mellemrum.

Fortællingen slutter og ender i vor tid, og man kunne derfor argumentere for, at de sider, der udspiller sig i 1920'erne udgør et flashback, men dette synes ikke helt tilfredsstillende. For det første er der næsten lige mange sider fra hvert forløb, og for det andet er de to forløb er flettet sammen på en måde, så man ikke læser det ene forløb som underordnet det andet. Jeg kalder derfor de to forløb for *fortid* og *fremtid*, da det er sådan, de hver især står i forhold til hinanden.

Disse to forløb forholder sig til hinanden på flere planer. Det viser sig efter første gennemlæsning, at de kan sættes sammen til et kronologisk forløb. Men samtidig er der også en vis mening i at læse de to forløb parallelt, det vil sige i den præsenterede rækkefølge. Begge historier er nemlig bygget op på samme måde: Manden og kvinden møder hinanden (eller genforenes), men deres lykke trues af en tredje person, der ikke skyr nogen midler for at adskille det forelskede par. Således ender begge forløb med, at enten fuglemanden eller fuglekvinden er alene tilbage. Begge forløb følger altså den klassiske spændingskurve med konfliktoptrapning, klimaks og udtoning. Da de to forløb præsenteres sideløbende følger fortællingens overordnede spændingskurve samme formel.

Også i det lineære forløb fra panel til panel er der mange eksempler på semantiske sammenhænge i overgangene mellem de to forløb. Vi ser det allerede i den første overgang, hvor den ene sekvens slutter og den næste begynder med et nærbillede af fuglekvinden.¹⁶⁵ På samme måde viser sidste panel på side 9 det

¹⁶⁵ Si meg en ting, side 3,6-4,1

store hus, hvor fuglekvinde bor med hundemanden i fremtidsforløbet, mens første panel på side 10 viser det store hus, hvor hun bor i fortidsforløbet med sin far.

I den sidste overgang fra fortid til fremtid er sammenhængen mellem de to forløb særligt påfaldende. Overgangen spænder over et dobbelttopslag.¹⁶⁶ På venstresiden er fuglemanden lige blevet lukket ud af kirken efter at have ventet forgæves ved alteret, og på højresiden forsøger fuglekvinde sig som lommetyv. Begge steder regner det, og regndråberne falder samme vej, hvilket giver hele dette dobbelttopslag en stærk visuel enhed på tværs af de to sekvenser. Der er således en nærmest poetisk sammenhæng mellem sekvensen med fuglemanden, der er blevet "forladt" ved alteret, og sekvensen med fuglekvinde, der nu ligeledes er "forladt" af sin elskede, der er død. Selvom begge de to kærlighedshistorier ender ulykkeligt, er der alligevel en følelse af meningsfuldhed i den overordnede slutning.

Meningsfuldheden forstærkes af, at fuglekvinde i slutningen optræder som lommetyv, ligesom fuglemanden gjorde i starten af fortællingen. Og der er mere, der forbinder start og slut: Både i det første og det sidste panel optræder en kanin. I første panel befinder den sig yderst til venstre, i sidste panel er den yderst til højre. På denne måde er det den første og den sidste figur, der ses, hvis vi antager, at panelerne læses fra højre til venstre. Kaninfiguren spiller ingen rolle for handlingen, den er blot en anonym forbipasserende, men dens tilstedeværelse udgør en visuel sammenfletning af start og slut. At starten og slutningen på fortællingen på mange måder er så ens, giver indtryk af noget skæbnebestemt.

Fortællingens opbygning, hvor læseren selv skal stykke de to forløb sammen og få det hele til at give mening, er en spændende udforskning af tegneseriemediets muligheder. Der viser sig flere måder at læse fortællingen på. I begyndelsen kender læseren ikke marginens betydning, men undervejs i læsningen bliver marginen en nøgle til at forstå hurtigere. Læseren kan i en senere gennemlæsning vælge enten at læse historien i den rækkefølge siderne præsenteres, eller som et kronologisk forløb takket være marginen, der hurtigt angiver hvilke sider, der skal læses eller springes over.

Noget sådant ville være helt umuligt at praktisere i film, og i litteratur ville det heller ikke være nemt. Men på grund af tegneseriebilledernes sameksistens i tid og rum, er det et grundvilkår for tegneseriens narration, at læseren har muligheden for at springe i læserækkefølgen. Normalt vil læseren kun foretage læsespring indenfor samme hyperramme eller dobbeltramme, eller bladde tilbage for at tjekke sammenhængene i historien (eventuelt motiveret af visuelle pejlemærker, der lægger op til dette). Men i *Si meg en ting* lægges der direkte op til, at læseren foretager større, bevidste spring på tværs af de lineære fortællestrukturer.

¹⁶⁶ Si meg en ting, side 42-43

Temaer og motiver

Si meg en ting er præget af, at formen synes mere ambitiøs end indholdet. Indholdet er en simpel fortælling om kærlighed og ondskab, helte og skurke. Formen er derimod ret outreret. For det første er tegningerne påfaldende stiliserede, for det andet er der næsten tale om en pantomimetegneserie. Desuden er der de to sammenflettede forløb, som læseren skal følge med i undervejs!

I denne sammenhæng må jeg også nævne udgivelsesformatet. Som bekendt er format og genre særlig tæt knyttet i tegneseriens verden, så formatet kan godt sige noget om intentionerne med værket. Første udgivelse skete som sagt i et enmandstegneseriemagasin, og den senere udgivelse er en lille, pænt indbundet bog. Begge formater er knyttet til den alternative scene og signalerer auteurkunst, hvor formelle eksperimenter i højere grad kan forventes end i album-formatet (jf. *Lomma full av regn*), der signalerer mainstream og etableret marked.

I *Si meg en ting* er udnyttelsen af virkemidlernes muligheder skåret ned til et minimum. Alligevel vil jeg påstå, at selve legen med formen er det væsentligste tema i *Si meg en ting*. Der er to forskellige udgangspunkter for denne leg: på den ene side det filmiske og på den anden side det grafiske. Men lad os først se på selve fortællingens indhold.

Helte og skurke

Si meg en ting er, ligesom *Lomma full av regn*, først og fremmest en kærlighedshistorie. I *Si meg en ting* er kærlighedsforholdets problematikker dog langt mere endimensionelt skildret. Fuglemanden når nærmest kun lige at hilse på fuglekvinden, før hun proklamerer overfor sin far (og læseren), at hun har truffet en mand, og at han er vidunderlig.¹⁶⁷

Det er let at udpege, hvem der er de gode og de onde i denne historie. (Og skulle man være i tvivl, kan man kigge på omslaget, hvor de gode findes på forsiden og de onde på bagsiden.) De gode har vores fulde sympati. Først og fremmest drejer det sig om fuglemanden, den fattige poet. Han er udstyret med mange gode og sympatiske egenskaber, hvoraf nogle tangerer det overmenneskeligt helteagtige. Eksempelvis er han, på trods af sit splejsede udseende, i stand til at slippe sejrende ud af kamp med en bredskuldret røver eller faderens tæskehold. Han redder uden tøven en ung pige i nød, og bruger hellere sine sidste penge på

¹⁶⁷ *Si meg en ting*, side 10,3

blomster til sin elskede end på mad til sig selv.¹⁶⁸ Fuglekvindens indtager en lidt gammeldags og passiv kvinderolle som den yndige, unge pige i nød. Hun viser dog en vis handlekraft, dels i forhold til sin far og dels med skydevåben i hånd, først i tivoliets skydebod og senere i den afsluttende kampscene.

Fuglekvindens far og hundemanden, på den anden side, er tydeligvis nogle slemme personer, der gerne allierer sig med tæskehold eller lejemordere. Hunden er meget usympatisk, han giver kvinden lussinger, og er tilmed en rigtig kryster og forræder. Se bare i den afsluttende kampscene, hvor hunden nok så ynkeligt beder for sit liv: Fuglemanden er, i kraft af sin godhed, nådig og skåner ham, hvorefter hunden skyder fuglemanden i ryggen!

Personernes helte- eller skurkestatus underbygges symbolsk af hvilke dyr, de er tegnet som. Det forelskede par er begge fugle. Fuglekvindens far er qua familieforholdet også en fugl, men han er udstyret med et krumt rovfuglenæb! Den jaloux ægtemand og lejemorderen er en hund og en kat, altså ligeledes kødædende dyr. Det burde være overflødigt at forklare symbolikken yderligere.

Det er med andre ord nemt at putte fortællingens konflikter i skabelon, og selvom man ikke forventer det af en tegneserie fra den alternative scene, er der tale om en fortælling, der trækker på en populær Hollywoodgenre, nemlig melodramaet. Melodramaet associeres normalt med blockbustere som *Borte med Blæsten* og *Titanic*. *Si meg en ting* har alle melodramaet kendetegn: ¹⁶⁹Omdrejningspunktet er to elskende, hvis kærlighed modarbejdes af omgivelserne, gerne familie og klasseforskelle. Parret udsættes for en smertefuld adskillelse og en ulykkelig slutning, hvor kærligheden kun kan leve videre i mindet. Der er fokus på tilfældighedernes spil og det skæbnebestemte, som mennesket ikke kan stille noget op imod.

Det er interessant, at melodramaet kombineres med ordløse fortælling, ja, i det hele taget med det tavse medie, tegneserien er. Hvis man har melodramaets sædvanlige lydspor i tankerne, når man læser *Si meg en ting* kan man næsten høre filmmusikken for sig, når de elskende genforenes og omfavner hinanden,¹⁷⁰ eller når fuglemanden dør i sin elskedes arme.¹⁷¹

Den melodramatiske skabelon kombineres i *Si meg en ting* med tegneseriens ikonografiske virkemidler. Kombinationens af melodramaet følelsesfuldhed og Jason-stilens udtryksløse ansigter er ikke ligefrem oplagt, men danner her basis for en interessant afprøvning af cartoonens identifikationskraft. Det er op til læseren selv at levere de store følelser, som hører til melodramaet, men betingelserne til stede i kraft af plottet.

¹⁶⁸ *Si meg en ting*, side 23-24

¹⁶⁹ Olsen og Schou 2007, side 81

¹⁷⁰ *Si meg en ting*, side 19,3

¹⁷¹ *Si meg en ting*, side 39,5

Det filmiske

Det filmiske giver sig udtryk i de statiske rammer og de lange sekvenser præget af handling-til-handling-overgange og zoom. Placeringen af et helt sort panel i kampscenen¹⁷² har tydelig karakter af et filmisk virkemiddel, hvor en udtoning til sort ofte bruges i situationer med dramatisk potentiale. I tegneserien er sådan et sort panel ret påfaldende, men i dette tilfælde giver det mening i sammenhæng med alle de andre filmiske elementer. Panelet beholder dog stadig sin grafiske pondus som en sort plamage på et ellers meget lyst dobbelttopslag.

Men mest eksplicit kommer det filmiske aspekt til udtryk gennem de mange stumfilmselementer. *Si meg en ting* udgør en interessant kobling mellem pantomimetegneserie og stumfilm (på engelsk: silent comics og silent film). Dette er tydeligt i brugen af mellemtekster og et handlingsforløb, der er hensat til 1920'erne, som var stumfilmens glansperiode. Og ikke mindst, så trækker fortællingen på genrer, som er knyttet til filmens verden og ikke mindst stumfilmsperioden. Jeg har allerede været inde på de melodramatiske elementer, og der er desuden elementer fra slapstickgenren, som for mange mennesker nu om dage nærmest er synonym med stumfilm.



III. 20: Slapstickkomik

Slapstickelementerne står for den komiske dimension i *Si meg en ting*. Der bliver gennem hele fortællingen delt mange spark og slag ud, og ofte er der en komisk overraskelseseffekt, som da fuglemanden, uden at vi får at se hvordan, uskadeliggør et tæskehold,¹⁷³ eller da han vinder en slåskamp ved ud af det blå at finde

¹⁷² Si meg en ting, side 38, 6

¹⁷³ Si meg en ting, side 18

en mukkert og give røveren et slag i hovedet.¹⁷⁴ Slapstickkomikken giver noget lethed til hele fortællingen. Dette ses meget direkte der, hvor fuglemandens flugt fra politiet kobles i lineært med den scene, hvor det unge par flygter til et eksotisk land.¹⁷⁵ Den komiske flugt i det ene forløb sidestilles altså med flugten i det andet forløb, hvor der står mere på spil. Dette tager brodden af alvoren og modificerer det rendyrkede melodrama, som måske også havde været svært at fordøje for Jasons læsere.

Det grafiske

Som vi så i afsnittet om billederne, spiller den stiliserede og grafiske stil en stor rolle i betydningsdannelsen i denne tegneserie. De stiliserede ansigter stiller krav til læserens indlevelse og identifikationsevne, og de stiliserede miljøer bruges metafiktivt. Betydningen af det grafiske tematiseres yderligere i flere sammenhænge, hvor fotografier og fotografering er en del af historien. Kombinationen af fotografiet som motiv og den yderst stiliserede tegnestil skaber nogle pudsige sammenstød, som udgør et tema i sig selv.

Første gang fotografiet optræder, er da fuglemanden opdager billedet af sin gamle kæreste i den tegnebog, han netop har stjålet. Her skaber den stiliserede stil en sjov virkning, da der zoomes ind på motivet, så det kun er fuglekvinden, der er synlig - beskæringen viser ikke fotografiets kanter, og panelet har derfor samme karakter som et hvilket som helst andet panel, hvor fuglekvinden er afbilledet. Det er udelukkende på grund af den sekventielle sammenhæng, at vi ved, at der er tale om et fotografi.

Et andet fotografi, der får fatal betydning, er det som sidder i fuglekvindens medaljon, som hundemanden finder på gulvet efter parrets flugt.¹⁷⁶ Medaljonens motiv - fuglemanden i halvprofil med et neutralt ansigtsudtryk - afbilledes utallige gange gennem i fortællingen, i og med at fuglemanden jo er den primære aktør. Man kan sige, at billederne af fuglemanden udgør en serie med et fælles ikonisk indhold, som opsummeres i medaljonens fotografi. Denne medaljon er i øvrigt også afbilledet på bogens inderomslag, hvor den vises åben i en hånd, på samme måde som læseren, der ser dette, sidder med den åbne bog med de mange billeder af fuglemanden i sin hånd. Medaljonen er et billede på kærligheden, der lever videre i mindet, hvilket er helt i tråd med det melodramatiske plot. Medaljonen som gennemgående motiv, ikke mindst i inderomslaget, overfører denne betydning til hele værket. Når man åbner bogen, åbner man så at sige for et fjernt og bittersødt minde.

¹⁷⁴ Si meg en ting, side 6,3

¹⁷⁵ Si meg en ting, side 24-25

¹⁷⁶ Si meg en ting, side 21,2

Endelig er der de falske fotografier som faderen fremstiller for at spolere brylluppet. Den ikonografiske stil er medvirkende til, at det overhovedet kan lade sig gøre for faderen at lave disse falske billeder. Faderens medsammensvorne behøver nærmest kun iføre sig et falsk næb og en ternet frakke for at være helt magen til fuglemanden. Dette trick ville virke utroværdigt i en mere realistisk stil, hvor personerne måske godt kunne lave falske fotografier, men ikke med samme ukomplicerede selvfølgelighed.

Og det er ikke kun datteren, men også læseren, der holdes for nar: Et af panelerne svarer nøjagtig til det fotografi, faderen er ved at tage. Således ser læseren med sine egne øjne fuglemanden med armen om livet på en blondine med hundesnude.



Ill. 21: Falsk fotografi

Der er altså flere paneler, som afbilleder et fotografi, og i det hele taget giver billedsiden mindelser om at bladde gennem en bunke gamle fotografier fra 1920'erne. Dette skyldes igen den gennemgående ens rammestørrelse, og desuden synsvinklen (som regel normalperspektiv) og billedbeskæring, der flere steder leder tankerne hen på enten portrætter eller snapshots. Desuden er der selve det sorte tryk på gulligt papir, som giver mindelser om gulfarvede sort-hvide fotos med høj kontrast.

Alt i alt er *Si meg en ting* præget af et minimalistisk formsprog, hvor mange tegneseriens virkemidler er skåret ned til et minimum. Den legende tilgang til formsproget og tegneseriens muligheder sker primært med udgangspunkt i noget udenfor selve tegneseriemediet (filmisk og grafisk æstetik), men som knyttes fint sammen med tegneseriemediets egne præmisser og muligheder.

Konklusion

Fire niveauer af narrative virkemidler

Den første opgave, jeg satte mig selv på med dette speciale, var at undersøge, hvilke virkemidler der er unikke for tegneseriens narration. Jeg startede min undersøgelse med at opridsede teoridannelsen omkring tegneserier. Semiotikken har været fremherskende i de seneste årtier, og det er også her, jeg tager mit udgangspunkt. Her er McCloud og Groensteen er et oplagt valg, da de er enige på et overordnet plan, men deres tilgang og metode er forskellig, hvilket giver god mulighed for løbende at få flere perspektiver på sagen. I første omgang tog jeg udgangspunkt i lighederne mellem de to teoretikers definitioner af tegneserien. De er brede definitioner, der fokuserer på tegneseriens fysiske udtryk: En samling billeder, der relaterer sig rumligt og betydningsmæssigt til hinanden.

På denne baggrund tegner der sig et billede af, at der er i hvert fald tre niveauer af narrative virkemidler, der bør undersøges. Første trin er således at se på de virkemidler, der kan iagttages indenfor de enkelte billeder. Næste trin er at undersøge virkemidler i de rumlige relationer, og sidste trin er en undersøgelse af de virkemidler, der udfolder sig i forhold til de betydningsmæssige relationer. Jeg inkluderer desuden et fjerde niveau, nemlig det verbalsproglige. Mange tegneserieteoretikere ser kombinationen af ord og billeder som et definerende træk, men jeg er ikke enig. Dog er det rigtigt, at det verbalsproglige spiller en vigtig rolle i mange tegneseriers betydningsdannelse, og det ville derfor være en fejl at gå for let hen over ordenes rolle i tegneserier.

Tegneseriens grundmateriale er *billederne*. Det enkelte tegneseriebillede er sjældent narrativt i sig selv; billederne bliver først narrative idet de indgår i relationer med de andre billeder. Billederne har flere funktioner i fortællingen: Man kan sige, at de kan være udtaleligheder, beskriveligheder og fortolkeligheder. Billedernes rolle som materiale i en narrativ tekst motiverer til, at tegneseriebilleder bygges op på en særlig måde med tendens til at prioritere nogle elementer og udelade andre. Dette kan komme til udtryk inden for et utal af stilarter. Stilarter er ofte knyttet til format og genre, men kan også bruges i kombinationer inden for samme værk eller samme panel. Cartoonen er et særligt ikonografisk virkemiddel, der er befordrende for læserens identifikation med tegneseriefortællingens aktører.

Ord kan formidle information på en mere præcis måde end billeder, og *det verbale* kan derfor ses som et (ofte ganske vigtigt) supplement til tegneseriens billeder. Men i forhold til narrativiteten er billedernes betydning som udgangspunkt forankret i en sekvens, og derfor er behovet for en forankrende tekst mindre.

Således har teksten i tegneserier oftest en afløsende funktion i forhold til billederne. McCloud nuancerer begreberne ved at opstille forskellige mulige kombinationer af ord og billeder, mens Groensteen påpeger, at teksten, ud over at give information, også kan have diegetisk funktion og tilføre fortællingen rytme, dramatik og realisme.

Det særlige ved tegnserien i forhold til andre billedmedier er, at flere billeder præsenteres samtidigt. Disse billeder organiseres i forhold til hinanden gennem *sidelayoutet*. Groensteen introducerer begrebet *spatiotopia* til at forklare forhold mellem rum og sted i tegneserien. Panelet er den rumlige basisenhed. Rammen og taleboblen står i et underordnet forhold til panelet. De deler mange af de samme funktioner i forhold til layout og betydningsdannelse, hvoraf den vigtigste funktion er at afgrænse og definere henholdsvis billed- og tekstzone. Panelerne arrangeres i større rumlige enheder, så som stribe og hyperramme. Sidelayoutets funktioner i forhold til det narrative projekt kan forklares med Benoît Peeters' model, som bygger på en vurdering af, om det er sidelayoutet eller fortællingen, der dominerer, og om der er relation mellem disse to størrelser. Groensteen nuancerer denne model med begrebsparrene regulær versus irregulær og diskret versus iøjnefaldende. Det vigtigste er at huske, at der kan være mange nuancer inden for den enkelte side, så sidelayoutet skal ikke kun ses som en overordnet størrelse.

Tegneseriens paneler forbindes betydningsmæssigt i sekvenser. McCloud forklarer dette ved hjælp af begrebet *closure*, og tillægger i den forbindelse mellemrummet mellem panelerne stor betydning som hjemsted for denne kognitive proces. Med sin vanlige systematik opstiller han herefter forskellige typer af overgange baseret på graden af nødvendig *closure*. Denne måde at stille tingene op på er dog ikke problemfri, og modellen kan med fordel suppleres med Christiansen og Magnussens mere filmteoretisk inspirerede model. Groensteen har ikke samme syn på den kognitive sekvensdannelse som McCloud. I stedet for at tillægge mellemrummets blanke intethed betydning, mener han, at panelerne finder mening i en løbende tolkning og gentolkning, efterhånden som læseprocessen skrider frem – eller tilbage, kunne man fristes til at sige, for det er en pointe for Groensteen, at tegneserier ikke kun læses lineært. Billedernes sameksistens i tid og rum åbner op for sammenhænge på tværs af det kausale og diskursive. Tegneseriens narration er altså ikke kun begrænset til det lineære, men kan også bygge på strukturer, som sammenflettes på tværs af siderne og åbner for nye mulige tolkninger.

De fire niveauer af narrative virkemidler griber ind i hinanden. Billedernes indhold og udformning bestemmes af deres tilpasning til sidelayoutet og deres rolle i de betydningsmæssige sammenhænge. Det verbalsproglige kan være med til at bestemme den mening, vi uddrager af såvel de enkelte billeder som hele det narrative forløb. Sidelayoutet skal tilpasses de enkelte billeder og understøtte

sekvensrækkefølgen. Sekvenserne er understøttet af de enkelte panelers funktioner og rumlige relationer, og der kan være ikke-sekventielle sammenhænge, som bliver tydeliggjort gennem sidelayoutet.

McCloud og Groensteen bidrager med hver deres måder at anskue niveauerne og deres virkemidler på.

McCloud er systematisk og deler gerne tingene op i kategorier, hvilket giver en god basis for et anvendeligt begrebsapparat. Groensteen opererer på et mere overordnet og abstrakt niveau og tilfører dybere lag til forståelsen af tegneseriens natur.

Virkemidlerne i praksis

Anden del af min mission var at afprøve mit begrebsapparat i analysesammenhæng. Analyse materialet var nøje udvalgt med henblik på forskelle og ligheder. Jeg havde valgt to værker med sammenfald i plot og tema, men med meget forskellig tilgang til formsproget. Således var der god basis for at iagttage forskellig brug af de narrative virkemidler.

I *Lomma full av regn* bruger Jason hele paletten af virkemidler med en overskudsagtig selvfølgelighed. Billedsiden tematiserer sin egen troværdighed eller mangel på samme med afbildninger af diegesens polititegninger, og den realistiske stil kombineres med det cartoony som et udtryk for subjektiv virkelighedsoplevelse. Det verbale udfolder sig flere steder som et parallelt spor i forhold til billedsiden, hvilket åbner op for dobbelttydige tolkninger af replikkerne. Layoutet er præget af gennemgående brug af regulære kompositioner, som griber ind i irregulært layoutede sider, hvilket pudsigt nok er med til at understøtte det fortalte. Panoramapaneler understøtter den fragmentariske fortællestil, og det samme gør den hyppige brug af aspekt-tilaspekt-overgange og bratte sceneskift. Konstant tilskyndes læseren til at drage sine egne konklusioner.

Der er tale om en alvorlig fortælling om kærlighed og ensomhed, hvor tilfældigheder på grænsen til det fatalistiske styrer begivenhedernes gang. Samtidig involveres forskellige fjollede genretroper som zombier og et kriminelt rumvæsen. Således stilles der konstant spørgsmålstejn ved diegesens troværdighed. Fortællingen er indeholdt i en rammefortælling om en lejemorder og hans offer. Denne fortælling sammenflettes med hovedfortællingen og tilfører denne nye mening. Samtidig udgør rammefortællingen et metafiktivt niveau, som understøttes af den dobbelttydighed, som de narrative virkemidler tilfører indholdet.

Si meg en ting præsenterer en meget minimalistisk tilgang til virkemidlerne. Tegnestilen er ekstremt stiliseret, det verbale er nærmest fraværende, og sidelayoutet er stort set begrænset til det regulære. Afvigelser fra den minimalistiske fortællestil har altid en eller anden betydning.

Den stiliserede og cartoony billedside virker meget åben. Konventionelle tegn som tårer/sveddråber og kruseduller bruges i flæng og mister således meget af deres betydning. Personernes ansigter er hele vejen igennem udtryksløse, hvilket står i kontrast til de dramatiske begivenheder. Dette kræver en ekstrem grad af engagement og identifikationsevne fra læseren.

Det sekventielle er ganske spændende, idet fortællingen består af to forløb, der tilsammen udgør ét, kronologisk forløb. De to forløb er flettet sammen af utallige semantiske og visuelle sammenhænge i sceneovergangene, og der er desuden sammenfald i den dramaturgiske opbygning. Takket være marginen, som skiftevis er sort og hvid, tilbydes læseren muligheden for at læse de to forløb på flere måder.

Indholdsmæssigt trækker fortællingen på filmhistoriens lettere genrer. Vi har at gøre med en simpel fortælling om helte, skurke, kærlighed og længsel, bygget op efter en melodramatisk skabelon. Det melodramatiske vemod modificeres med slapstickkomik. Et interessant virkemiddel er brugen af rene tekstzonepaneler, der fungerer som stumfilmens mellemtekster. Således trækker fortællingen på stumfilmens genrer og æstetik, og i det hele taget virker fortællestilen ofte ret filmisk. Dette kombineres med en undertiden helt metafiktiv betoning af billedernes grafiske kvaliteter, som tematiseres med gentagne afbildninger af fotografier.

Den systematiske gennemgang af virkemidlerne i hver analyse hjælper med at afdække nye betydningslag i narrationen og klarlægge hvad der er vigtigt at lægge mærke til i de to værker. Foruden de mange tematiske og plotmæssige sammenfald deler de to fortællinger legen med genrekonventioner og det metafiktive forhold til billederne. Men tilgangen til virkemidlerne er meget forskellig. I *Lomma full av regn* spilles der på alle tangenter, og i *Si meg en ting* synes recepten at være "less is more".

Analyserne blev grebet systematisk an for at bevare fokus på begrebsapparatets muligheder, men det viste sig som forventet, at tingene ikke sådan lige lader sig skille ad. Virkemidlerne påvirker hinanden og kan egentlig ikke anskues isoleret. Man må have alle tre niveauer i tankerne, når man analyserer tegneserier.

Begrænsninger og muligheder

Det forekommer mig, at de fire niveauer af narrative virkemidler er noget universelt for de fleste tegneserier, og at mit begrebsapparat derfor kan bruges på enhver tegneserie. Men tegneserier *er* meget forskellige. Jeg har uundgåeligt haft *Lomma full av regn* og *Si meg en ting* i tankerne, mens jeg klarlagde mit begrebsapparat. Og selvom jeg netop har valgt dem for deres forskellige tilgange til formsproget, har de også mange ligheder: Der er tale om to længere, afsluttede værker fra den alternative scene.

Min tilgangsvinkel havde måske været anderledes, hvis jeg havde haft at gøre med nogle endnu mere forskelligartede tegneserier, og i endnu højere grad, hvis der havde været tale om forskellige udgivelsesformater. Tanker om sidelayoutets funktioner har f.eks. begrænset anvendelse i forhold til de helt korte avisstriber, som trods alt udgør en stor del af det samlede billede af tegneseriemediet. Og i forhold til episodiske tegneserier som Anders And kunne ideerne om arthrologi og sammenfletning måske udbygges til at række ud over det enkelte "værk". Tegneserien har desuden gennemgået en rivende udvikling gennem hele det 20. århundrede, ikke mindst i de seneste årtier. Der er intet der tyder på, at vi har set alle muligheder endnu.

Men overordnet set er de fire (tre for pantomimetegneserier) niveauer gældende for alle tegneserier, og jeg havde trods alt også en pointe med at vælge to værker af den samme kunstner, og også med at det netop skulle være Jason, det skandinaviske bud på en superstjerne inden for den alternative scene.

Jason er om nogen en auteurkunstner. Man må derfor forvente en mere reflekteret brug af virkemidlerne, end hvis tegneserieerne var baseret på skrevne manuskripter lagt i hænderne på en nok så dygtig tegner. Når tegner og forfatter er den samme person, kan skabelsesprocessen være mere organisk, idet der er mulighed for at tilpasse narrationen i selve processen og finjustere forholdet mellem rumlige og betydningsmæssige relationer. Tegneserien er ikke blot et spørgsmål om ord og billeder, om narration og illustration. Tegneseriens fortællende mekanismer skal ses som en helhed.

Det er vigtigt at gå til tegneserieanalyse med respekt for mediet egenart i stedet for blot at overføre termer fra billedanalyse, filmanalyse og litterær analyse. Tegneseriemediet er under stadig udvikling, og det sidste ord om hvordan denne formidlingsform skal forstås, er langt fra sagt. Med dette speciale håber jeg på at have givet et lille bidrag til debatten.

English abstract

The purpose of this master's thesis is to investigate the narrative means specific to comics. The investigation is based mainly on the theories by Scott McCloud and Thierry Groensteen, and I exemplify with analysis of *Pocket full of rain* (1995) and *Tell me something* (2000) by Norwegian comic book artist Jason. Though many identities in theme and plot, these comics present very different uses of the narrative means, and can thus be used to examine the narrative means from different angles.

Based on the definitions of comics proposed by McCloud and Groensteen, I find that there are at least three levels of narrative means specific to comics: the images, the spatial relations (page layout) and the causal relations (which are primarily sequential). Furthermore, I include the verbal as a fourth level in my system of terminology.

The images are the material comics are made of, and I explain their functions as a part of the narrative project and how these functions motivates certain characteristics of the narrative drawing. Furthermore, I examine the use of various styles in comics and how the reader identifies with the cartoon. In my view, *the verbal* is not a defining trait, but still words play an important role in the narration of many comics. I investigate the relationship between words and pictures using Barthes' concepts anchorage and relay and McCloud's word/picture combinations. *Page layout* is investigated from Groensteen's idea about the spatio-topical apparatus. I investigate the functions of the panel, the frames, and the balloons and of the page layout as a whole. *The sequential relations* between the panels are the level where the narrative project is carried out. McCloud explains how the sequences give meaning through the concept of closure and set up categories of transitions based on degrees of closure. Groensteen states that the narrative structures do not have to be linear and discursive, they can be based on translinear relations and "braiding" as well.

Jason's *Pocket full of rain* is a bittersweet love story. Drawn in a realistic style with occasional use of a cartoony style, the images thematise their own credibility. Likewise, the use of the verbal adds ambiguity to the narrative. The page layout as well as the sequences adds to a fragmentary narrative style, which prompts the reader to draw her own conclusions. The story is contained in a "frame narrative" about the victim of a hired killer, and involves various genre tropes, such as zombies and aliens, and is hereby constantly questioning the credibility of the diegesis. The metafictional dimension is generally supported by the ambiguous use of the narrative means.

Tell me something, also a love story, presents a very minimalistic use of the narrative means. The style is very simplistic, the page layout is mainly plain regular, and the verbal is almost entirely left out! The silent comic genre is here combined with elements from silent film, such as slapstick comedy. The story consists of two parallel narrative courses, which are linked on many levels and can be read as one. The plot is based on a melodramatic model which stands opposed to the iconographic style and the impassive faces.

To sum up, my analysis shows that the narrative means of the images, the verbal, the page layout and the sequential relations are intersecting and should not be regarded separately. In any analysis of a comic, all four levels of narrative means must be considered. Comics are not just a mixture of word and image, but constitute a unique language of its own.

Litteratur

Jason: *Lomma full av regn*

Jippi Forlag 1995

Jason: *Si mig en ting*

Jippi Forlag 2003 (oprindeligt udgivet i Miau Miau nr. 10, 2000)

Barthes, Roland: "Billedets retorik" i Fausing, Bent og Larsen, Peter (red.): *Visuel Kommunikation*
Forlaget Medusa, København, 1980

Beatens, Jan: "Revealing Traces – A new Theory of Graphic Enunciation" i Varnum, Robin og Gibbons, Christina T (red): *The Language of Comics*
University Press of Mississippi 2001

Christiansen, Hans-Christian og Magnussen, Anne: "Tegneserieanalyse" i *Analyse af billedmedier – en introduktion*
Forlaget Samfundslitteratur, Frederiksberg, 2006

Christiansen, Hans-Christian: Tegneseriens Æstetik
Museum Tusculanums Forlag, København, 2001

Beaty, Bart: *Unpopular Culture - Transforming the european comic book in the 1990s*
University of Toronto Press, 2007

Eddie Chambell: *Graphic Novels Manifesto*
<http://www.donmacdonald.com/archives/000034.html>, 2004

Eisner, Will: Tegneserien og den grafiske fortælle teknik
Stavnsager 1986

Groensteen, Thierry: "Særtræk i den 7. og 9. kunstart" i *MedieKultur 30*
Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark, Århus, 1999

Groensteen, Thierry: *The System of Comics*
University Press of Mississippi 2007

Groensteen, Thierry: "Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?" i *Comics & Culture*
Museum Tusculanum Press, København, 2000

Harvey, Robert C.: "Comedy at the juncture of word and image" i Varnum, Robin og Gibbons, Christina T. (red): *The Language of Comics*
University Press of Mississippi 2001

Kjørup, Søren: *Semiotik*

Roskilde Universitetsforlag 2002

Krauss, Rosalind E.: "Grids" i *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myth*

The MIT Press, Cambridge, 1985

Lefèvre, Pascal: "The importance of being 'published'" i *Comics & Culture*

Museum Tusculanum Press, København, 2000

Magnussen, Anne: "Bill Davis og den fictive erindring" i *MedieKultur 30*

Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark, Århus, 1999

Magnussen, Anne: "The semiotics of C. S. Pierce and a Theoretical Framework for the Understanding Comics" i *Comics & Culture*

Museum Tusculanum Press, København, 2000

McCloud, Scott: *Understanding Comics*

Kitchen Sink Press 1993

Olsen, Mimi og Schou, Hans Oluf: *Levende Billeder – grundbog i mediefag*

Systime 2007

Peeters, Benoît: *Case, Planche, Récit*

Casterman 1991

Saraceni, Mario: *The Language of Comics*

Routledge 2003

Wivel, Matthias: "The Jason Interview" i *The Comics Journal #294*, 2008

Illustrationer

Omslaget er lånt fra *Pocket full of rain and other stories*, Fantagraphics 2008. Her ses personerne fra *Lomma full av regn* som antropomorfe dyr.

Ill. 1: Selvportræt af Jason (Jason: *What time is it?* i *Pocket full of rain and other stories*, Fantagraphics 2008. Side 52.)

Ill. 2: Scott McClouds oversigt over tegneseriens forskellige stilarter (McCloud 1993, side 52-53)

Ill. 3: Cartoonens identifikationskraft (McCloud 1993, side 31)

Ill. 4: Tezukas brug af cartoonen (Osamu Tezuka: *Ode to Kirihiro*, Vertical 2006, Side 702.)

Ill. 5: Verbale ytringer formidlet med billeder. (Johan F. Krarup: "No title" i *Son of a Horse vol. 2*, Son of a Horse 2007)

Ill. 6: Læseren informeres om baggrunden for forældrenes skumle planer. (Per Sanderhage og Henrik Rehr: "Kaj og Kapok" i *Slim nr. 7*, Tellerup 1991, Side 22.)

Ill. 7: Forskellige udgaver af samme Steen og Stoffer-søndagsstriben.

Ill. 8: Et eksempel på Tove Janssons brug af rammen. Hvor stopper det ene panel, og hvor begynder det næste? (Tove Jansson: *Mumitrolde*, Carlsen Comics 2008. Side 61.)

Ill. 9: Det konventionelle og det retoriske layout ifølge Christiansen og Magnussen (Christiansen og Magnussen 2006, side 121)

Ill. 10: En nyforelsket Stian rydder op (*Lomma full av regn*, side 22)

Ill. 11: Dagdrøm om en øde ø (*Lomma full av regn*, side 10)

Ill. 12: Den centrale scene på side 29 (*Lomma full av regn*, side 29)

Ill. 13: Stian og kvinden på en bænk i parken (*Lomma full av regn*, side 36)

Ill. 14: Kvinden og strudsen (*Lomma full av regn*, side

Ill. 15: Stian møder en zombie (*Lomma full av regn*, side 27)

Ill. 16: Forvrænget virkelighed, et ansigt skjult af bogstaver og muligvis en varulv! (*Lomma full av regn*, side 34)

III. 17: Sort fugl på sort baggrund (Si meg en ting, side 15)

III. 18: Fuglekvinden bag vinduet (Si meg en ting, side 9)

III. 19: Ligg unna jenta! (Si meg en ting, side 18)

III. 20: Slapstickkomik (Si meg en ting, side 28)

III. 21: Falsk fotografi (Si meg en ting, side 36)

Bilag: Registrering af sekvenser og overgange.

Jeg har inddelt historien i en række scener, som bliver grundlaget for optællingen af forskellige typer af overgange. Hver scene involverer som en logisk følge ét sceneskift. Antal paneler er lig med antal overgange. (Dette gælder naturligvis ikke for den sidste scene).

Lomma full av regn

Side	Beskrivelse	Antal paneler	Øjeblik	Handling	Objekt	Scene	Aspekt
3-5	Ørken 1	15	2	10	2	1	
5	Politistation	2			1	1	
5	Kvindens spiller cello	3		2		1	
6-7	På bar	15		9		1	5
7-8	Stian vågner	7		2		1	4
8-9	Cykelstyrt	12		7	4	1	
10	Øde ø	8	1	4	2	1	
11	Politistation	3		1	1	1	
11-13	På date 1	16		7	4	1	4
13	Ørken 2	4		1	2	1	
14	På date 2	4		2	1	1	
14	Ørken 3	2		1		1	
14-15	Tennis	8		4	3	1	
16	Telefonsamtale	6		3	2	1	
16-17	På kirkegården	5	2	2		1	
17	Hjemme hos kvinden	6		4	1	1	
18	Ørken 4	3		1	1	1	
18-19	Skovtur på månen	7		5	1	1	
19	Politistationen	2			1	1	
20-21	Regnvejrsdag	15		5	2	1	7
21-22	Lejemorderen	6		4	1	1	
22	Pornoblade	3		2		1	
23	Billard	6		2	2	1	1
23	Fly	2			1	1	
24	Vandpistol	8		3	2	1	2
25	Seng	4				1	3
25-26	Legeplads	6		2		1	3
26	På bar	5		2		1	2
26-27	På shopping	9	1	4	3	1	
28	Venedig	2		1		1	
28	Træet	4		2	1	1	
28-29	I sengen	7	5		1	1	
29-30	På bar	6				1	5

30	Hundeslæde	2		1		1	
30-32	Flyvende hatte	8		6		1	1
32	Drømmevarsel	7		2	4	1	
33-34	Ulven 1	11		7	3	1	
34	Luftballon	2			1	1	
34-35	Ulven 2	9		4	2	1	2
35-36	Park	6	1	4		1	
36	Bankboks	5		4		1	
36-37	Sne	3				1	2
37	Ankomst til Påskeøen	3				1	2
37	Bankboks	1				1	
37	New York	2		1		1	
37-38	Rumvæsen 1	6		5		1	
38-39	Synsk dreng 1	4		4		1	
39	Rumvæsen 2	3		1	1	1	
39	Synsk dreng 2	5		2	2	1	
40	Sivhytten	2		1		1	
40	Taj Mahal	2		1		1	
40	Lejrbål	4		1		1	2
41	Globus	2		1		1	
41	Under palmerne	5		1	1	1	2
41-42	Tømmerflåde 1	2			1	1	
42	Nat på Påskeøen	4		1	2	1	
42-43	Dykkertur	8		2	4	1	1
43	Tømmerflåde 2	4			3	1	
44-45	Kamp	15	1	4	9	1	
45-47	Tilbage i byen	15		10	3		

351	13	155	75	59	48
100 %	4 %	44 %	21 %	17 %	14 %

Si meg en ting

Side	Beskrivelse	Antal paneler	Øjeblik	Handling	Objekt	Scene	Zone
1-3	Fremtid: Fuglemanden som lommetyv	15	1	11	2	1	
4-6	Fortid: Fuglemand og fuglekvinde mødes	18	1	15	1	1	
7-9	Fremtid: Fuglekvinde hos hunden	17	2	12	2	1	
10	Fortid: Fuglekvindens far	6			1	1	4
11	Fortid: Fuglemanden får afslag fra forlag	5		3	1	1	
11-12	Fortid: Fuglekvindens far opsøger fuglemanden	7		5		1	1
13-15	Fremtid: Fuglemanden opsøger fuglekvinde	18		16	1	1	
16-17	Fortid: Tivolitur	9		7	1	1	
17-18	Fortid: Tæskehold	9		4	2	1	2
19-21	Fremtid: Fuglekvinde flygter, hunden ringer til lejemor	18		12	5	1	
22	Fortid: Familieopgør	5				1	4
22-24	Fortid: Fuglemand køber blomster og stjæler brød	13		9	3	1	
25-27	Fremtid: Flugt til eksotisk land	18		13	4	1	
28	Fortid: Flugt fra politiet	6		4	1	1	
29-30	Fortid: Fuglemanden sælger et digt og frier	12		10	1	1	
31-33	Fremtid: Hunden finder det flygtede par	18	1	14	2	1	
34-35	Fortid: Dagdrømmeri 1	10		7	2	1	
35	Fortid: Dagdrømmeri 2	2	1			1	
36	Fortid: Falske fotografier	6		5		1	
37-39	Fremtid: Kamp	18	2	10	3	1	(2) ¹⁷⁷
40	Fortid: Fuglekvinde ser de falske fotografier	6		5		1	
41	Fortid: Fuglemanden i kirken	3		2		1	
41-42	Fortid: Fuglekvinde møder hunden	5		2	2	1	
42	Fortid: Fuglemanden i regn	4	2	1		1	
43-44	Fremtid: Fuglekvinde som lommetyv	11		7	3		

259	10	174	37	24	11/2
≈ 100 %	4 %	67 %	14 %	9 %	4/1 %

¹⁷⁷ Non sequitur, som jeg registrerer i denne kolonne udelukkende af pladshensyn.

