

Det har med vores synæstetiske perception at gøre

Samtaler med Flemming Mouritsen i perioden 2008 til 2012 ved Herdis Toft og Karin Esmann Knudsen

Du har også beskæftiget dig med medierne i et historisk perspektiv?

– Tegneseriens opståen hænger sammen med avisen udviklet som massemedie, som igen indgår i den generelle samfundsudvikling. Det er også karakteristisk, at tegneserien som et moderne medie for børn udvikles samtidig med filmen.

Børnene kan på meget avanceret vis tage medierne i brug og omforme dem. Dette står i skarp modsætning til hele det babelstårn af forskellige måder, vi har for hele tiden at belære dem. De skal hele tiden kunne noget andet, men de har faktisk i deres uformelle legekultur redskaber, de kan tage i brug til at udfolde sig på egne betingelser, og det er ofte nogle meget mere avancerede og egentlig også mere effektive måder end dem, der ligger i vores pædagogiske institutionalisering og i det hele taget vores måde at tænke på. Der er et beredskab eller en kompetence, som ligger lysår foran skolens besvær med at lære dem at læse.

Skolen bliver ændret radikalt med systemskiftet i 1901 og så her op til 2001, og derefter har vi fået den ene gennemgribende reform efter den anden.

Tegneseriens familieskab med filmen er til stede helt fra starten. Se for eksempel *Gøg og Gokke*, hvor filmsproget og måden at klippe, variere synsvinkler og perspektiv har mange ligheder med tegneserier.

Man mente i 1950'erne at tegneserien var primitivt sprog, der ødelagde børnenes sprog og skolede dem i at læse alt for nemt og udvikle en ny analfabetisme. Hvis det var i dag, ville man have ræsonneret sådan, at tegneserien var medskyldig i, at drengene ofte bliver tabt i skolen.

Lille Nemo i Drømmeland er en klassiker. Lille Nemo ligger og sover – og drømmer – men det er ikke altid, vi får at vide, at han drømmer. Han vågner op i sin seng. Det er et fortællekema, en synsvinkel. Det er den samme situation, men den ender altid forskelligt – han kan vågne på 1000 forskellige måder. Hvor meget af det moderne kunstneriske gennembrud henter mon impulser fra tegneserien? Fra dens indstilling af sansesystemet og dens måde at beskrive verden på. Man tegner ikke ting, som de er, for at registrere dem, men man skildrer effekten. Tegneserien søger stærke effekter, ligesom filmen gør det.

Taleboblen ligner overhovedet ikke karakterens lyd eller tale. Boblen er ikke engang analog, den er digital. Men den har et analogt element i piben, der går ned. Det er et bestemt signal, en bestemt kodning, og det gør, at et i princippet fuldstændigt tyst, tavst medie kan artikulere lyd. Og det er jo så noget, der udvikles gennem mediet. I superserier og spændingsserier bliver der opdyrket lyd. Jeg ser også ordet skrig som hvidt eller blå, som i lyden. Det har med vores synæstetiske perception at

gøre. Tegneserien gør hele tiden opmærksom på, at den er tegneserie, at den er tegning. Den siger: Det her er tegning. Ligesom ungerne siger: Det her er leg. Den sætter rammeværket i spil og på spil.

Bevægelse er på samme måde en fast ingrediens i tegneserien. Der findes et helt arsenal af forskellige bevægelsesformer.

I computerspil bruger de stadig nogle af tegneseriens virkemidler. Tegnefilmen udvikles til computeranimerede film og er forlæg for computerspillet.

Tegnefilmen er *spin off* fra tegneserie og film. Tegneserien er fortælling omformet til grafisk udtryk. Den er narrativ.

Middelalderens dramatik og ritualer, kalkmalerierne, det simultane princip i middelalderens teater, hvor for eksempel Jesu livshistorie kan ske samtidigt i forskellige stadier på en scene eller på et antal scener, disse middelalderlige udtryk svarer til den måde, børn leger rolleleg på. Rollelegene har en sekventiel struktur. Deres fortællestil er ikke en klassisk aristotelisk måde at fortælle på. De klassiske fortælle-måder har spænding fra her til der, mens børnenes har spænding omkring sig.

Man har haft den forestilling i det pædagogiske univers, at det er vigtigt at holde sig til de enkle former, de klassiske former og den logik, der ligger i dét, og på en måde diskvalificerer man det, børn kan, på andre måder.

Tegneserier glider ind som virkemidler og inspirerer de måder, børn tegner på. Man har haft det med børns tegning, at det foregår spontant. Det gør fanden, gør det. De sidder og tager ved lære af hinanden, de overleverer et helt system af koder, og netop medierne og mediefigurerne og de grafiske virkemidler bruger de meget tidligt. Rødderne har vi i den mundtlige kultur.

Kunsten har så at sige indhentet folkekulturen, eller den indgik i et udvekslingsforhold med folkekulturen. Massekulturen kommer til at virke ind på det moderne gennembrud i kunsten, men den mere avantgardeprægede kultur kommer til at ligne børns udtryksformer mere. Det er de samme måder, metoder og æstetikker, som også ligger inden for kunstinstitutionens rammer.

Der findes et arsenal af former, som bliver taget i brug og omformet, fortalt om til noget andet, i det øjeblik ungerne har fat i det.