

- Herdeg, Walter & Pascal, David (red.) (1972): *The Art of the Comic Strip* (Zürich: The Graphis Press)
- Jørgensen, Anders Hjorth (1996) *Carlens store tegneserie leksikon – alverdens tegneserieskabere* (København: Carlsen Comics)
- Kolp, Manuel (1992) *Le langage cinématographique en bande dessinée* (Bruxelles: Edition de l'Université de Bruxelles)
- Lacassin, Francis (1972) *The Comic Strip and Film Language*, In *Film Quarterly* vol. Xxvi, no.1 (Fall) (Berkeley: University of California Press)
- Marion, Philippe (1993) *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation de lecteur* (Louvain-la-neuve: Academia)
- McCloud, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art* (MA: Kitchen Sink Press)
- (1994) *Tegneserier – fornøjelse, fremstilling, forståelse* (oversat af Anders Hjorth Jørgensen) (København: Gyldendal)
- McCue, Greg S. (1993) *Dark Knights* (London: Pluto Press)
- McLuhan, Marshall (1967) *Mennesket og medierne* (København: Gyldendal)
- Murray, Christopher (2000, in press) *Rhetoric and Response: Ideology and Myth in the Superhero Genre*, In: Magnussen, Anne & Christiansen, Hans-Christian (red.) (2000, in Press) *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (København: Museum Tusulanum)
- Oomen, Ursula (1975) *Wort-Bild-Nachricht: Semiotische Aspekte des Comic-Strip »Peanuts«*, In *Linguistik und Didaktik* 24: 247-259
- Peeters, Benoit (1984a) *Les bijoux ravis* (Bruxelles: Magic Strip)
- (1984b) *L'Activité hitchcockienne I*, In *Consequences* no. 3: 90-100 (Paris)
- (1988) *Tintin og hans skaber* (København: Carlsen)
- (1991) *Case, planche, récit* (Bruxelles: Casterman)
- Reynolds, Richard (1994) *Super Heroes: A Modern Mythology* (Jackson: University of Mississippi Press)
- Salomonsen, Steen (1993) *Filmteorien som forskningsfelt*, In *Sekvens* 93: 61-78 (Københavns Universitet)
- Samson, Jacques (1988) *Stratégies modernes d'enonciation picturale en bande dessinée*, In Groensteen (1988a): 117-138
- Schmitt, Ronald (1992) *Deconstructive Comics*, In *Journal of Popular Culture* vol. 25 no. 4: 153-161 (Ohio: Bowling Green)
- Schröder, Horst (1981) *De første tegneserier* (København: Carlsen)
- Sonnesson, Göran (1989) *Pictorial Concepts* (Lund: Lund University Press)
- Spigel, Lynn & Jenkins, Henry (1991) *Same Bat Channel, Different Bat Times: Mass Culture and Popular Memory*, In Pearson and Uricchio: *The Many Lives of the Batman*: 117-148 (London: BFI Publishing)
- Tisseron, Serge (1985) *Tintin chez le psychanalyste* (Paris: Aubier)
- (1987) *Psychanalyse de la bande dessinée* (Paris: Presse Universitaires de France)
- Van Lier (1988) *La bande dessinée: une cosmogonie dure*, In Groensteen (1988a): 5-24
- Watts, Richard J. (1989) *Comic Strips and Theories of Communication*, In *Word & Image* vol. 5 no. 2: 173-180 (Taylor & Francis, Ltd.)

Hans-Christian Christiansen har netop afsluttet et ph.d.-studium ved Institut for Film- og Medievitenskaber, Københavns Universitet.

# Særtræk i den 7. og 9. kunstart

Af Thierry Groensteen

*Tegneserien betragtes i mange sammenhænge som et æstetisk opkog af den fortællende film. Dette er et dogme som stadig hersker på trods af at de tidlige filminstruktører var milevidt fra de samtidige tegneseriekunstneres narrative virtuositet. I »Særtræk i den 7. og 9. kunstart« argumenterer Thierry Groensteen for, at tegneserier og film nok i nogle henseender betjener sig af samme betydningsregistre, men tillige er karakteriseret ved særtræk i teknologi, produktion og udtryksmateriale.*

Siden deres fremkomst i slutningen af forrige århundrede er fiktionsfilmen og tegneserien blevet opfattet som beslægtede billedfortællende udtryk. Fælles for tilnærmelsen til de to udtryk har desværre været at fremhæve de indbyrdes ligheder på bekostning af forskellene som minimeres eller forbigås i tavshed. Dette giver et fejlagtigt og mangelfuldt billede af tegneseriens sproglige egenart. Man opfatter i denne sammenhæng tegneserien som et medie, der mangler lidt i forhold til filmen. Dette dogme kommer til udtryk i formuleringer af bl.a. Michel Pierre (»Tegneserien, denne filmiske kunstart med stilstand i billedet...«) og René Clair (»Tegneserien, film uden bevægelse...«).

Jeg vil i denne sammenhæng sammenligne og diskutere de to medier i forhold til et overordnet niveau: fortællinger i billeder. Når jeg taler om »fortællinger i billeder« refererer jeg til to selvstændige domæner som hver repræsenterer et antal egenskaber, i forhold til hvilke tegneserien og filmen udgør to særlige udtryksformer. Det første af disse domæner er *fortællingen*, det andet (selvfølgelig) *billedet*.

## En fælles arv

Paul Ricoeur skriver i forordet til André Gaudreaults fremragende *Du litteraire au filmique: système du récit* (1) (som jeg flere gange vil referere til), at det som i forhold til kategorien fortælling kendetegner litteratur, teater og film blot er variationer »indenfor den narrative genre«. I dette perspektiv har tegneserien, som Ricoeur undlader at nævne, sin naturlige plads ved siden af de tre nævnte fortælleformer. I beskrivelsen af fortællingen som symbolsk aktivitet fremhæver Paul Ricoeur i *Temps et*

*Recit* tilegnelsen og genskabelsen af tid, der fungerer som en følelsesmæssig afklaring af, hvad det vil sige at handle som menneske. Denne funktion er uden tvivl lige så gammel som sproget, først varetaget af mundtlige fortællinger og senere overdraget til den skrevne fortælling. Den mytiske fortælling, eventyret, det episke digt, skriftemålet, satiren og lign. repræsenterer i denne sammenhæng forskellige variationer fra før den litterære roman i det 19. århundrede blev det dominerende litterære udtryk. Med Ricoeur skal jeg her tillige fremhæve evolutionen i forhold til den narrative form (2), ligesom jeg skal understrege genrens massive udbredelse til moderne medier: film, tegneserier, fotoromaner, radio, tv, pressen; vores »billedkultur« er også en »fortællekultur«.

Der eksisterer en disciplin, som Tzvetan Todorov i 1969 navngav narratologi, som netop har fortælleformens tekniske konstruktion som sit område. Skønt mere rettet mod analysen af fortællinger end mod produktionen heraf (og her må jeg beklage at dette praktiske aspekt kun belyses af tyndbenede, (primært) amerikanske lærebøger) har den alligevel (med hjælp fra hjælpediscipliner som f.eks. receptionsteori) medvirket til at kaste lys over konkrete narrative metoder, som f.eks. strukturering af narrativ tid, dramatisering, personschildring m.v. Kort sagt har dele af litteraturteorien (uden egentlig at have haft dette som formål) givet os en indsigt i fortællingens teknik som har været, om ikke universel, så i hvert tilfælde mulig at overføre til andre betydningssystemer, f.eks. film og tegneserier (3).

Men ud over at være to narrative former blandt mange andre har film og tegneserier det til fælles, at de fortæller i billedsekvenser. Endvidere er det et

faktum, selv om det ofte underkendes, at billeder har en specifik visuel grammatik. Former, farver, lys og komposition er, 650 år efter Giotto, stadig de parametre som nu filminstruktører og tegnere arbejder med. Og malere har altid arbejdet med elementer som dybdeskarphe d og beskæring selv om man ikke har benyttet dette begrebsapparat. Et besøg på et vilkårligt kunstmuseum vil bekræfte en udbredt brug i tidlig billedkunst af nærbilleder (i portrætter) og totalbilleder (i landskabsbilleder), hvilket dog nok skal ses som en spontan overensstemmelse mere end et bevidst valg hos kunstneren. Opfindelsen af filmen har i denne forbindelse bidraget til, at der er blevet sat navn på disse billedfortællende teknikker. Denne navngivning skal primært ses i relation til de krav der stilles til kommunikationen mellem filminstruktøren og hans team. Film og tegneserier har desuden modificeret funktionen af de forskellige billedindstillinger ved at tildele dem en relativ værdi. (Modsat kan man sige, at de i maleriet stort set havde en absolut værdi, d.v.s. var bundet til det repræsenterede motiv). Det faktum, at hvert billede eller indstilling er del af en sekvens og placeres mellem andre billeder og indstillinger, der kommer umiddelbart før og efter, gør at dets værdi (dets narrative, affektive og symbolske effekt) nu mere er relativ og skabes via modstilling og forskel.

Denne lange indledning har bl.a. som målsætning at underminere en udbredt illusion: dette at filmen tildeles faderskabet til en række narrative former og billedbetydninger. Fiktionsfilmen (og senere TV) har i den grad præget vores omverdenssyn, at den er kommet til at fremstå som støbeformen for, om ikke alle narrative former, så i hvert tilfælde for alle billedfortællende former. Men her må vi huske, som fremført af André Gaudreault, at filmen modsat tegneserien ikke straks fulgte den narrative hovedvej.

»Ikke sådan at forstå, at de tidlige filminstruktører ikke fortalte historier. Men det drejede sig om andre, mere fragmenterede, fortælleformer. Og det skal forøvrigt bemærkes, at fortællingen ikke var den eneste interesse hos de tidlige filminstruktører. Faktisk bevægede de sig mellem flere forskellige interesser: dette at visse objekter og mennesker i bevægelse (...), dette at overraske og begejstre med nye former for magi muliggjort af filmteknologien (...), dette at vise objekter og landskaber som hidtil havde været udenfor rækkevidde (...), og tilsidst dette at fortælle historier« (4)

Fiktionsfilm og tegneserier befinder sig mellem to traditioner som præger deres respektive æstetiske udtryk. For så vidt at begge udtryk er begunstigede af denne arv har de et stærkt slægtskab. Disse træk indfanger imidlertid ikke det specifikke i de to kunstarter, og de kan således ikke tjene som definitionelle kendetegn for disse.

## Tegneserien, en hybrid genre?

Til forskel fra romanen præsenterer filmen og tegneserien (i Christian Metz' terminologi, senere gentaget af Gaudreault) en fortælling »en acte«. De *viser* os personerne i færd med at handle, i stedet for at *fortælle* os de begivenheder som personerne underkastes. I fortællingen optræder således en anden form for kommunikation som jeg, idet jeg fortsat henviser til Gaudreault, vil kalde *monstration* (»i stedet for termen »repræsentation« som er for udvandet og flertydigt«), d.v.s. produktionen af en efterligning. I film, som i tegneserier, er monstration og narration uløseligt forbundet, funderet i en organisk kombination (modsat hvad tilfældet er for det litterære værk som primært er forbundet med narration, og for maleriet og fotografiet som primært er forbundet med monstration).

Hvis tegneserien er, som man ynder at kalde den, en hybrid genre (hvis man kunne se bort fra de negative konnotationer ville betegnelsen blanding(sgenre) dog være en mere dækkende betegnelse) må det netop være denne særlige fusion mellem narration og monstration som der hentydes til. Andre anvendelser af ordet hybrid må, om ikke forkastes, så nuanceres.

Først og fremmest er tegneserien ikke en hybrid genre i den forstand som udtrykket bruges i forbindelse med teater, ballet, opera og talefilm, hvor det drejer sig om, at flere af vores sanser (i det mindste to: synet og hørelsen) inddrages samtidigt og mobiliserer flere »formelle instrumenter« (for at bruge et udtryk formuleret af Novalis).

Endvidere kan sammensmeltningen af tekst og billede, som er et karakteristisk ideal i tegneserien (som der naturligvis ikke er grund til at sætte spørgsmålstegn ved) ikke ophøjes til kardinalpunkt i en definition af (mindst) tre grunde:

A) Fra Caran d'Ache til Moebius (via Bara, Soglow, Poëvet, Caza og flere andre) har tegnere eksperimenteret med »stumme« værker, som, selv om de er undtagelser i forhold til det generelle billede, ikke desto mindre utvivlsomt er tegneserier.



Denne planche af Frank King, som viser to personer fra Gasoline Alley trænge ind i et »moderne« lærred illustreret, at tegneseriens auteurs er landskaber først og fremmest et rum som kan udforskes; det fremviste forvandles til en selvrefleksiv leg med fortællingen. C Tribune Media Service

På samme måde er film ikke nødvendigvis talefilm.

B) Sammensmeltningen af tekst og billede er som definatorisk kriterie ikke tilstrækkeligt skelkende. Det er således et generelt træk ved den moderne kommunikation og man ser det overalt : på plakater, vejkort, computerskærme og ikke mindst i lærebøger og manualer.

C) Det er oplagt, at tekst og billede i tegneserier ikke optræder i et ligeværdigt forhold.

At sætte lighedstegn mellem termerne »tekst + billede« og »narration + monstration« vil være en alvorlig fejl. Selv om billeder eksklusivt fungerer som monstration er det ikke teksten som primært eller »naturligt« bærer fortællingen. Faktisk kan man iagttagte markante forskelle i tegneseriens narrative strategier, lige fra dem hvor billedet helt bærer fortællingen ( f.eks i stumme tegneserier), til dem der i udpræget grad støtter sig til teksten (Idyl af Jeff Jones er her et godt eksempel). I langt de fleste tilfælde bliver tegneseriefortællingen primært kommunikeret via billedet – enten som en fortælling der udtrykkes i billeder eller som billedsekvenser der skaber en fortælling.

Teksten i en tegneserie har kun undtagelsesvis en decideret narrativ funktion. Oftest drejer det sig om fortællerens korte præciseringer af spatio-

temporale forhold (f.eks angivelsen af spring i tid og rum). Når teksten i mere udpræget grad påtager sig narrative funktioner ender det ofte i redundans (som hos Jacobs).

I en tegneserie er tekstens to primære funktioner at bære dialogen og at udtrykke et subjektivt syn på handlingen fra (primært) en af handlingens hovedpersoner, det som ofte betegnes som focalization. Dette betyder at teksten fungerer som afløsning (relais) i forhold til billedet og supplerer denne i forhold til en ontologisk mangel. Et billede kan reproducere (eller efterligne) alle menneskelige aktiviteter undtagen én, sproget. Sproglige ytringer er således meget svære at omsætte i andre betydningssystemer, og for billedfortællinger er der ikke andre muligheder end direkte at citere. Men et citat er et fremmedlegeme i billedfortællingen.

Men disse præcise og veldefinerede funktioner, som jeg mener karakteriserer brugen af tegneseriens tekst, svarer vel til filmens brug af lydsporet . Voice off varetager således kommentarerne og tilføjer fortolkende elementer, og dialogen bliver blot talt i stedet for skrevet, den bliver hørt i stedet for læst. Det er således det materielle medie der ændres; tekstens funktion i fortællingen ændres ikke (5).

Det faktum, at teksten skrives (i talebobler), gi-

ver ikke denne en vægt eller status som kan berettige, at tegneserien betragtes som en filial af litteraturen, en paralitterær genre, således som der stadig er tendens til. Ellers ville det ligeledes, for at være konsekvent, tale for at betragte filmen som en mundtlig fortælleform.

Jeg har opstillet en række argumenter som tillader mig at se filmen og tegneserien som to beslægtede kunstarter. Her stopper imidlertid opregningen af ligheder. Det som jeg herfra skal se nærmere på er de grundlæggende forskelle mellem den 7ende og den 9ende kunstart. Disse forskelle skal belyses i forhold til tre kriterier som skal forstås i sammenhæng og som ikke kan studeres separat: *udtrykkets substans* (et begreb lånt fra Louis Hjelmslev, som modstilling til »udtrykkets indhold«), *udførelsen* og *sammenføjningen af billeder*.

## Udtrykkets substans

Indtil nu har jeg talt om billeder som en homogen kategori. Det skal nu understreges, at der eksisterer mindst 5 grundlæggende forskelle mellem det filmiske og det grafiske billede – og disse opstiller jeg i følgende diagram :

FILM	TEGNESERIER
levende billeder	statiske billeder
»fattige« billeder	komplekse billeder
anonyme billeder	signerede billeder
»utæmmede« billeder	»føjelige« billeder
statisk ramme	dynamisk ramme

Jeg vil i det følgende se nærmere på disse kategorier enkeltvis.

### 1. Bevægelsen

»Filmindstillingen er bevægelse« (6). Med denne præcise formulering bekræfter Deleuze et faktum som jeg formoder ingen vil modsige ham. Før at filmen blev accepteret som kunstart, fremstod mediet da også som en teknologi og metode til registrering og genskabelse af bevægelsen. Denne ontologiske mulighedsbetingelse bliver senere fundamentet for den 7ende kunstarts æstetik. »Photo-

génie« i det filmiske billede, skriver Deleuze videre, er således »billedet der »skabes« af bevægelsen« (7)

Denne særlige effekt har det grafiske billede ikke adgang til og dets ubevægelighed er tillige dobbelt. Bevægelsen hos tegneseriens figurer kan således kun antydes via stivnede positurer, og kameraets bevægelse kan kun repræsenteres via blodfattige efterligninger. Som Benoît Peeters har formuleret det : »Alle grafiske ækvivalenter til travellings, inserts og dybdeskarphed som visse af tegneseriens forfattere søger afslører blot forskellene mellem de to sprog; de producerer kun »citations-effekt« (8)

Det som tegneserien især mangler i denne sammenhæng er den successive bevægelse, det som bl.a. Deleuze har kaldt »conscience-camera«. Men ved at fortælle via forskel snarere end via variation er tegneserien i virkeligheden friere stillet i forhold til synsvinkelskift. For at illustrere dette kunne man som ren hypotese forestille sig en overførsel af tegneseriens klipning til filmen. Dette ville betyde en stort set vedvarende klipning og flertallet af disse indstillinger ville være så korte, at filmen ville blive tilført et utåleligt tempo. Man kunne så erstatte mellemrummet mellem to tegneseriebilleder med kamerabevægelse – og på denne måde skabe en slags sammenføjning og helhed – men ved en sådan successiv kamerabevægelse ville kameraet bevæge sig hysterisk rundt og tilskueren ville sandsynligvis blive svimmel.

Tegneseriens ubevægelighed giver tillige det grafiske billede en »elastisk« varighed. Et tegneseriebillede kan kondensere et tidligt forløb ved at beskrive både handling og reaktion eller en udveksling af replikker. Det fotografiske fænomen, det afgørende øjeblik, er således ikke relevant for tegneserien. I forhold til filmen repræsenterer det en mellemting mellem et fotogram og indstillingen.

### 2. Komplexitet

Det tidsforløb som man genkalder sig er den repræsenterede handling *interne tid*. Det grafiske billedes statiske karakter har ligeledes indflydelse på et andet tidsforløb, *læsetiden*. Rytmen i gennemløbet af billeder er ikke påtvunget som i filmen, og tegneserielæserens gennemløb er nærmere en cruising, hvor han afpasser læsningen efter for godtbeholdende; han kan desuden til hvert et tidspunkt afbryde læsningen for senere at vende tilbage.

Tegneren integrerer dette særlige aspekt ved

tegneserien i sit arbejde. Han er frit stillet i forhold til at fylde et billede med verbale eller grafiske informationer, idet han overlader til læseren at tage sig tid til at fortolke disse. Ingen filminstruktører, end ikke Jacques Tati i sine mest inspirerede øjeblikke, kunne påtage sig at udtænke indstillinger, hvor der er så rigeligt med informationer som i visse humoristiske tegneserier. Disse vrimler ofte med gags og detaljer (tænk på Bill Elder, Pétillon, Edika eller Geoff Darrow) og de kræver ikke en systematisk (d.v.s. successiv) læsning. Selv hvis filminstruktøren undlod at bevæge kameraet ville han ikke kunne forhindre, at flere handlinger ville udfolde sig samtidigt på lærredet og herved fastholde og styre tilskuerens opmærksomhed. Det grafiske billede besider muligheden for en meget tæt og komprimeret stil, hvor filmbilledet i forhold til de informationer tilskueren kan opfange er karakteriseret ved en relativ fattighed.

### 3. Signaturen

Alene det faktum, at det filmiske udtryk er resultatet af et holdarbejde problematiserer idéen om en filmauteur. Men det ligger desuden i filmbilledets natur, at det altid indeholder et element af genemsigtighed. Sagt på en anden måde ligger styrken ved den filmiske efterligning i, at det naturaliserer det repræsenterede. Dette træk forstærkes spontant via fortællestrategien i den traditionelle filmiske fiktionsfortælling, der bestræber sig på at virke sandsynlig. Bortset fra i formalistiske tendenser er de filmiske udtryksmidler mere eller mindre udviskede i det endelige udtryk. Kun filmekspertes kan ud fra formelle træk som kameraplacering, dybdefokus, belysning m.v. skelne en »Welles-indstilling« fra en »Hitchcock-indstilling«. Tegneserielæseren behøver derimod kun et enkelt billede for at genkende tegneren (forudsat at denne er kendt i forvejen). Alle billeder hviler på en personlig grafisk »håndskrift«, et særegent notationssystem som udtrykker en slags fortolkning. I modsætning til det filmiske billede – hvad er mere anonymt end et filmisk stillbillede? – er tegneseriebilleder signerede. Plagiater, som temmeligt ofte forekommer i tegneserieverdenen, kan undertiden skabe forvirring. Men det er netop fordi billederne fascinerer i deres særegenhed, at de fremkalder disse efterligninger.

### 4. »Føjelighed«

Tusindvis af anekdoter og vidnesbyrd bekræfter det: indspilningen af en film er oftest (især ved on

location-optagelser) en risikabel »tæmning« af en mere eller mindre utæmmelig virkelighed. Filminstruktøren skal tæmme og delvist genopfinde verden, beherske naturen, overkomme alle former for forhindringer og tilpasse sig omstændighederne (dårligt vejr når man har brug for solskin, sygdom, dødsfald, budgetoverskridelser etc.). Det som skal filmes (det præfilmiske) modsætter sig altid.

I modsætning hertil er et af tegneseriebilledets primære kvaliteter, at det er helt føjeligt. Der optræder intet i billedet som ikke er indføjet bevidst, alt er kontrolleret. Udefrakommende forstyrrelser er et ukendt fænomen i en proces som kun indbefatter beslutningscenter, udførelsesordre (hjernen) og udførelse (hånden) (9). Hvis billedet ikke korresponderer med det tænkte billede kan tegneren kun bebrejde sin utilstrækkelige teknik, sin mangel på udholdenhed eller selvpålagte stilistiske begrænsninger.

Fordi det er føjeligt er tegneseriebilledet i meget høj grad betydningsladet. Alle elementer som kan analyseres refererer til (muligvis ubevidste) valg, og tegneseriebilledet er således »indviet brød« (velsignet med betydning) for fortolkeren. Det vil imidlertid være en fejl at tro, at den udøvede kontrol over billedet falder sammen med selve den konkrete udførelse. Især Moebius har understreget dette: kunstneren er således mens han tegner ofte tæt på en tilstand af let trance. Tegningen tilføres alle former for drifter og udarbejdes delvist udenfor tegnerens kontrol. Kontrollen udøves bagefter, med udviskninger, rettelser og andre forsøg på at ændre i billedet.

### 5. Rammen

Den filmiske ramme såvel som tegneseriens grafiske ramme definerer begge et udenomsfelt, (et »hors-champ«). Hvor det filmiske udenomsfelt har en fysisk eksistens eksisterer tegneseriens udenomsfelt ikke, det kan kun antydes. Den filmiske ramme er et middel til udvælgelse. Det udtager fra det præfilmiske kontinuum, som strækker sig ud til alle sider, et felt (»champ«), som på sin side udskiller det som rammen ikke kan indeholde, udenomsfeltet. Filmbilledets ramme sætter på denne måde grænsen for, hvad der kan repræsenteres. Selv om dette kommer tydeligst til udtryk for udendørsoptagelser er det ligeledes gældende for studieindspilninger, selv hos filminstruktører som Peter Greenaway, der arbejder med meget stramme kompositioner. Det projicerede billede kan godt gengive helheden af dekorationerne, men det



ændrer ikke på det forhold at rammen udelader det som ikke indgår i denne konstruktion, først og fremmest filmholdet, kameraet, mikrofoner og lign.

Tegneseriens ramme er simpelthen en optrukket grænse som markerer slutningen på et billede og begyndelsen på et nyt. Det inddeler siden i felter som, i stedet for at udvælge, adskiller. Læsningen knyttes således til en rytme der overskrider rammerne. Rammen kan i øvrigt være tegnet før billedet ligesom det modsatte kan være tilfældet. I det første tilfælde er rammen fra begyndelsen tom, og tegneren beskæftiger sig ikke med, hvad der skal udelades, men hvad der skal medtages i rammen. Hvis i modsat fald billedet, eller i det mindste en idé om billedet, eksisterer forud for rammen vil tegneren være frit stillet til i rammen at indføje elementer som forstærker kompositionen og dynamikken; herved kan billederne tilpasses de omgivende billeder i forhold til sidens komposition. I denne sammenhæng skal jeg ikke dvæle ved et særligt træk ved tegneserien, at rammen hvert øjeblik kan ændres; hvor den filmiske ramme er et givet faktum at arbejde ud fra (hvilket visse filminstruktører ser som en æstetisk udfordring) er tegneseriens ramme altid resultatet af et æstetisk valg.

## Udførelsen

Som påpeget af André Gaudreault er det filmiske sprog på en gang resultatet af opfindelsen af en »metode« (filmen som teknologi) og introduktionen af en »procedure« (montagen som organiserer de indstillinger som udgør filmen) (10).

Tegneserien har ikke udviklet nogen ny metode. De midler man benytter (papir, blyant, blæk etc.) eksisterede lang tid før tegneserien fødtes som sprog og tilhører ikke eksklusivt tegneserien. Det er således udelukkende opfindelsen af en original procedure i organiseringen af grafiske billeder som markerer tegneseriens fødsel. Tillige har tegneserier og film i relation til proceduren kun overfladiske lighedstræk. Og man kan endelig konstatere, at udarbejdelsen af en tegneserie ikke gennemløber de samme faser som den konkrete produktion af en film.

De vigtigste etaper i produktionen af en film er udarbejdelse af manuskript, forberedelse af indspilning (f.eks. rollebesætning), selve indspilningen og klipningen. I forhold til mit udgangspunkt, en

sammenligning af filmen med tegneserien, er de vigtigste faser *indspilning* og *klipning*.

Ifølge Gaudreault's terminologi, som jeg endnu en gang henviser til, dækker *indspilningen* to distinkte operationer: *la mise en scene* og *la mise en cadre*; *klipningen* kan på sin side beskrives som en sammenkædning, en *mise en chaîne*.

Man kan definere *mise en scène* som manipulationen af alt det som befinder sig foran kameraet; *mise en cadre* kan defineres som indramningen af indstillinger i selve filmoptagelsen; *mise en chaîne* kan ses som sammenføjnngen af disse filmstykker i en filmisk helhed (11).

Man må konstatere at disse tre operationer ikke har deres direkte analogier i tegneserien. Der er ikke i den oprindelige betydning *mise en scène* eller *mise en cadre*, idet det filmiske billede ikke som det filmiske er »udtaget fra registreringen af et virkeligt rum« (for at citere Pascal Bonitzer). Der er intet at planlægge og intet at indspille, alt skal skabes: sådan kunne man kortfattet sammenfatte den opgave der påhviler tegneren.

Tegneseriebilledet er således (som tilfældet oftest er) skabt *ex nihilo*, uden materiel referent og udgår helt fra et mentalt billede og fantasien. Selv i de tilfælde, hvor tegneren inddrager f.eks. fotografier, har billedet ikke direkte reference til virkeligheden. Egenskaben ved et sådant »dokument« er præcist dette at mediere virkeligheden, i modsætning til (som påpeget af Michel Foucault) »monumentet«, d.v.s. det materielle objekt som filminstruktøren konfronteres med.

Med hensyn til de to operationer som konstituerer indspilningen, svarer de til transformationen af et manuskript eller andet forlæg til en grafisk fremstilling. Som jeg tidligere har antydnet sker dette via en række faser som ikke umiddelbart kan sammenlignes med indspilningen, det som jeg i det følgende vil benævne *mise en dessin*,

Ser man på klipningen virker det umiddelbart oplagt, at tegneserien underlægger sine billeder en *mise en chaîne*, eftersom vi har at gøre med en sammenkædningen af billeder. Drejer det sig af den grund om den samme operation som jeg i forbindelse med filmen benævner klipning? Svaret er nej af to grunde.

Først og fremmest fordi filmklipperen arbejder med et præeksisterende materiale, udført i indspilningen, og fordi disse to instanser (indspilning og klipning) er distinkte og på hinanden følgende. Klipperen har som opgave at strukturere elementer som allerede findes, og til hvilke man ikke kan

gå tilbage uden store økonomiske omkostninger. I tegneserien er *mise en dessin* og *mise en chaine* to samhörige og endda synkrone processer, eller i hvert tilfælde er de så tæt sammenvævede, at det ikke er muligt at angive distinkte zoner i arbejdets kronologi.

Således sammenkædes filmens indstillinger i tiden, mens tegneseriens billeder undergår en dobbelt proces i organisationen: på en gang i tid og rum. Denne dobbelte artikulation (som i virkeligheden er tredobbelt) har som effekt, at mekanismen kompliceres, og *mise en chaine* erstattes med det som jeg fra nu af vil betegne *mise en reseau*. Jeg opsummerer dette i nedenstående skema:

FILM	TEGNESERIER
------	-------------

Sammenføjningen af billeder

Hvad er så de tre niveauer som til sammen konstituerer *le mise en reseau*? De korresponderer med tre operationer som bør adskilles, selv om de i praksis overlapper hinanden. Den første er velkendt og adskiller sig ikke væsentligt fra den tilsvarende filmiske term: klipning (*decoupage*). Denne operation består i at klippe handlingen i formelt og materielt selvstændige enheder (indstillinger eller billeder). Denne opsplætning af handlingen er generelt udformet således, at den tillader en mental rekonstruktion af handlingshelheden, selv om den ikke producerer en reel kontinuitetsillusion.

Den anden operation er længe blevet betragtet som et særligt træk ved tegneserien. Her drejer det sig ikke om at skabe handlingskontinuitet, men om at arrangere rammerne på siden, hvor klipningen allerede (midlertidigt) har fastlagt indholdet. Denne funktion har forskellige formål: først og fremmest at arrangere billederne i forhold til, hvad der nu er muligt (det er således umuligt at forene billeder der fylder hele bredden med billeder der fylder hele højen). Der skal vælges og ethvert valg indebærer restriktioner i forhold til andre. Endvidere har funktionen som formål at lægge billedet til rette for læserens gennemløb (d.v.s. en læsning blottet for tvetydigheder) og endelig at underlægge billederne kompositionelle og æstetiske principper (med den vertikale symmetri som det mest udbredte princip).

Slutteligt findes en tredje operation som ikke har nogen filmisk ækvivalent, og som jeg benævner *tressage sammenvævning* (*tressage*). Denne drejer bl.a sig om at tilføje dynamik i forhold til

billedrelationerne. I sammenføjningen af billeder er isomorfisme og symmetri blandt de simpleste relationer, men princippet kan også tjene til at dynamisere denne »originale procedure i organiseringen af billeder« som jeg andetsteds har defineret tegneserien.

Det drejer sig således om på en gang at sammenføje billeder i både tid og rum. At underlægge billederne fortællingens lineære logik er at lade tiden pålægge sin lov i rummet, uden at der sker nogen form for vekselvirkning. Halvdelen af tegneseriens ressourcer overses således eller udnyttes på en tilfældig måde.

Det er ikke muligt at tildele de fire operationer, klipning, *la mise en page* og *tressage* på den ene side (de tre aspekter ved *mise en reseau*) og *la mise en dessin* på den anden side, præcise momenter i forhold til kronologien i udarbejdelsen af en tegneserie. Forlagt den blanke side konfronteres tegneren med en række udtryksmuligheder som fungerer i samspil med hinanden. Klipping, *mise en page* og *tressage* giver billedet mening og medvirker til specificere indholdet i hvert billede, og har på en og samme tid et positivt aspekt (at hjælpe tegneren til at finde billedet) og et mere restriktivt aspekt (at angive et regelsæt).

Det nedenstående skema antyder løst et hierarki i arbejdsprocessen.

MANUSKRIFT

*mise en dessin*

*mise en reseau*

Hermed har jeg nået min målsætning, at sandsynliggøre at tegneserien ikke kan defineres som »en filmisk kunstart med stilstand i billedet«.

**Noter**

1. Andre Gaudreault: »Du litteraire au filmique: système du récit«, Méridiens/Klinksieck, Paris 1988
2. Mere dybtgående analyseret af Robert Scholes og Robert Kellogg i »The Nature of Narrative«, Oxford University Press, 1966
3. Kan man driste sig til at fremføre at det havde været lettere, hvis ikke akademiske fordomme straks havde forkastet hypotesen, at konstruere denne teori med udgangspunkt i tegneserien? For analytikeren er tegneserien således ikke, som filmen, et flygtigt objekt. I forhold til romanen præsenterer den desuden, i det mindste i sin klassiske form, en »ren« fortælling, rensat for beskrivelser, kommentarer og



- psykologiske vurderinger. Hvad angår resultaterne så ville Genette's »Discours de recit« (»Figures III«) ikke have været meget anderledes, hvis han i stedet for »A la recherche der temps perdu« havde studeret (uden sammenligning iøvrigt) »Blueberry«.
4. André Gaudreault »»Théatralité« et »narrativité« de G. Méliés«, In: »Méliés et la naissance du spectacle cinématographique«, Colloque de Cerisy, Klincksieck, Paris, 1984 s. 205
  5. Det er nødvendigt her at påpege at der eksisterer visse muligheder i tegneserien som ikke findes i filmen (hvor, modsætningsvis, lydsporets indhold ikke er begrænset til verbale indslag). Man må forstå at jeg indenfor rammerne af denne artikels omfang må begrænse mig til de principper som er gældende for 90 pct. af produktionen.
  6. Gilles Deleuze: »Cinema I: L'Image-mouvement«, Minuit Paris, 1983 s. 36
  7. Ibid. s.65
  8. Benoit Peeters: »De la bande dessinée au storyboard, mettre l'image au poste de commande«, In: Cinémaction Été 1990
  9. Henri Van Lier formulerer det således: »Et billede er et resultat af bevægelser af et let værktøj, en blyant, en pensel eller en pen, styret primært af af den menneskelige hånd, som senso-motorisk direkte er underlagt hurtige og differentierede ordrer fra hjernebarken (som det menneskelige sprog)« (»La bande dessinée, une cosmogonie dure«, In »Bande dessinée, recit et modernité«, Colloque de Cerisy, Futuropolis, 1988 s. 5)
  10. André Gaudreault: »Du littéraire au filmique«, ibid. cit., s. 19
  11. Ibid., s. 117-119
- Artiklen er en oversættelse af Thierry Groensteens artikel »Du 7e au 9e art : l'inventaire des singularités« fra tidsskriftet Cinémaction (Corlet, été: 1990) p. 16-28. Oversat af Hans-Christian Christensen
- Thierry Groensteen er direktør for tegneseriemuseet i Angoulême, Frankrig.

# Fra billede til billede

af Benoit Peeters

»Case, planche, recit« repræsenterer Benoit Peeters forsøg på at nytænke den teoretiske tilgang til tegneserier i forhold til semiotikkens og strukturalismens dominans på området i 70'erne. Benoit Peeters afviser således den strukturalistiske modeltænkning og tilstedeværelsen af strukturer, der skulle eksistere uafhængigt af betydning og kontekst og angiver i stedet en analytisk tilgang, »formationnisme«, der sammentænker en billedgrammatik med tegneseriens æstetiske innovationer. I »Fra billede til billede« analyseres et særligt træk ved tegneserien, billedets eksistens blandt andre billeder.

## Minder om et billede

I Februar 1984 åbnede Pierre Sterckx sit på mange måder passionerede essay *Cases mémorables* (Mindeværdige billeder) således:

Alle tegneserielæsere kender et antal af disse exceptionelle billeder fra barndommen, indspundet i kærlighed, skræk og forforundring, og i hvilke man flytter ind (et billede (case) er et lille hus). Og siden hjem søger de én, vender tilbage i hukommelsen igen og igen, intakte, lysende og magiske.

»Mindeværdige billeder« tilbyder sig i et ukendt antal for genkaldelse og fortolkning, sådan som de manifesterer sig i deres beundreres bevidsthed: feticherede, delvist overvurderede objekter, der undsiger sig betydning og værdi (1).

Når alt kommer til alt er disse entusiastiske linjer nu ikke videre oplysende. At billedet er mindeværdigt betyder for Pierre Sterckx, at billedaspektet nærmest »fortrænger« det narrative aspekt:

Sådanne billeder undsiger sig afgjort enhver kontekst og bliver små kunstværker i sig selv, lidenskabelige tableauer omgrænset af mørke og i højere grad billede end fortælling.

Man kan gætte på, at det netop er fordi disse unikke billeder er stumme, at de ikke kan være meget andet end rumlige, syntetiske kompositioner, beslægtede med de af André Bazin lovpriste sekvensindstillinger baseret på dybdeskarphed, og beslægtede med den ældre malerkunsts sceniske skildringer.

Men hvis man tænker nøjere efter er disse bille-

der virkelig så centrale for tegneserien? Er det disse billeder som er mindeværdige og som repræsenterer det særegne ved denne nye kunstart?

På nær nogle få undtagelser, i forbindelse med ophold eller »hvilenoder« i fortællingen synes det mindeværdige billede for mig som ren spiritisme, et hallucinatorisk fænomen skabt mere i læserens fantasier end af tegneren. Prøv at gense de famøse billeder som I mener at kende udenad, og I vil blive overraskede over at finde ud af, hvor små, simple og bundet til deres sammenhæng de i virkeligheden er!

I *Cases mémorables* som blev udgivet nogle måneder senere påviste Marc-Henri Wajnberg med udgangspunkt i slutbilledet i *Tintin i Tibet*, i hvor høj grad mindet herom var en sammenblanding og en syntese af flere vignetter (2). Og endvidere, hvordan ved man om det objekt man ønsker at mindes overhovedet er et billede? De vigtigste elementer i tegneserien, som uundgåeligt er bundet til dets sprog, er meget svære at definere da de ikke er synlige. En diskussion af tegneserien i relation til filmen og maleriet vil kaste lys over dette problemfelt.

## Billede, ramme, maske

Tegneseriens og filmens klippeteknik er ofte blevet sammenlignet med hinanden. En række elementer, herunder synsvinkelskift, »kamera«afstand og selve montageprincippet, synes at tale for en sådan sammenligning. Men en mere dybtgående analyse vil hurtigt afdække forskelle imellem de to teknikker (3). Og den mest markante forskel har at gøre med rammen: