

- 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. Benoît 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 ekceptionelle billeder fra barndommen, indspundet i kærlighed, skræk og forforundring, og i hvilke man flytter ind (et billede (case) er et lille hus). Og siden hjemsøger 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 dybdeskarphe, 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:

– I film er rammen et på forhånd givet og statisk element. Filmbilledets format er bundet til det ved optagelserne pålagte format, og billedets størrelsesforhold er således bundet til filmens materiale. Der eksisterer selvfølgelig forskellige billedstørrelser, men det er meget kompliceret at integrere forskellige formater i samme film, hvilket da også kun forekommer meget sjældent (4).

– I en tegneserie er rammen derimod et variabelt og »elastisk« element. Hvis man ser bort fra sideformatet, der som regel er bestemt af udgiveren, er tegneserien karakteriseret ved at helsiden er opdelt i et vis antal segmenter der så adskiller den fremadskridende handling. Antallet af muligheder for ændringer af billedstørrelsen, som er så sjælden i filmen, er her næsten uendelig.

Denne stilistiske forskel bliver især tydelig når film citeres i tegneserier, hvor filmprojektioner ofte pålægger tegneseriebilledet en konstant størrelse (se f.eks. Herge's *Den blå lotus* og Andreas' *Cyrus*) (5).

Tegneseriens vignet er ikke mindre forskellig fra maleriet end fra filmbilledet. Taler man om male-riets selve ordet »ramme« forbundet med bevidst afgrænsning. Rammen er således også en »indramning« som i »afgrænsningen af billedet fra en ellers grænseløs natur« (6) muliggør at billedet opfattes som en helhed.

I en berømt artikel viser André Bazin tydeligt forskellen mellem maleriets ramme og filmbilledets maske:

Lærredets ydre ramme er ikke, som begrebsapparatet ellers kunne antyde, filmbilledets ramme, men derimod en maske som kun kan vise et lille stykke af virkeligheden. Maleriets ramme modstiller det interne rum med det der ligger udenfor; alt det som lærredet viser os anses derimod for at fortsætte i det uendelige. Maleriets ramme er centripetal, lærredet er centrifugalt (7)

Tegneserierummet passer ikke ind i nogen af de to kategorier. Det er hverken som maleriets rum og dette rums »brud i kontinuiteten mellem maleriet og væggen, d.v.s. mellem maleriet og virkeligheden« (8), ligesom det heller ikke er en simpel udtagning fra et rum der strækker sig udover scenen. I tegneserien eksisterer der således ikke hverken nogen maske-effekt eller, heller ikke i metaforisk forstand, noget uden-omsfelt (*hors-champ*).

Derimod eksisterer der et særligt rum i tegneserien, et rum som man kan kalde »peri-champ«.

Formet af de andre billeder på siden og endog dobbeltsiden er dette rum på en gang andetsteds og tilgrænsende, og det vil uundgåeligt påvirke perceptionen af det billede hvorpå blikket hviler. Intet blik kan fastholde tegneseriebilledet som enkeltstående; på en mere eller mindre markant måde er de andre billeder altid tilstede. Jean-Claude Forest forklarer dette klart:

Vi ved alle at der først er en global læsning : man opfanger atmosfæren og den overordnede betydning som ligger i de to plancher.

Dette hurtige blik går fra øverste højre hjørne til nederste venstre hjørne. Først herefter begynder den egentlige læsning (9)

Som alle særegenheder ved medier kan man bruge eller undlade at bruge dette potentiale. De store tegneseriekunstnere tilpasser sig med lethed denne begrænsning og organiserer dobbeltsiden i tankevækkende helheder som man kan kalde »topologier«, mens andre tegnere stiller sig tilfredse med blot at modstille vignetterne.

Maleriet i brudstykker

Der eksisterer også en anden og måske mere grundlæggende forskel mellem tegneserien og maleriet.

Maleriet fremstår på grund af sin indramning som et lukket rum, men det har ikke desto mindre et tidsligt aspekt.

Styrken ved de store fortællende malerier (af Bruegel og de Vinci, men også af Balthus og Hopper) ligger ofte i en særlig kondensation: opsummeringen af en kompleks situation i et enkelt moment. Maleriet stopper bevægelsen, eller snarere: det søger det øjeblik, hvor det kan ophæve bevægelsen, uden at alt stivner.

Det er eftertænkksomheden hos personerne og skildringen af næsten statiske handlinger (læsningen af et brev, fordybelsen over en globus, den langsomme vejning af perler) som giver f.eks. Vermeer's malerier deres særlige fascinationskraft.

Styrken i tegneserier afhænger på sin side af segmentering : i fastholdelsen og sammenkædningen af de vigtigste stadier i en handling. Langt fra at opstille et lukket rum, fremstår tegneseriebilledet som et ufuldstændigt objekt i sidens billedsekvenser. Hver vignet er i denne betydning en form for »fortsættelse følger«.

Dette fragmenteringsprincip findes hos kunstnere lige fra Christophe (*La Famille Fenouillard*) til

Gotlib, der i en berømt episode af *La Rubrique-à-brac* (i indramningen af en giraf) udvikler dette træk til sin yderste grænse.

Det ufuldstændige billede

Tingene begynder nu at falde på plads: et grundlæggende træk ved tegneseriebilledet er dets fragmenterede karakter, dets ufuldstændighed. Med Fresnault-Deruelle definerer jeg således tegneserievignetten som et billede »i uligevægt« (10) splittet mellem det, som gik forud og det, som følger efter, og splittet mellem sin autonomi og sin indskrivning i fortællingen.

Jeg har i mange år dagligt set på et silketryk af en vignette fra Jacobs *Det gule mærke*. Dette billede, adskilt fra sin kontekst og sit normale medie kan glimrende fungere som et belærende eksempel på tegneseriens grundlæggende særtræk:



Jacobs : »Det gule mærke (reproduktion)

Indrammet fra oven af taleboblen og fra neden af skrivebordet og dørkarmen fremstår vignetten

først som en lukket helhed, tydeligt adskilt fra de tilstødende vignetter (11). Via sin dynamiske komposition (organiseret omkring en tydelig symmetri) kan billedet uden problemer fungere uafhængigt af enhver kontekst. Den handling som udspringer i billedet understreger denne dimension: personerne stivner chokerede i døråbningen.

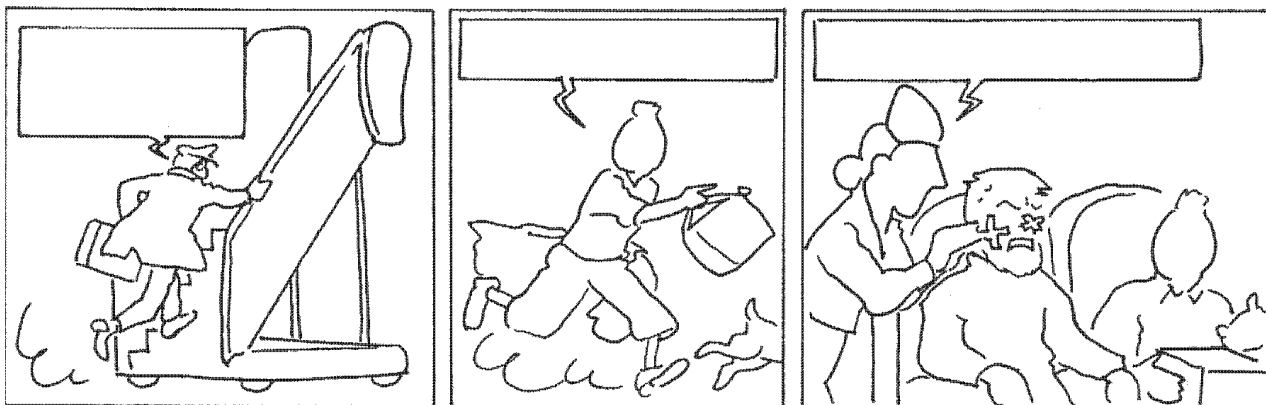
Vignetten fremstår dog også som et fragment, såvel grafisk (lampen, bogen og telefonen er skarpt beskåret af billedrammen og bevægelsen af døren antyder, at det er et øjeblik i en bevægelse) som sprogligt (udeladelsestegn åbner og lukker teksten, konjunktionen »men« antyder et *før*, spørgsmålstegnene kalder på en afklaring). Disse to aspekter kan også aflæses i de to akser som styrer blikretningen. Den horisontale linje fører blikket fra venstre mod højre og tillader læseren successivt at opdage de to personer og læse teksten. Den vertikale linje får således læseren til at gennemløbe vignetten fra oven og ned og derved opdage det gule mærke på samme tid som de ansatte på *Daily Mail*.

Det er denne eksplicite spænding mellem de to dimensioner i vignetten der, som jeg ser det, giver det, sin fascinationskraft. Isoleret og forstørret afslører vignetten noget, samtidig med at det, skjuler noget andet, og denne ufuldstændighed og gåde (som en simpel genlæsning af albummet vil kunne afklare) betyder, at blikket uafvendeligt vender tilbage til det.

Vignetten kan således fungere som maleriets tidstableau, samtidigt med at mediets egne særtræk bibeholdes.

Mellemrummets fascination

Tegneserievignetten konstituerer altså en variabel enhed i en helhed, et element i en sammenhæng. Det er spillet med kontraster og det komplementære som giver det, en særlig karakter (i modsætning til de tegneserier som halvhjertet forsøger at efterligne maleriets normer). Selv når en vignette fremtræder mere spektakulært – som visse af Hergé's billeder – vil elementer i billedet insistere på sin fragmentariske karakter. Taleboblen, lydord og bevægelsestreger markerer bevægelsen, og dramatiske situationer opløser eller udelukker helt det lukkede tableau. Således som med Tintin's udråb »Tchang!« fra *Tintin i Tibet* som bryder stilheden en aften på Hotel des Sommets, hvor ellers meget statiske objekter (kort, puslespilsbrikker, bøger, strikkesøj, breve og ikke at forglemme en ramme i



Hergé: »Tintin i Tibet« (reproduktion)

det øverste højre hjørne) slynges rundt i rummet ved Tintin's udråb.

Det er hos Hergé, som hos størstedelen af de store tegneseriekunstnere, at billederne kun eksisterer som fragmenter i rummet, og at billedlæsningen følger en slags domino-effekt: hvert billede genkalder på en gang det forrige og det næste billede. Selv sider, der kun består af to stumme billeder, kalder på et flakkende, vandrende blik. Den virkelige magi ved tegneserier ligger mellem billederne, i den spænding som sammenbinder billederne, hvilket er tegneseriens mest radikale innovation (og at overse dette aspekt vil være at underlægge udtrykket en anden kunstart's normer).

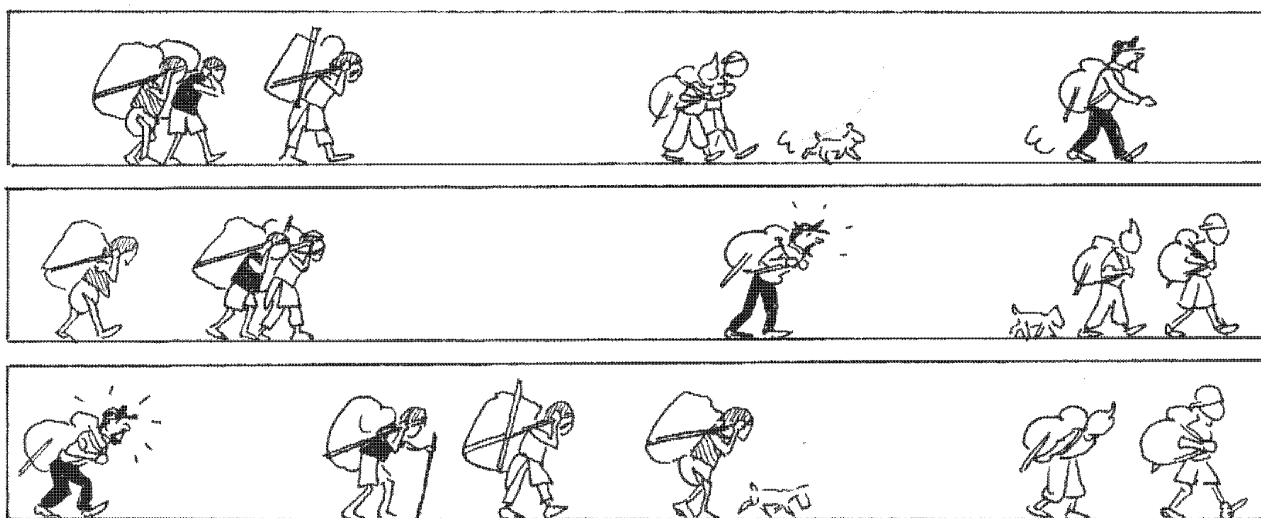
Hos Hergé er det de mindeværdige »tomme felter«, som bør analyseres, især de intervaller mellem vignetterne, der formidler overgange i tid, rum og bevægelse.

Man kan som eksempel herpå tage udgangs-

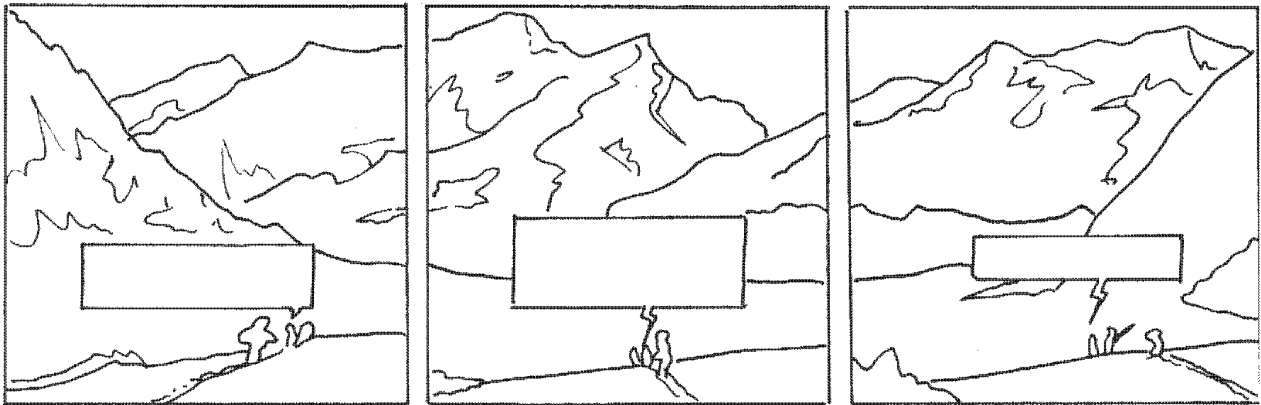
punkt i Haddock's spektakulære fald i lufthavnen i New Dehli:

Det er tydeligt for enhver, at han er faldet, og læseren forestiller sig næsten at han har set dette fald (hvis ikke lige albummet lå foran ham og beviste det modsatte). Det er scenens intelligente konstruktion og mindet om andre albums som gør, at man når frem til det som man kan kalde et fantombillede, et billede der alene skabes af læseren. For yderligere at eksemplificere dette kan man tage udgangspunkt i de følgende tre meget smalle striber af Hergé:

På trods af den meget begrænsede plads lykkes det Hergé at skabe en bemærkelsesværdigt kompleksitet, hvor det er billedernes placering under hinanden som skaber scenens humor. Sekvensens pointe ligger således i selve sammenkoblingen og ingen enkeltkomposition ville kunne fortælle det som Hergé iscenesætter med disse tre vignetter (12).



Hergé: »Tintin i Tibet« (reproduktion)



Hergé: »Tintin i Tibet« (reproduktion)

Lad mig til sidst fremhæve dette panoramiske billede fra Himalaya :

Denne form for sammenføjning (raccord) er en teknik i tegneserien som skaber en dobbelt læsning af billederne. Baggrunden er sammenhængende mens forgrunden understreger forskellen mellem de tre vignetter. Denne afvigelse fra en realistisk norm, som er utænkelig i andre medier, afkodes uden et øjeblikks tøven af tegneserielæseren. Jeg mener, at eksistensen af sådanne billeder er tilstrækkeligt til at berettige et syn på tegneserien som en særlig kunstart og udtryksform.

Den strukturalistiske tendens

Når jeg nu er nået frem til dette standpunkt er en smule selvkritik på sin plads.

Da de første sider af denne tekst udkom i 1985 i *Les Cahiers de la bande dessinée*, var det med den klare konklusion: »Der findes ikke mindeværdige billeder«. Mit synspunkt er en smule anderledes i dag.

Jeg er forsat kritisk overfor den pikturalistiske tendens (som i høj grad indfrier Pierre Sterckx' forventninger), men jeg er ikke mindre kritisk overfor den strukturalistiske tendens (hvad hele min tekst også vidner om).

Hvis man konsekvent betoner de relationer som forbinder billeder risikerer man at fremstille dem som fragmenter i et puslespil, som kun skaber betydninger i helheden (og således er næsten betydningsløse hver for sig). Faren herved er stor: en tegner med en sådan synsmåde overser således billedet og dets formelle styrke til fordel for montagen, og kan sammenlignes med en musiker der mister interessen for klangen fra hans instrument til fordel for matematiske strukturer, eller med en forfatter der mister fornemmelsen for ordenes lyd og

sætningernes rytme og besættes af værkets arkitektur. Det samme princip gør sig gældende for billeder, der fuldstændigt underlægges princippet om ufuldstændighed, og hvor hele interessen drejer sig om den sammenhæng billedet indgår i.

De største tegneseriekunstnere formår altid at betone såvel de interne parametre i billederne som de relationer som forener dem. Disse kunstnere svinger imellem at være nærsynede og langsynede, som om de havde brilleglas med dobbelt brændpunkt. At deres opmærksomhed afpasses til billedkornene forhindrer dem ikke i på samme tid at mestre fugleperspektivet (13).

Noter

1. *Les Cahiers de la bande dessinée* nr. 56, Februar/Marts 1984 s. 67
2. *Les Cahiers de la bande dessinée* nr. 59, September/Oktober 1984 s. 70
3. Et helt nummer af *Cinemaction* har tilegnet sig netop forbindelsen mellem film og tegneserier. Især Thierry Groensteen har i artiklen »Du 7e au 9e art: L'inventaire des singularités«, optegnet forskellene mere systematisk end jeg kan gøre i denne sammenhæng, optegnet forskellene. (Artiklen er inkluderet her, red.)
4. Bl.a. en instruktør som Abel Gance har anvendt et system med et variabelt lærred »accordeon visuel«, der kunne åbnes og lukkes efter (dramaturgisk) nødvendighed. I »*Lola Montés*« benyttede Max Op-huls ligeledes et system af masker der kunne afgrænse og ændre de synlige dele af billedet, men sådanne eksperimenter forbliver marginale. Se om dette emne: Gilles Deleuze »L'Image mouvement«, Minuit 1983 og Dominique Villain »Le Cadrage au cinéma, l'œil à la caméra«, Editions de l'Etoile 1984 s. 20-22
5. En detaljeret analyse af Andreas' album er foretaget af Jean-Claude Raillon i »L'homme qui lit«, In

- Consequences nr. 13-14, Les Impressions Nouvelles, 1990
6. Charles Baudelaire: »Le cadre«, In: »Les fleurs du mal«. Citeret af Isabelle Cahn i »Cadres de peintres«, Hermann 1989 s. 39
 7. André Bazin: »Peinture et cinéma« In »Qu'est-ce que le cinéma?«, Ed. du Cerf, 1985 s. 188.
I en anden vigtig tekst »L'Oeuvre d'art à l'ère de la reproductibilité³ technique« komplementerer Walter Benjamin Bazin's tanker således: »Man kan sammenligne lærredet hvorpå filmen kører med det lærred hvorpå maleriet befinder sig. Det sidste opfordrer betragteren til fordybelse; foran det kan han give sig hen i associationsforløb. Dette er ikke muligt som filmtilskuer. Næppe har han set et billed før det har ændret sig; det kan aldrig fastholdes af blikket« (»Oeuvres 2. Poésie et révolution«, Ed. Denoël, coll. »Lettres Nouvelles«, 1971 s. 204). Alle Benjamins artikler fortjener at blive læst igen og igen. Selvom han ikke direkte beskæftiger sig med tegneserier angiver han begreber som kan være meget nyttige i analysen.
 8. André Bazin, op. cit. s. 188
 9. »Entretien avec Jacques Lob et Jean-Claude Forest«, In »Autour du scénario, Revue de L'Université de Bruxelles, 1986 1-2, s. 104
 10. »Dessins et Bulles, Bordas, 1972 s.19. Se også artiklen »La bande dessinée ou le tableau déconstruit«, hvor dette synspunkt udvikles og præciseres.
 11. Jacques Tardi, som er en stor beundrer af Jacobs, videreudvikler denne metode og »indramme(r) billedet med henblik på at det væsentlige motiv fremstår klart og at opmærksomheden koncentrerer om dette«. (»Entretien avec Jacques Tardi«, in Les Cahiers de la bande dessinée nr. 63, Ed. Glénat, Maj-Juni 1985 s. 9)
 12. Flere af Régis Franc's første striber – f.eks den interessante pastiche på »Døden i Venedig« (»Un milliardaire très simple« in »Histoires immobiles et récits inachevés«, Dargaud 1977 s. 23-27) bygger på en radikaliseret af dette princip. Disse imitationer af sekvensindstillinger forstærker tegneseriens fragmentariske karakter og som hos McCay (til hvem Franc er en af de mest konsekvente arvtagere) er det mellem billederne mere end i billederne, at magien skabes.

Artiklen er et redigeret uddrag af kapitel 1 (»De case en case) i Benoit Peeters »Case, planche, récit (Casterman 1991). Oversat af Hans-Christian Christiansen

Benoit Peeters har skrevet en række teoretiske og kritiske værker om tegneserier. Desuden har han i samarbejde med Francois Schuiten produceret tegneserier, film, radiospil m.m.

Et originalt og komplekst sprog

Af Romá Gubern (1)

Tegneserier er en semiotisk udfordring fordi de fortæller historier i en kombination af billeder og tekst. Forståelsen af tegneserier involverer derfor såvel narrative som visuelle og lingvistiske koder i kombinationer der markerer tegneseriens æstetiske egenart. Der er dog kun i begrænset omfang udviklet en terminologi der kan anvendes til definitionen af tegneseriens særlige tegn og tegnkombinationer. I denne artikel giver Romá Gubern en definition på tegneserien, hvorefter han med et semiotisk udgangspunkt gennemgår de særtræk der karakteriserer tegneserien og foreslår en tegneseriens terminologi.

Tegneserien er tegnet litteratur og derved en kombination af tegnerens færdigheder, teknikker hentet fra den litterære fortælling samt koder fra forskellige narrative genrer. Denne meget kreative alliance er blevet forstærket af forlagsindustriens aktiviteter i hjertet af dette århundredes massekultur og tegneserien har spredt sine fortællinger i tekst og billede i et fint lag i samfundet, på avissider eller som tegneseriealbums fra uafhængige forlag. Vore dages kultur er tæt pakket med billeder og ville være svær at forstå uden tegneserierne, hvis æstetik og grammatik har vundet indpas i reklamer og skolebøger samtidig med at de har skabt et solidt mytologisk univers i vores kollektive imaginære bevidsthed.

Overordnet kan tegneserien defineres som en sekvens af rum der udgøres af piktogrammer. Disse piktogrammer er grafisk adskilte, men strukturelt forbundne og kan indeholde alfabetiske tegn. Formålet med sekvensen af rum er at give en beskrivelse eller fortælle en historie.

Da tegneserien på samme tid viser billeder og fortæller historier, tilhører mediets konventioner både de ikonografiske og de narrative koder, og studiet af tegneserier vedrører såvel den visuelle semiotik som narratologien. Betragtet således fremstår tegneserien som en ny form for repræsentation af det narrative rum i vestlig kultur, og som en måde at anvende billeder til gengivelse af en diegetisk temporalitet.⁽²⁾ På grund af denne semiotiske heterogenitet er mediet underlagt både de ikoniske og de lingvistiske koder, hvoraf sidstnævnte regulerer den skriftlige del af mediets udtryk.

Piktogrammernes kronologiske rækkefølge, og

derfor også læseretningen, prioriterer en bevægelse fra venstre og oppefra, fremfor fra højre og nedefra. Dette gælder såvel i det enkelte piktogram som i den overordnede struktur.

Denne for tegneren og læseren uomgængelige retningsangivelse er afledt af den vestlige skrifts linearitet (men gælder ikke arabisk, hebraisk eller japansk) og eksisterer ikke i andre medier. Fænomenet kan kaldes »anvisningslinien«. Et piktogram kaldes en »vignet« og en sådan repræsenterer, med ikoniske, todimensionale og statiske virkemidler, et afgrænset diegetisk rum (for eksempel et landskab). Vignettens udstrækning i tid er variabel og udgør præcis den tid der er nødvendig for at udføre den handling der repræsenteres i den. Det statiske piktogram kan derfor siges at repræsentere et »varigt øjeblik«. Hver efterfølgende vignet repræsenterer en anden og senere fase i den beskrivende eller narrative struktur i forhold til den føriliggende vignet. Når tekst integreres i selve vignetten, bliver denne til et leksi-piktogram.

Da vignetter er de ikoniske repræsentationer i tegneserien med den mindste udstrækning i tid og sted, udgør de montageceller i tegneseriens syntagmatiske struktur. Vignetterne kan antage meget forskellige former og størrelser samt lægge forskellige optiske vinkler på de elementer der repræsenteres i dem. De ikoniske elementer der er integreret i vignetten er styret af forskellige ikonografiske koder og underkoder. Den scenografiske kode er for eksempel relevant i forbindelse med repræsentationen og denotationen af et scenisk diegetisk rum som en eng, en planet eller en gade. Og identiteten af de tegnede personer som optræder i det sceniske rum er generelt denoteret ved