

- 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 billede 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 førliggende 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

kulturelt stærkt kodificerede stereotyper, som helten, tølpere, millionæren, husmoderen, drankeren eller vagabonden. Kodificeringen af disse stereotyper er ofte baseret på en metonymisk repræsentation af deres moralske karaktertræk gennem fysisk synlige træk som heltens skønhed, tølpere grimhed eller millionærens overvægt. Kodificeringen er ligeledes baseret på beklædningskoder og andre visuelle træk, der for en stor dels vedkommende har en konnotativ funktion. Disse stereotyper skal udtrykke deres handlinger ved brug af lingvistiske koder og ikke-verbale koder på samme tid.

Af personernes ikke-verbale koder er ansigtsudtryk og gestik særlig vigtige. Ansigtets sprog er nøglen til de følelsesmæssige udtryk og er grundlagt på interaktion mellem de grafiske tegn der repræsenterer øjenbryn, øjenlåg, læber etc. Disse grafiske træk er ikke alle lige vigtige, og øjenbrynene udgør for eksempel det afgørende træk ved organiseringen af det følelsesmæssige udtryk i et ansigt. Men andre ikke-naturlige konventioner kan anvendes, som for eksempel i en karikatur at tegne en person der viser tænder ligesom en hund for at udtrykke at personen er rasende. Gestikkens koder kan på den anden side referere til bylivets sociale koder, til psykologiske koder forbundet til følelsesmæssige udtryk eller til individualiserede koder af mere idiosynkratisk værdi. En væsentlig del af gestikkens symbolik i tegneserierne er reelt taget fra repræsentationskoder der anvendtes i traditionel malerkunst, og analysen af gestikkens symbolik i tegneseriemediet bør ses i relation til de ældste traditioner indenfor teaterets fortolkning og kroppens sprog i det akademiske maleri. Men nogle symboler er særlige for tegneseriekunsten som for eksempel horisontale cirkler der er tegnet over eller omkring en persons hoved og som visualiserer den følelse der med et verbalt udtryk beskrives som 'tingene kører rundt for mig'.

Personernes tale angives i tekst skrevet på en afgrænset flade der kaldes »lokogram«, eller »taleboble«, der er forsynet med et tegn der peger mod hovedet på den person der taler. Disse er en åbenbar afledning af de inskriptioner der anvendtes i Middelalderens malerier i for eksempel scener hvor englen forkynder moderskabet til jomfru Maria. Den streg der afgrænser en taleboble kaldes »perigram« og kan antage forskellige metaforiske konfigurationer for at udtrykke personens kulde, raseri etc. Derved dannes det som Bernard Tussaint meget rammende har kaldt »psykiske oscilo-

grammer«. På samme måde kan skrifttyper meget effektivt have konnotationer til følelsesmæssige udtryk ved hjælp af diverse grafiske stiliseringer. En persons tanker eller drømme udtrykkes normalt ved ikoniske repræsentationer der kaldes »psyko-piktogrammer« (på dansk, »drømmebal-loner«). Perigrammerne er her tegnet som omrids af skyer og placeret over personernes hoveder.

Gennem tiden er der blevet udviklet et omfattende repertoire af ideogrammer til brug ved repræsentationen af personernes følelser. En stor del af disse ideogrammer, som kaldes »sensogrammer«, er opstået ved ikoniske omskrivninger af sproglige udtryk, som den »brillante idé« der er udtrykt ved en tændt elpære placeret oven over et hoved, eller det iturevne hjerte der udtrykker »kærlighed som får hjertet til at briste«. Disse udtryks lingvistiske herkomst kan forklare de mulige idiomatiske forskelle mellem ideogrammer brugt i forskellige lande, som det piktografiske udtryk »at se 36 stearinlys« der bruges i nogle tegneserier der tilhører fransk kultur.

Et centralt semiotisk særtræk ved tegneserierne er sammenstillingen af ikoniske og lingvistiske elementer i det samme rum samt deres interaktion, også beskrevet af Roland Barthes i 1964 (3). Blandt de ikoniske symboler finder man også de kinetiske tegn, eller »movilgrammer«, der er placeret bag ved det element som bevæger sig. De udgør således metonymiske spor af elementets bevægelse. Blandt de lingvistiske elementer befinder sig uarticulerede lyde fra personer eller dyr (knurren, snorken, skryden, gøen, kaglen, muen, sukken etc.). Og ikke mindst eksisterer der et enormt repertoire af lydefterligninger som oftest er engelske lyd-symboler der har bredt sig fra USA til alle andre kulturer, og som generelt optræder i vignetten med en plastisk og meget relevant værdi som gør det umuligt at skifte dem ud når tegneserierne oversættes til et andet sprog. Dette er årsagen til udtrykkenes universelle udbredelse til andre sproglige kulturer. Som bekendt blev tegneseriernes lydefterligninger et tilbagevendende motiv der inspirerede mange popart kunstnere.

Tegneseriernes leksi-piktografiske natur forklarer mediets kompleksitet i forbindelse med de semiotiske konventioner som beskrevet ovenfor. Mediet blev principielt formaliseret fra 1896 da avisserien *Yellow Kid* af den nordamerikanske tegner Richard F. Outcault grundlagde principperne for moderne tegneserier. I disse principper indgår tre elementer: 1) en sekvens af vignetter, 2) en person

der er gennemgående i hele serien, 3) brugen af talebobler. Men ikke alle de konventioner som er anvendelige i forbindelse med den humoristiske genres karrigerede tegnestil, er lige anvendelige i forbindelse den mere naturalistiske stil i helte- eller romantiske genrer.

Sekvensen af lexipiktogrammer i en tegneserie kan fremstilles på meget forskellig måde. Den kan fylde en hel side, en halv side eller kun en linie, og den kan være i farver eller sort/hvid. Den kan trykkes dagligt eller ugentligt, og den kan indeholde en afsluttet episode hver gang eller optræde som en serie hvor historien fortsættes i den følgende udgave. Alle disse valg er relevante for strategierne bag den montage af vignetterne som skaber fortællingens narrative kontinuitet, en kontinuitet der skabes gennem leksi-piktogrammernes formelle diskontinuitet. Denne diskontinuitet digitaliserer den ikoniserede temporalitets analoge 'flow' med en serialisering af den nutid der krystalliseres for læseren i hver vignette.

I 1906 eksperimenterede den nordamerikanske tegner Winsor McCay med piktogrammernes formelle diskontinuitet ved at lade det sceniske rum der blev vist i den højre del af en vignette fortsætte i den venstre del af den følgende vignette. Herved skabtes en kontinuitet der minder noget om det der i filmen kaldes »raccord«. Hen imod 1929 blev konstruktionen af tegneseriernes montage forfinet idet man overtog en serialiseret struktur der var inspireret af intrigernes kompleksitet i narrative film og romaner.

Der er skrevet meget om ligheden mellem tegneserier og film, delvist med udgangspunkt i disses faktiske interaktion i kultur-industrien. (4) Fra 1897 indledtes også en flirt mellem de to medier, med gensidige lån af figurer og helte, æstetiske påvirkninger og udveksling af narrative midler.

Seriernes popularitet med fremkomsten af lyd-filmene forstærkede denne interaktion fra 1934 hvor Universal producerede den første filmserie der var inspireret af en tegnet helt, nemlig piloten Tailspin Tommy. Ligheden mellem tegneserier og film er yderligere baseret på at de besidder en række fælles udtrykslementer der strækker sig fra indramning af det visuelle rum til narrative strukturer (parallelhandlinger, flashbacks, subjektive synsvinkler etc.) samt visse love for montagekunsten. Men man skal ikke glemme at det i det ene tilfælde drejer sig om ubevægelige piktogrammer og i det andet om billeder i bevægelse, hvilket får den kon-

sekvens at tegneserierne har en narrativ struktur der er langt mere elliptisk end filmens. Med de oplagte ligheder mellem de to medier overses mange af de semiotiske forskelle mellem tegneserier og film ofte. Det er ikke kun modsætningen mellem det statiske og de bevægelige billede der er vigtig, også forskellen mellem fotografiet og tegningen er det. Der er ligeledes en afgørende forskel i det faktum at i filmen er opfattelsen af billede og dialog samtidig, mens de i tegneserier følger efter hinanden. Derudover er det lyd-mæssige univers i filmen ikke-eksisterende i tegneserien.

På trods af ovennævnte er filmen og tegneserien nære slægtninge, som fødtes på samme tidspunkt og som henvender sig til det samme publikum i massekulturens økosystem. De er begge del af befæstelsen af en kollektiv imaginær mytologi der deles af millioner af mennesker. *Superman* og *Batman*, for eksempel, har befæstet deres identitet hos publikum ved at bevæge sig mellem den trykte udgave og filmens lærred. Og med dem er der et uendeligt antal af andre figurer der befolker vores fantasi.

Noter

1. Romá Gubern er en central skikkelse i populærkultur-forskningen i Spanien. Gubern har udgivet en række værker om tegneserier, heriblandt *El Discurso del Comic*, Cátedra, Madrid 1988, skrevet sammen med Luis Gasca. I *El Discurso del Comic* diskuteres tegneseriens tegntyper og montage-teknikker. Vedrørende litteratur henvises til dette værk. Alle fodnoter i denne artikel er indsat af redaktionen, ikke af artiklens forfatter selv.
2. 'Diegese' (Aristoteles) anvendes i betydningen; samlingen af de hændelser der refereres i en fortælling.
3. Barthes, Roland, *Rhétorique de l'image in Communications*, no. 4, Editions du Seuil, Paris, 1964, pp. 40-51.
4. F.eks. Manuel Kolp, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Editions de L'Université de Bruxelles, 1992. Se artiklen af Thierry Groensteen i dette nummer af Mediekultur for en kritik af film-tegneserie analogien.

Artiklen er en oversættelse af: Romá Gubern: »Un lenguaje original y complejo« fra tidsskriftet *Pautas*, No. 6, oktober 1992, Madrid. P. 2-4. Oversat af Anne Magnussen.

Romá Gubern er professor i audiovisuel kommunikation ved Universitat Autònoma i Barcelona.