

Hans-Christian Christiansen: Tegneseriens æstetik. København: Museum Tusulanum Forlag, 2001. 170 sider, illustreret. Pris: 198 kr.

»Tegneseriens æstetik« er en omarbejdet version af ph.d-afhandlingen »Tegneserien: æstetik og kultur« fra Institut for Film- og Medievidenskab ved Københavns Universitet. Med det samme skal det slås fast, at bogen er det vigtigste akademiske udspil om tegneserier på dansk grund siden det ideologikritiske kollektivværk *Tegneserier. En ekspansions historie* fra 1973.

Formålet med bogen er: »[...] at skitsere en tegneserieæstetik, der sammentænker ældre og nyere teorier om tegneserier« (p. 9). Hermed gøres et forsøg på at afhjælpe en udtalt mangel på indsigt i tegneseriens særlige symbolsystem og formelle kvaliteter, så mediet kan opnå kulturel accept. Om sidstnævnte mål nås, må eftertiden afgøre, men bogen når i hvert fald langt i retning af at vise, hvor stor en indflydelse tegneserien har haft på kunst, kultur og bevidsthedsdannelse igennem det 20 århundrede. Og ikke alene skitseres i bogen en tegneserieæstetik, det lykkes også overbevisende at demonstrere, hvordan tegneserien – i hvert fald mainstreamtegneserien, først og fremmest humorstriben og eventyr- og spændingsserieformen fra 30'erne (p. 15) – eksisterer i sin egen ret, med sin egen forståelsesramme og egen særlige selvrefleksion. Det gør den, lyder argumentet, på massekulturens produktionsbetingelser, som er massehenvendelse, tilgængelighed og (for)brug (p. 147). Herved adskiller tegneserien sig fra kunsten – især den moderne – hvis selvrefleksion antages at være frigjort fra praktiske og kommercielle interesser. En af hovedpointerne i bogen er således, at tegneserien aldrig som kunsten kan leve op til klassiske, æstetiske normsæt som kompleksitet, originalitet og kantiansk »hensigtsmæssighed uden hensigt«. Tegneserier – igen mainstream må det være – skal heller ikke som kunst fortolkes æstetisk. De har ingen »skjult« mening, men involverer profane følelseserfaringer (p.148), altså distanceret nydelse af handling, komik og humor under den bladrende, billedafsøgende læseaktivitet frem for fortolkende indføling.

I bogens første kapitler gennemgås forskellige definitioner på tegneserien med det formål at nå frem til en mere dækkende. Det slås fast fra begyndelsen, at en endelig, entydig definition aldrig kan nås (p. 31). Dertil er tegneserien for kompleks. Den er nemlig både medie, fortælleform og

massekulturelt fænomen styret af kommercielle kræfter. Og kun hvis alle aspekter tages med i betragtning, kan det ifølge forfatteren lykkes at nærme sig den eftertragtede forståelse af fænomenet. For selv om billedserien som fortælleform har været kendt i årtusinder, fra hulemalerier, fra ægyptiske hieroglyffer og mayaernes billedsprog, fra renæssancens maleri og 1700-tallets pædagogiske billedstriber, så var det nemlig først med den amerikanske tegneseriestribe, at tegneseriens moderne fortælleform blev institutionaliseret. Først med den opstod en konsensus om, hvad tegneserien var og er i moderne forstand (p. 35). Indførelsen af moderne trykkes teknik i USA i slutningen 1890'erne var udslagsgivende. Med den kunne aviser trykkes i kæmpeoplæg, og for at få nye læsergrupper blandt indvandrere i storbyerne til at købe aviserne, blev tegneserien lanceret på grund af dens evne til at fange opmærksomhed i kraft af billedernes særlige visuelle appel. Tegneserien i dens moderne fortælleform opstod altså som en slags reklame for avisen.

Avisstribens tegnede sekventielle billedforløb (p. 35) bliver prototypen på den moderne tegneserie. De træk der kendetegner prototypens fortælleform er: kausalitet, diegetisk tekst og gennemgående karakter. Trækkene gennemgås omhyggeligt i bogen. Særlig opmærksomhed får fænomenet »mental sammenføjning« (closure). Det er den proces, hvormed læseren i sit hoved selvreflekterende udfylder mellemrummene mellem billederne og sammenfatter historien. I denne proces forløses på unik måde tegneseriens æstetik. Læserens eksterne mentale energi puster liv i tegneseriens stereotype billeder og »døde« informationer (p. 47). Men det mentale arbejde i de abrupte brud mellem billederne er mere omfattende og læserstyret end i filmen, hvis billeder repræsenterer levende informationer. I filmen tildeles modtageren mange flere midler til den selvstændige forestillingsvirksomhed.

Sammenligningen med filmen står centralt i bogens tredje og fjerde kapitler, især hvor der gås i dybden med tegneseriens fortælleform. Der gøres meget ud af at modstille filmens og tegneseriens stilarter og vise, hvordan de indbyrdes har inspireret hinanden. Det er der mangfoldige eksempler på lige fra Hergés første Tintin striber til Steven Spielbergs »Indiana Jones«. Og fx film i den urban-gotiske genre er stort set alle knyttet til tegneserien. Her nævnes film som *Batman* (Tim Burton), *Brazil* (Terry Gilliam), *Judge Dredd* (Danny Connon) og hovedværket *Blade Runner* (Ridley Scott).

I denne forbindelse fremkommer en af bogens mest interessante markeringer. Hvor fristende det end er at analogisere de to medier, så er det ikke holdbart at gøre det. For – som det præciseres: »[...] lige så lidt som litteraturens dramatiske sprog direkte udgår fra filmen, så udgår tegneseriens dramatiske sprog (det som betegnes det cinematografiske sprog) heller ikke fra filmen. [...] Idet jeg definerer tegneserien som et udtryk, hvis fortælleform skal ses i lyset af især institutionaliseringen af fortælleformen, svinder den betydning, man kan tillægge innovation og direkte inspiration.« (p. 92). Pointen er, at både film og tegneserier uafhængigt af hinanden trækker på et fælles lager af udtryk, der er akkumuleret i de grafiske og plastiske kunstarter igennem århundreder. Tegneseriens cinematografiske stil er altså ikke hentet fra filmen. Den beror på en visuel grammatik, der dækker de parametre, som billedkunstnere har arbejdet med de sidste 650 år: dybdeskarphe d, billedbeskæring, nærbilleder og totalbilleder. (p. 95). De cinematografiske teknikker er tværmediale. De genfindes fx i roman-kunsten lang tid før filmen var opfundet i form af flashbacks, klip mellem krydsende handlings-tråde, panoramaer, mm.

Konkluderende må man sige, at det lykkes godt i bogen at vise, hvilken vigtig rolle tegneserien ligesom filmen har spillet i den moderne kultur, og hvordan den har præget vores virkelighedsop-fattelse i dette århundrede. Man lades heller ikke i tvivl om, hvad der er tegneseriens egenart, og hvori dens særlige æstetik består. Bogen udfylder således det hul i den danske tegneserieforskning, den gerne vil udfylde, men næppe i den interna-tionale, hvor bl.a. en af de teoretikere, forfatteren trækker hårdt på, Scott McCloud, har gjort sig stærkt gældende.

Men desværre er der nogle markante proble-mer ved bogen. Den er udgivet i Museum Tuscu-lanums Teori og Æstetik-serie, der præsenterer litterære og generelle kulturhistoriske emner. Det kan måske forklare bogens afhandlingsprægede akademiske karakter, og manglende pædagogise-ring af tilgangen til emnet for interesserede uden akademisk baggrund. Bogens primære modta-gere må altså findes blandt belæste akademiske medieteoretikere, der ønsker at føje systematisk og historisk viden om tegneserien til deres viden om andre mediers æstetik. Den forudsætter altså, at læseren er godt inde i film- og litteraturæstetik og billedkunst i forvejen.

Jeg skal ikke på dette sted klandre, at den betje-

ner sig af et akademisk fagsprog. Men når det er sagt, så er der en række iøjnespringende mangler ved formidlingen, der synes at kunne henføres til redigeringen. Sproget kunne afgjort have været forbedret uden tab af fagsproglig konsistens, hvil-ket givet ville øge bogens chance i undervisningen på de højere niveauer. Det ville et indeks også. Det savner man ustandselig under læsningen. Et sådant ville måske have taget den værste bro d af den indforståethed, hvormed teoretikere, værker og termer indtil det name-droppende præsenteres. Hvad er fx »Manga« (p. 57)? Og hvad står fx ini-tialerne »DC« på p. 130, p. 131 m.fl. for? David Crocket? Eller Danny Cannon? Hvis man ikke ved, at DC Comics er forlaget bag nogle af de vig-tigste superserier, fx *Batman*, så er man på den. Og man får ingen hjælp fra et register over nævnte tegneserier, for et sådant findes ikke.

Til slut melder spørgsmålet sig: hvad føjes der til af viden om tegneserien i denne kondenserede udgave af en ph.d.-afhandling, hvor det er som om at tegneseriens closure teknik har smittet for meget af på fremstillingen? Her er det markant, at bogen selv producerer meget lidt ny viden. Den samler, sammenfatter et overblik i sin bestræbelse på at habilitere tegneserien, og det er prisværdigt. Dog undrer man sig undervejs over, når nu analogi-en med filmen ikke holder, at der kun er meget lidt om relationen til fx dramaet, hvor fx gestik, mimik, maske, rumlig præsentation er grundlæg-gende. Og man slutter tøvende med et ubesvaret spørgsmål: findes der mon en »comicografi«, ligesom der tales om en cinematografi? Det må der gøre, for hvor skulle man ellers anbringe ta-lebollen?

*Peter Allingham, lektorvikar
Institut for Kommunikation
Aalborg Universitet*

Kirsten Drotner: *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab.* Høst & Søn. København. 2001. 248 sider.

Torsten på 6 år elsker at spille computerspil – især Doom. Intervieweren spørger, om han ikke bliver bange for det temmelig voldsomme spil. Han svarer, at han ikke synes, at spillet er særlig voldsomt og at han absolut ikke bliver bange, kun af og til lidt overrasket. Derimod synes han, at »Lilleper« er voldsom. Den forbavsede interviewer spørger til dette og får en længere udredning fra Torsten