

HVA ER EN TEGNESERIE?

Hvis vi ser på ordet ser vi at det består av to deler: «tegne» og «serie». En tegneserie er altså en serie med tegninger, men tegneserien trenger ikke å være tegnet, den kan også være malt eller trykket, eller en kombinasjon av forskjellige teknikker. Det viktigste trekket med en tegneserie er at vi får en historie fortalt gjennom bilder som er plassert etter hverandre. I boka *Understanding comics* (1993) foreslår forfatter Scott McCloud dette som en god definisjon av en tegneserie:

Sidestilte individuelle bilder som er satt i en bestemt sekvens for å fortelle en historie, gi informasjon og/eller produsere en estetisk respons hos den som ser.

Vi kan også kalle dette for *sekvenskunst*.

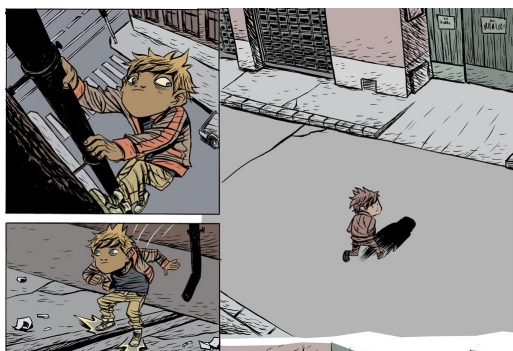
Virkemidler

Som i alle andre litterære og visuelle sjangre har også tegneserien sine egne sjangertrekk og virkemidler. Under kommer noen typiske virkemidler for tegneserien.

Ruter

I en tegneserie blir fortellingen fortalt i ruter. Hvis vi tenker på definisjonen som er lenger oppe husker vi at bildene er satt i en bestemt sekvens for å fortelle en historie, og her har rutene sin funksjon. Rutene er utsnittet som bestemmer hva vi skal se av et miljø, og de styrer hvordan vi leser historien. Tradisjonelt går gangen i en tegneserie fra venstre mot høyre, som når vi leser en bok, men ikke alltid. Hvis for eksempel en tegneserietegner vil gi oss følelsen av en hektisk flukt kan han/hun styre lesemønstret vårt slik at vi leser rutene sikksakk/slalåm nedover siden. Videre kan han/hun velge å la noen ruter være større, kanskje en panoramarute, og flere mindre. Eller så er det mulig å løse opp rutene, men la elementer i hendelsesforløpet være avgrensede, det vil gi en mer organisk opplevelse av hendelsene.

Historien i en tegneserie fortelles altså først og fremst i rutene. Men, det mest spennende er faktisk det som skjer mellom rutene. Der er det vi som leser som deltar. Vi dikter med på historien og fyller ut tomrommet med egne tanker og erfaringer. Det er også dette mellomrommet som skaper bevegelse i en tegneserie. Som eksempel kan vi tenke oss at vi ser to enkelte bevegelser i to ruter: rute 1) en hånd er nede, rute 2) en hånd er løftet. Det er vi som skaper den bevegelsen at hånda løftes, lager filmen, og gjør at tegneseriepersonen vinker. Slik er det egentlig mellomrommene mellom rutene som er de mest formidlene.



Her ser vi hvordan en gutt klatrer ned en vannrenne og hopper ned på bakken, det er vi som lager hoppet.

Bildeeksempel fra Tor Erling Naas og Sigbjørn Lilleengs bok "Apefjes" (2011). ©Sigbjørn Lilleeng

Symboler

Vi er jo alle vant med å lese forskjellige symboler og ikoner i dagliglivet. Alt i fra do-skilt til logoer til sikkerhetsbrosjyrer. Det som er felles for disse er at de ved hjelp av begrensede midler lager en stilisert tegning, eller form, som vi, ved hjelp av erfaringer og fantasi, kan se hva representerer. For eksempel blir en sirkel med to prikker inni og en strek et ansikt. Ved å forenkle formen blir fokuset satt på det som er spesifikt for objektet, og formen blir også mer universell. Kanskje kan man påstå at når du ser på et fotografi eller en realistisk tegning av et ansikt, så ser du det som ansiktet *til en annen*. Men når du ser et stilisert ansikt blir det enklere å fylle det ansiktet med deg selv.

Selv om det finnes flere måter å tegne en tegneserie på, og disse varierer fra fotorealistisk til veldig stilisert, er en fellesnevner at figurene står mer som symboler enn virkelige mennesker. Denne egenskapen overføres vi ofte også til andre visuelle uttrykk, og det kan være vanlig å snakke om et «tegneserieaktig»-uttrykk i for eksempel billedkunsten.



Et stilisert menneskeansikt – et eksempel på hvordan tegneseriefigurer står som symboler.

Bildeeksempel fra Tor Erling Naas og Sigbjørn Lilleengs bok "Apefjes" (2011).
©Sigbjørn Lilleeng

Lyd

En tegneserie er et bilde. Men, det som skiller en tegneserie fra andre bilder er at det også er lyd i bildet. På samme måte som at vi skaper historien mellom rutene, lager vi også lydsporet til tegneserien, hjulpet av tegneserietegnerens snakkebobler og lydord. Snakkebobler brukes til at karakterene kan komme med uttalelser og være i dialog. Det blir også av og til brukt en tekstboks som fungerer som en fortellerstemme.

Et lydord er et lydmalende eller lydhermende ord som er tegnet i tegningen, som oftest utenom snakkeboblene. Eksempler på lydord er: boom, splætt, kræsj og svisj, og dyrellyder som mø, ko-ko, voff og mjau. Disse lydordene er med på å bygge opp stemninger og gjør tegneserien mer «tredimensjonal» enn andre bilder.



Rungende latter kan for eksempel tegnes sånn.

Bildeeksempel fra Tor Erling Naas og Sigbjørn Lilleengs bok "Apefjes" (2011).
©Sigbjørn Lilleeng

Skape bevegelse

Hver rute viser et enkelt øyeblikk i tid. Et frosset øyeblikk. Og vi får, som tidligere nevnt, tiden til å gå mellom disse. Men en tegneserieskaper kan også få tiden til å gå i en rute ved hjelp av virkemiddelet fartslinjer. Fartslinjer viser bevegelse i et statisk medium. Noen som løper raskt kan for eksempel ha raske rette linjer bak seg, eller et løv som daler sakte kan ha en mykere spiral over seg. Det brukes forskjellige linjer for å vise forskjellige bevegelser, og disse kan symbolisere både konkrete og abstrakte elementer. Et godt eksempel er røyk som kommer fra en pipe, et konkret element, og dunsten fra en søppelbøtte, et abstrakt element som viser til duft.



Martin hopper med stor kraft, det kan vi se ved hjelp av de rette linjene.

*Bildeeksempel fra Tor Erling Naas og Sigbjørn Lilleengs bok "Apefjes" (2011).
©Sigbjørn Lilleeng*



Her ser vi et eksempel på et abstrakt fenomen som lukt.

*Bildeeksempel fra Tor Erling Naas og Sigbjørn Lilleengs bok "Apefjes" (2011).
©Sigbjørn Lilleeng*

Teksten er hentet fra lærerveiledningen til APEFJES – en norsk superhelt, en vandretstilling produsert av Kunst i Skolen. Lærerveiledningen kan lastes ned på kunstiskolen.no/apefjes

© Kunst i Skolen