

HVORFOR HAR TEGNEFILMEN FUNDET SIG TIL RETTE SOM DET TYNDE ØL?
HVORFOR ER TEGNEFILM ENDT SOM EN GENRE SNARERE END EN UDTRYKSFORM?
HVORFOR ER TEGNESERIER MEGET BEDRE END TEGNEFILM?



© Thomas Thorhauge.

Hvad gik galt?

Tegneseriens triumf, tegnefilmens ulidelige lethed

Af Thomas Thorhauge

Det store spørgsmål: hvorfor er tegnefilm-
en aldrig slået igennem som seriøs og alsidig
udtryksform?

Det var måske gået bedre, hvis tegnefilm-
en fra begyndelsen havde været klassifi-
ceret som selvstændigt medie. De tekniske

forudsætninger adskiller sig under alle omstændigheder så radikalt fra realfilmens mekanisk affotograferede virkelighed, at der teoretisk synes at være en verden til forskel på de kunstneriske præmisser. Men tegnefilmen har tilsyneladende fundet sig til rette med det tynde øl og er groft sagt endt det samme sted som slaven, der ikke kan forestille sig en tilværelse i frihed. Måske havde en status som selvstændigt medie tydeliggjort tegnefilmens egenart og potentiale.

Diskussionen om, hvilken tegnefilm der var den første, er i denne henseende lige gyldig. Men tænk en gang, hvor løfterig tegnefilmen må have forekommet de mennesker, der så Winsor McCays metafilm *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* i 1911. Filmen lanceredes med den sensationalistiske undertitel "the first artist to attempt pictures that will move". Den ti minutter lange film skildrer først i realfilm, hvordan McCay beslutter sig for at lave tegnede, levende billeder; McCays venner griner hovedrystende ad idéen (ak, geniets skæbne!), men derefter viser filmen, hvordan McCay på en måned laver fire tusinde tegninger, som forvandles til de cirka to minutters tegnefilm, som afslutter filmen. På disse to minutter demonstrerer McCay på én gang virtuost og næsten pralende, hvordan kun fantasien sætter grænser for tegnefilmens muligheder; tre-fire figurer (anført af Lille Nemo) danser og fjoller rundt i komiske og surrealistiske optrin, graciøst og præcist animeret i McCays velkendte *art nouveau*-streg – og så er hele herligheden tilmed i farver.

Tænk derpå over, hvad tegnefilmen små hundrede år senere har drevet det til. Bevares, tegnefilmen har bestemt fejret store triumfer, budt på magiske øjeblikke og endda enkelte mesterværker. Men formens

muligheder taget i betragtning er det da slående, hvor forsvindende lidt territorium der er udforsket, og hvor ofte store og visionære kræfter er endt som hel- og halvinfantile banaliteter ofret på pølseunderholdningsfabrikkens hellige alter. Hvor mange kunstformer begynder famlende, primitivt (Lumière-brødrenes bedrifter i 1895 rinder i hu), demonstrerede McCay i tegneseriens og tegnefilmens vugge en svulmende kunstnerisk og teknisk bevidsthed. Winsor McCay har status som pioner inden for tegnefilmen såvel som tegneserien. Nok mest berømt for tegneserien om Lille Nemo (søndagssider i *New York Herald* og *New York American* 1905-13), men hans tolv minutter lange *Gertie the Dinosaur* (1914) har også sikret McCay en central plads i tegnefilmens Pantheon.

Nogle har indvendt, at McCays indsats begrænser sig til ren formalisme; denne betragtningens gyldighed afhænger imidlertid af, hvordan man vurderer 'skønhed'. McCay var utvivlsomt optaget af formalisme – både hans tegneserier og tegnefilm er overflødighedshorn af fikse tricks og metaleg, men hans optagethed af overdådig, bjergtagende skønhed er lige så slående. Dybe afsøgninger af menneskesindets dystre krinkelkroge, derimod, finder man afgjort ikke hos McCay.

McCays mest betydelige bedrift er dog en anden: nemlig formidlingen af hhv. tegneserien og tegnefilmen som udtryksformer, hvor alt forekommer muligt, hvor alle veje synes at føre spændende og overraskende steder hen.

Tegnefilmens fallit. Tegnefilm er populærlære. Tegnefilm i spillefilmlængde er blevet revitaliseret af digital 3D-animation, og tv-kanaler som Cartoon Network og Nickelodeon har udviklet en lang række *snappy* tv-serier, som kløgtigt og med stort

overskud udforsker allehånde visuelle stilarter (anført af den russiske animator Genndy Tartatovsky, kendt for bl.a. *The Powerpuff Girls* (1998-2005) og *Samurai Jack* (2001-05)). Tegnefilm nyder også stor anerkendelse blandt filmkritikere, som ikke sjældent kvitterer med perlerækker af superlativer, når Pixar byder op til dans. Tegnefilm er tilmed en milliardindustri. Men ikke desto mindre er den åndelige ensretning i tegnefilmen massiv.

Det er ikke udtryk for personlig idiosynkrasi, når Jørgen Leth i *De fem ben-spænd* (2003) med nasal sammenbidthed hvisler, ”Jeg hader tegnefilm. Jeg hader tegnefilm” – og Lars von Trier replicerer, ”Det gør jeg også”. Leths projekt som filmskaber er netop at bruge mediet som personlig udtryksform, og derfor krænkes han naturligvis af en udtryksform, der i overvejende grad begrænser sig til at excellere i én form (måske to: børn og humor), frem for som et medie, som en alsidig udtryksform.

Tegnefilmen har ganske enkelt ikke en Jørgen Leth eller en Lars von Trier. Heller ingen David Lynch, ingen Coen-brødre – ingen Lennon/McCartney (men dog *Yellow Submarine* (1968)), ingen Ozzy Osbourne, ingen Madonna, ingen Pete Doherty – ingen Robert Crumb, ingen Chris Ware, ingen Marjane Satrapi, ingen Frank Miller (men dog Matt Groening) – ingen Nabokov, ingen Michel Houellebecq, ingen Hanif Kureishi, ingen Hanne-Vibeke Holst. Men hvorfor ikke?

At producere tegnefilm er helt konkret ikke en enkel opgave. Tidligere krævedes 12-24 tegninger i sekundet (med mindre der er tale om *cut-out*-film o.l.), et særligt affotograferingskamera, samt enten en projektor, et lærred og et mørkt rum eller et fjernsyn. I dag kan man nøjes med en kraftig computer og kendskab til animationssoftware. Ønsker ophavsmanden at bevæge

sig ud over skrabet minimalisme, kræves flere hænder, mere teknologi og dermed flere penge. Penge, som ophavsmanden som regel gerne vil tjene ind igen. Men kommercielle kredsløb forhindrer næppe tegnefilmen i at udvikle sig mere alsidigt; dens vilkår svarer i høj grad til spillefilmens eller diverse tv-produktioners.

Vil man udtrykke sig på en ny, original og/eller seriøs måde, er det muligvis op ad bakke, men tegnefilmens historie byder jo rent faktisk på op til flere enere, som dels har betragtet tegnefilmen som en personlig udtryksform, og som dels har signeret spændende, vedkommende, velgjorte og originale værker. Dette hold anses for ’undtagelsen, der bekræfter reglen’ og tæller blandt andre amerikanske Bill Plympton, som netop er kendt for i flere tilfælde ene og alene at have stået for alt tegnearbejdet i sine karakteristiske film, hvor kroppe og ansigter underkastes alskens surreelle metamorfoser, ofte tegnet i en grov blyantstreg. Svenske Viking Eggeling og tyske Oskar Fischinger var begge optaget af at sætte abstrakte former i bevægelse, førstnævnte med *Diagonal-Symphonie* (1924), sidstnævnte med bl.a. *Studie Nr. 5* (1930) og *Toccata & fuga i d-mol*-sekvensen i Disneys *Fantasia* (1940). Indiske Ishu Patel har i lyrisk form beskæftiget sig med sider af menneskets grundvilkår i bl.a. *Bead Game* (1977) og *Afterlife* (1978). Senest har franske Sylvain Chomet med *Les triplettes de Belleville* (2003, *Trillingerne fra Belleville*) – helt i auteur-teoriens ånd – demonstreret, at mandskabsomfattende kæmpeproduktioner ikke forhindrer sært originale, indadvendte og ganske personlige tegnefilm.

Har man med andre ord været vedholdende og virkelig villet animationen som personlig udtryksform, har det været muligt. Hvis det dermed ikke er økonomiens

og teknologiens skyld, at tegnefilmen i det store og hele er endt som harmløs og formelpræget børneunderholdning, hvad er der så gået galt?

Skønt der utvivlsomt er mange medskyldige, er det vel ganske legitimt at udpege selveste Walt Disney som hovedansvarlig for visse af tegnefilmens problemer. Disneys kortfilm og tidlige spillefilm – *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*), *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941) og *Bambi* (1942) – nyder 60 år senere udbredt anerkendelse som fabelagtige mesterværker, og samtidig tryllebinder de stadig børn i alle aldre. Disney-studiernes knusende overlegne dygtighed satte ganske enkelt en dagsorden så stærk, at den stadig præger børnetegnefilmen dybt. Desværre uden en overbevisende evne til fornyelse; symptomatisk er det, at Disney-studiernes største succes i nyere tid, *The Lion King* (1994, *Løvernes konge*) er en *Bambi*-parafase, som oven i købet er hugget fra japansk animes *grand old man* – Osamu Tezuka.

Tegnefilmstudier over hele verden – herunder f.eks. Danmarks store tegnefilmselskab A. Film – har (med indlysende forhåbning om at score kassen) forsøgt at kopiere Disneys stil og koncepter og har dermed dels konsolideret forestillingen om tegnefilmen som et medie rettet mod børn, dels cementeret den praksis, at tegnefilm i spillefilmlængde skal være højpolerede og kostbare superproduktioner.

Men at skyde skylden på Walt Disney, tegnefilmens måske mest ambitiøse, visionære og succesfulde udøver, er det ikke en gestus beslægtet med resignation og kapitulation? Hvordan kan mesterværker 'ødelægge' noget? Walt Disney som årsag til tegnefilmens problemer er muligvis en plausibel kritik, men en noget sølle en af slagsen.

Et andet kompliceret og ømt problem er det, man i mangel af bedre kan kalde et mindreværdskompleks eller bare evnen til at tage sig selv alvorligt. Selv de største håndværkere inden for tegnefilm synes nemlig igen og igen at sætte store og visionære kræfter ind på værker, der endegyldigt er banale, klichéprægede eller bevidst uambitiøse. Richard Williams' *The Thief and the Cobbler* (udsendt under titlen *The Princess and the Cobbler* i 1993) fremstår som et monument over denne tendens; filmen, der var hele 26 år undervejs, og som endegyldigt blev forladt af sin ophavsmand, er et sandt overflødhedshorn af vidunderlig og virtuost tegnet film. Alt er håndtegnet (og håndmalet), detaljeringsgraden frygtindgydende omfattende. Men historien, en klichépræget *Tusind og én nat*-variation, føles som et tyndt kulørt påskud for umådeholden visuel pral.

Med djævelens advokats briller fristes man til at fastslå, at denne lidelse allerede satte ind med Winsor McCay, der også bare var optaget af virtuose streger i skøn bevægelse. Hvem sagde 'form uden indhold'?

Men hvorfor begræde alt det, tegnefilmen ikke har drevet det til? Hvorfor interessere sig for *roads not taken*, hvorfor ikke bare stille sig tilfreds med de højdepunkter, det trods alt er blevet til? Hvorfor ikke glæde sig over de overmåde velfortalte og teknisk imponerende Pixar-film, selv om de blot endegyldigt konsoliderer den ellers kriseramte Disney-storytelling, eller nyde at grine ad tv's hysterisk morsomme og skalpel-skarpe *The Simpsons* (1989-), som godt nok er en langt større triumf for *sit-com*-genren end for tegnefilmen? Og hvorfor ikke lade sig forføre af den aldrende mester Hayao Miyazakis frapperende og forførende anime, skønt han heller ikke på sine gamle dage forlader børneunderholdnin-

gens tydeligt markerede territorium?

Tegnefilm og tegneserier kan som sagt med fordel betragtes som selvstændige medier – en præcis grænsedragning er i virkeligheden ikke særligt interessant. Det vigtige er, at medierne repræsenterer måder at udtrykke sig på, som ellers ikke ville være mulige. Medier har naturligvis ingen 'essens', men de besidder nogle rammer, som muliggør særlige eller endda unikke udsagn. Og skulle nogle af disse unikke udsagn også vise sig at besidde prægning, vil menneskeheden stræben efter erkendelse være nået et lille skridt længere.

Gennembruddets dødslys. I skyggen af tegnefilmens resignation er det glædeligt at konstatere, at tegneserien i disse år befinder sig i en ny guldalder. Der eksperimenteres på alle niveauer med klare og selvsikre mål for øje, og udviklingen bevæger sig i alle retninger. Tegnende fortællere som Chris Ware, Dan Clowes, Joe Sacco, Jim Woodring, Renee French, Phoebe Gloeckner, Charles Burns, Joann Sfar, Lewis Trondheim, Anke Feuchtenberger, David B., John Porcellino, Kevin Huizenga, Chester Brown, Ron Regé Jr. og Marjane Satrapi er blandt hovedeksponenterne for den bevægelse, der på tragikomisk vis på én gang markerer tegneseriens endelige gennembrud som alsidig og seriøs udtryksform og det sandsynlige farvel til rollen som folkekært massemedie – bestsellere som Chris Wares *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth* (2000) og Marjane Satrapis *Persepolis* (2000-03), dvs. publikationer, der sælger i hundredetusindvis af eksemplarer, er stadig undtagelser fra reglen.

Tegneserien som lyrik, tegneserien som journalistik, tegneserien som biografi, tegneserien som bekendelseslitteratur; der er trængsel på hylderne, der før var tomme.

Har tegneserien dermed konkret manifesteret sig som en mere alsidig udtryksform end tegnefilmen? Helt klart, indiskutabelt. Men tegneserien har i lange perioder været ramt af nogle af de samme problemer som tegnefilmen.

Tegneseriens tidlige historie er i de seneste årtier blevet kraftigt revideret. I mange lidt ældre opslagsværker anføres amerikanske R. F. Outcaults *Yellow Kid* (1895) som den første tegneserie. I dag er der ikke for alvor konsensus om 'den første tegneserie', men i det mindste er der bred enighed om, at schweizeren Rodolphe Töpffers *Monsieur Jabot* fra 1833 er en tegneserie. *Yellow Kid*-dateringen tangerer som bekendt filmens fødsel, og sammenfaldet har afstedkommet manganen betragtning om de to formers historiske udvikling, men det synes trods alt en kende for akademisk tegnebordsbesnærende at lade sig forføre af forestillingen om tegneserien og (tegne)filmen som to sideløbende og jævnaldrende udtryksformer, undfanget synkront med selveste moderniteten.

Tegneseriens første storhedstid kommer med den amerikanske avisbranches boom i starten af 1900-tallet. R. F. Outcault, Winsor McCay, E. C. Segar, George Herriman, Cliff Sterret, Lyonel Feininger, Frank King og Harold Gray tæller blandt de tegnere, der på forskellige tidspunkter i 1900-tallets tre første årtier skabte tegneserier, som på én gang var genuint progressive, besad markante udtryk og gik i mange retninger – i øvrigt på et dybt kommercielt grundlag: for at skaffe læsere til avisen. Flere af disse tegneres figurer fandt samtidig vej til tegnefilmen, bl.a. Herrimans *Krazy Kat* og Segars *Popeye*. I slutningen af 30'erne gjorde tegneseriehæftet sin entré, og samtidig lanceredes megakonceptet 'superhelte'. Et koncept, der lige siden har domineret den amerikanske tegneseriekultur i rent ud sagt

ufattelig grad.

Hvor den amerikanske tegneserie således har været forbandet (og forgyldt!) af en enkelt genre, har den europæiske tegneserie – her forstået som den fransk-belgiske – været bundet til et format, som indledningsvis bød på store oplevelser, men i længden har vist sig som en spændetroje: albumformatet, introduceret med opsamlingen af Hergés *Tintin au Pays des Soviets* (1939, *Tintin i Sovjet*). Ved albumformatet forstår man en tegneserie (oftest én historie), fortalt på 48 eller 64 sider i A4-format, med tre-fire 'etager' af rammer. Formatet har dannet ramme om så veloplagte og succesfulde tegneserier som *Asterix*, *Lucky Luke*, *Splint & Co.* og naturligvis *Tintin*, samt et veritabelt hav af halvoplagte og dybt forglemmelige klonprodukter. Men den fransk-belgiske tegneserie har siden 1950'erne udviklet sig som et mere alsidigt medie end den amerikanske, superheltefikserede ditto. Med så forskellige værker som Claire Bretéchers uforsonlige krusedulle-feminisme, Munoz/Sampayos desillusionerede og hårdkogte ekspressionisme, Lauziers kyniske hudfletning af diverse samfundsgrupper, Moebius' udsyrede sci-fi-eksperimenter, Christin/Bilals tungsindige politiske fabler, etc. bød særligt 1970'erne på en frodig udvikling. Stort set alle disse meget forskelligartede tegneserier trivedes i albumformatet, så hvorfor interessere sig for tegneserier i andre former, længder og tykkelser?

Efterhånden som ophavsmændene bag de klassiske titler har stillet træskoene, har det imidlertid vist sig vanskeligt for det gigantiske fransk-belgiske marked at forny sig. Skønt der i øjeblikket udkommer op mod 80 titler om ugen i Frankrig, betragtes markedet med skepsis, især fordi den lettere udviklingshæmmede fransk-belgiske mainstream er under hårdt pres fra de ja-

panske manga-serier, som konstant stjæler markedsandele.

Men i anden halvdel af 1990'erne indledte den fransk-belgiske tegneserie en revitaliseringsproces, anført af forlaget L'Association. L'Associations linje bestod i udgivelser med stærk personlig integritet, og det fik hurtigt følgeskab af både mindre og større konkurrerende forlag. I dag har de helt store forlag udgivelseslinjer, der ligger tæt op ad de mindre, såkaldte alternativforlag.

USA har set en tilsvarende udvikling, men her har den institutionelle effekt været mere radikal; begrebet *graphic novels* har effektivt introduceret tegneserien som noget andet end komiske comics. Også her har græsrodsforlag sået, og de store høstet – men summa summarum: den fransk-belgiske og nordamerikanske tegneserie har leveret.

Produktionen af en tegneserie kræver som udgangspunkt kun én ophavsmand, et tegneredskab og et papir. En computer med grafisk software åbner et hav af døre, men basispakken er principielt den samme som lyrikerens og romanforfatterens. For udøvende er tegneseriens tilbud om total kontrol en forførende egenskab. Og hvor romanforfatteren med stor effekt kan spille på sin læsers evne til billeddannelse, og (real)filmskaberen – som jo i øvrigt sjældent er et individ, men et kollektiv, auteur-teori eller ej – i almindelighed (dvs. indtil CGI-teknologiens komme) kun har begrænset kontrol over sin *mise-en-scène*, tilbyder tegneserien total kontrol fra ende til anden. Dermed skal ophavsmanden (mindst) have overblik over historie, dramaturgi, replikker; figurdesign, arkitektur, perspektiv; samt sekvensarrangement, billedkomposition og streg.

Tegneserier kan ubesværet læses som illustrerede historier eller som fattigmands-

udgaver af film, men når tegneserien er konstrueret som et totalprodukt, hvor alle streger og farver betragtes som signifikante og bevidste bærere af betydning, bliver udbyttet følgerigt langt større.

Et andet forjættende aspekt af tegneserieproduktion er muligheden for at bevæge sig fra idé til færdigt værk hurtigt og uden ydre forhindringer. Måske ligger denne egenskab til grund for, at mange tegneserier – særligt dem af minimalistisk tilsnit – synes at være mere optaget af at skildre idéer end af naturalisme i bred forstand. De fleste kender f.eks. flyselskabernes stiliserede minitegneserier, som viser ideel passageradfærd i nødsituationer. Her sørger de piktogramagtige tegninger behændigt for at frasortere alt, hvad der ligner rædsel og panik, samtidig med at nødsituationen alligevel står lysende klar.

Tegneserien er som udgangspunkt så imødekommende, fleksibel, nem at aflæse og oven i købet billig at producere, at det kan undre, at dens gennembrud er kommet så sent.

Udveksling og affinitet. At der på den ene side ikke er stor forskel på tegnefilm og tegneserier, og at der på den anden side i høj grad er forskel, er begge rimelige betragtninger. Men skal man forsøge at påpege noget interessant ved de to udtryksformers indbyrdes forhold, kan man med fordel begynde at pille maskineriet fra hinanden og undersøge delene.

Tegneserier og tegnefilm betragtes ofte som to sider af samme sag. I danske aviser omtales tegnefilm f.eks. ofte som 'tegneserier'. Det er der vel næppe noget galt med, siden det udprægede tekniske begreb 'tegneserier' jo bare betyder en serie af tegninger – hvilket tegnefilm ret beset også er. Men man fornemmer, at der for de pågældende skribenter ikke skelnes mel-

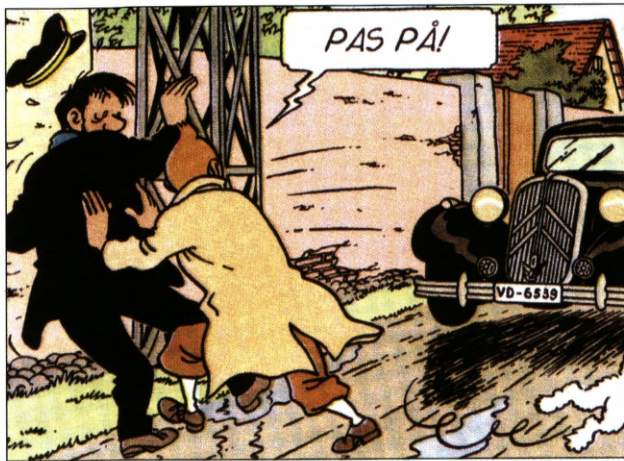


Tegneserietegnere var meget tidligt bevidste om tegneseriens begrænsninger og udtænkte hurtigt et omfattende katalog af visuelle markører til at illudere lugt, bevægelse, smerte etc. Her er det George Herrimans Crazy Kat, der i 1925 får en (af mange!) mursten i nakken af musen Ignatz.

lem de to former; tegnefilm, tegneserier – det kan komme ud på ét. Måske skyldes betragtningen, at både tegneserier og tegnefilm historisk er meget figurorienterede medier, og at de mest populære figurer – f.eks. ikoner som Mickey Mouse, Tintin eller japanske Astro Boy – som bekendt har et liv begge steder. Ofte er publikum oven i købet det samme.

Spørger man derimod i tegneseriekulturen, animationsbranchen eller på de højere læreanstalter, vil man sandsynligvis hurtigt blive underrettet om, at der er en verden til forskel på de to medier. Forklaringen på forskellen vil her ofte være funderet i æstetiske og formale forhold.

Tegneserien har altid været optaget af at skildre bevægelse og har løbende udviklet et omfattende katalog af konventioner, som



Tegneseriens 'gummitid' overskrider stillbilledets fastfrysning af øjeblikket. I *L'affaire Tournesol* (1956, *Tournesol-mysteriet*) støder læseren f.eks. på dette fortættede øjeblik, som på samme tid skildrer Tintins bevægelse hen imod Haddock og resultatet af denne bevægelse – Haddock vælter.

illuderer fart og dynamik. Disse konventioner er blevet så konsoliderede, at langt de fleste mennesker, som konfronteres med en tegning af en mursten med seks-syv vandrette streger på den ene side, vil aflæse tegningen som en flyvende mursten. Tilsvarende kan en håndfuld 'parenteser' placeret omkring tegningen af en båd på havet indgyde forestillingen om, at båden vugger, og så videre.

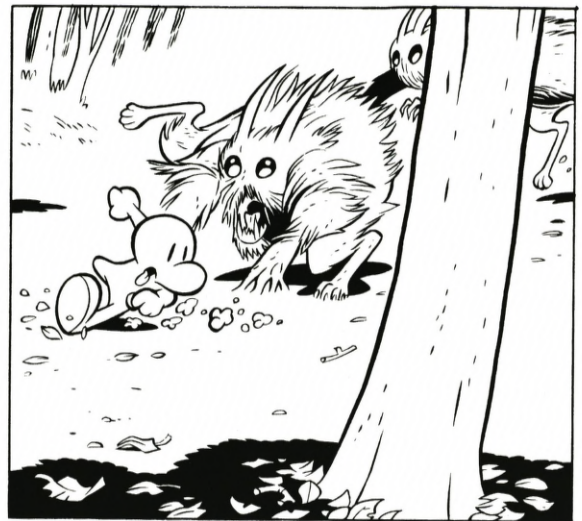
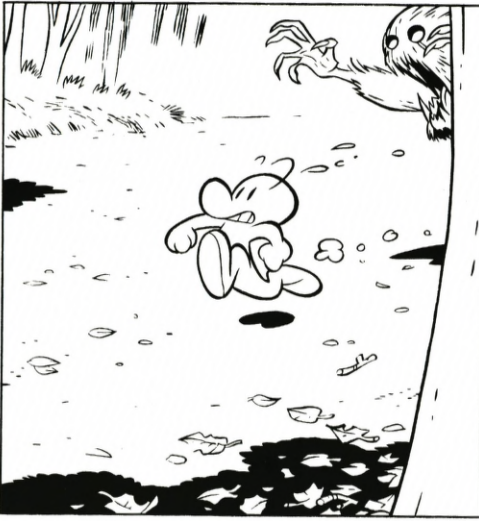
Siden den tegnende amerikanske tegneserieteoretiker Scott McCloud udgav *Understanding Comics* (1993), har tegneseriekulturen imidlertid i noget højere grad været optaget af den bevægelse, der ikke illuderes i tegningerne selv, men derimod i læserens bevidsthed: den mellem rammerne. 'Closure' kalder McCloud denne forførende effekt. Normalt oversættes 'closure' som 'fornemmelse af afrunding', men i McClouds forståelse betyder det snarere at se dele, men forstå helheden. Dynamik og bevægelse, det er noget, man må tænke sig til.

En stor del af de tegneserieværker, der

produceres i Japan, Europa og USA, tager udgangspunkt i en æstetik, man i mangel af bedre kan kalde 'cartoon-æstetik'. Der findes selvsagt mange forskellige slags tegneserier, som anvender mange slags narrative og visuelle strategier, men det er næppe en tilsnigelse at hævde, at de fleste tegneserier har nogle æstetiske fællestræk, som knytter sig til det forenkede og ofte karikerede udtryk. Det er i dette udtryk, at tegneseriens brede vifte af visuelle konventioner fungerer optimalt: fartstreger, dråber (signalerer gråd eller nervøsitet), lugtstreger (bølgede streger med fluer), tale- og tankebobler etc. klæder tilsyneladende de forenkede og *cartoony* tegninger bedre end f.eks. fotorealisme.

Sammenlignet med (tegne)filmen kan man kalde tegneserien 'det størknede billedes æstetik'. Dette forhold – filmens levende billeder vs. tegneseriens stillestående – har Hans-Christian Christiansen belyst ganske omfattende i tredje og fjerde kapitel af *Tegneseriens æstetik* (2001). Her påpeger Christiansen, at der trods alt er mange ligheder mellem tegneserier og film, og at man derfor ofte kan få konstruktiv udbytte af at applikere filmteori på tegneserier, ligesom sammenligningsaspektet tydeliggør de respektive formers egenskaber: hvor film udfolder sig i tid, gør tegneserien det i rum; filmbilledet er flygtigt, dets informationer afdækkes løbende, mens tegneseriebilledet er størknet og præsenterer alle sine informationer på samme tid. Er tegneseriebilledet dermed en pendant til et stillbillede på en filmstrimmel?

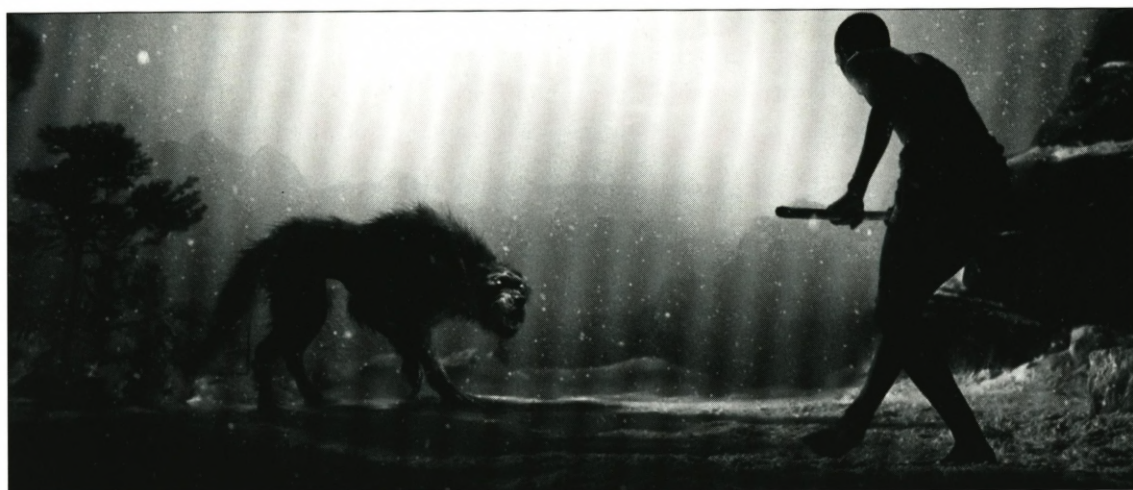
Nej, tegneseriebilledet fortætter ofte et tidligt forløb i det enkelte billede og overskrider derved fotoets eller stillbilledets snapshot-øjeblik. Der arbejdes derfor vidt forskelligt med billederne, regelsættene er ikke de samme: der findes få, men markante eksempler på tegneserier, der



er produceret af stillbilleder fra tegnefilm – tegneserieudgaven af *Tintin et le lac aux requins* (1972, *Tintin og Hajsøen*) har altid været trofaste Tintin-læseseres yndlings-aversion, og skønt tegneserieudgaverne af Hayao Miyazakis *Det levende slot* (*Hauro no ugoku shiro*, 2004) og tv-animen *Dragon Ball Z* er populære blandt manga-læsende danske børn, kommer de næppe til at spille nogen større tegneseriehistorisk rolle.

Den amerikanske tegner Jeff Smith er manden bag tegneserien *Bone* (1991-2004), en humoristisk fantasy-saga på 1300 sider. Smiths grafiske fortælleteknik er i denne sammenhæng interessant, fordi den i mange henseender emmer af traditionel tegnefilm. Mest påfaldende er Smiths optagethed af at skildre dynamik og bevægelse.

I det her givne eksempel undlader Smith helt at bruge fartstriber, og alligevel fore-



Zack Snyders dybt loyale filmatisering af Frank Millers *300* (1998) markerer næppe et filmkunstnerisk højdepunkt, men er snarere begyndelsen på en filmhistorisk konvergens, hvor animations- og realfilm tårner sammen (og hvor animationen præger filmstilen på en markant og 'unaturalistisk' måde).

kommer sekvensen både levende og dynamisk. Men hvilke bevægelsesilluderende midler anvendes der så? Kernen i sekvensen er indlysende action: Fone Bone forfølges af to rottevæsner, som er uhyggeligt nær ved at fange ham. Figurernes gestik er det centrale: i hvert af de fire billeder er figurerne fanget i positurer, der synes at indfange 'essensen' af deres handlinger, bevægelser. På det første billede løber Fone Bone, og han skyder ryg som for at undgå rottevæsnernes kløer. På det andet billede

handler det om at vise, at Fone Bone pludselig skifter retning, hvilket ud over ved den overdrevne positur markeres af flyvende blade og et par små støvskyer. Den meget klare og effektive skildring af figurerne bevægelse er understøttet af det smidige og klare design og den tydelige, enkle og lette streg.

Endelig er der synsvinklen, som skifter diskret – var scenen en realfilm, ville den være filmet af et kamera på en dolly, der tracker mod højre. En bevægelse, der er

motiveret af træstammens betydning for scenen: i første billede har læseren kun brug for at vide, at der er et træ i forgrunden, i sidste billede sætter træstammen punktum for det ene rottevesen. Alligevel forbliver synsvinkelskiftet diskret, for en anden tegneseriekonvention tilsiger, at skiftende synsvinkler stjæler fokus på handlingen i rammerne.

Bone fremhæves ofte som *pure cartooning* – trods sin tydelige flirt med traditionel tegnefilmæstetik (*Bone* er derudover en tegneserie, der trods fabelagtige kvaliteter balancerer på kanten til at vælte ned i tegnefilmens børn+humor-kompleks). Men også den anden vej rundt forekommer der visuel udveksling: en lang række tegnefilm – særligt amerikanske *shorts* som *Tom & Jerry*, *Popeye*, *Donald Duck*, *Bugs Bunny* etc. – benytter fartstreger, sveddråbeikoner og endda lydord, på trods af levende billeder og lyd. Tilsyneladende meningsløst, redundant og paradoksalt, men i lyset af de amerikanske tegnefilms berømte trang til metaleg er det naturligvis passende og helt logisk, på den *crazy* måde, forstås.

Imidlertid er tegneseriens og tegnefilmens indbyrdes kommercielle forhold mere interessant end det æstetiske slægtskab. Særligt er formernes parløb i Japan værd at studere, ikke mindst i lyset af landets ekstreme forbrug af tegnet populærkultur. Her finder man næppe en populær tegneserie – eller manga – som ikke ledsages af en tegnefilm – eller anime – i tv-serieformat. Mangaens og animens parløb er naturligvis funderet i ren profittænkning. Manga-magasinerne fungerer som platform for diverse serier, som i årevis kører som føljeton, i langt overvejende grad på ugentlig basis. Produktionen af disse serier kræver sædvanligvis kun en hovedtegner, en forfatter (oftest hovedtegneren selv) og et par assistenter, altså en overskuelig

udgift. Føljetonerne opsamles løbende i pocketbøger, som sælges til en højere pris end de ellers telefonbogstykke magasiner. Herfra kan koncernernes pengemænd i ro og mag analysere, hvilke serier der er de mest populære, og bedømme seriernes potentiale i forhold til byttekort, computer- og konsolspil, tv-tegnefilm, spillefilm, tøjlinjer, ringetoner, etc.

Tallene for tegnet populærkultur i Japan er forbløffende: i et land med 128 millioner indbyggere udkommer drengemagasinet *Shonen Jump* ugentligt i tre millioner eksemplarer (da magasinet var på sit højeste, udkom det i seks millioner) – men *Shonen Jump* er bare ét af utallige tegneseriemagasiner. I *Manga – Sixty Years of Japanese Comics* (2004) anslår Paul Gravett, at op imod 40 procent af samtlige japanske publikationer er tegneserierelaterede (dvs. magasiner eller bøger). *Shonen Jumps* største serie er Akira Toriyamas *Dragon Ball* (1984-95), som i sin opsamlede udgave skønnes at have solgt mellem 140 og 160 millioner eksemplarer, fordelt over 42 bind.

Tegneserien er altså det relativt billige første led i en lang kæde af indtjeningsmuligheder. Kombinerer man dette kredsløb med et væld af stærke historiekoncepter, hvor voldsomhed, seksuel frivolitet og humor ofte er vævet uløseligt sammen; hvor man forholder sig ganske frit til narrativ kausalitet og psykologisk realisme, og hvor følelsen af, at alt kan lade sig gøre, ofte er noget større end i Vesten, har man det meget stærke fundament for Japans omfattende populærkultur.

Beslægtet med det japanske system, men i en noget mindre målestok, er USA's to store tegneserieforgår DC Comics og Marvel Comics for længst ophørt med at betragte deres rolle som almindelig forlagsvirksomhed, men i stedet som kreativt laboratorium med lukrativt rettighedssalg

for øje. DC Comics ejer rettighederne til *Superman*, *Batman*, *Constantine* og *League of Extraordinary Gentlemen*, Marvel til *Spider-Man*, *X-Men*, *Daredevil*, *Hulk*, *Ghost Rider*, *Blade* og *Fantastic Four*. Her bliver figurerne forvandlet til tegnefilm, når der er tale om tv, og til virkelige skuespillere, når der er tale om biografilm, og igen til tegninger, når der er tale om madkasser. Men modsat japanerne arbejder de amerikanske forlag overvejende med de samme figurer, som dybest set er målrettet til drenge – japanerne opfinder konstant nye figurer og koncepter, der henvender sig til langt bredere demografiske grupper.

Tegnefilmens håb, tegneseriens undergang? Takket være en hektisk slutspurt er tegneserien i dag tegnefilmen overlegen som alsidig udtryksform. Alligevel forekommer fremtiden langt lysere for tegnefilmen, afhængigt af hvordan 'tegnefilm' vil blive defineret i fremtiden.

Tegnefilm er en milliardindustri, og det har også sine fordele. Patienten er langtfra ved at afgå ved døden, og tidens teknologiske udvikling synes at kunne blive det afgørende vendepunkt for et gennembrud; tegnefilmens mulighed for endelig at træde i karakter som seriøs og alsidig udtryksform vil i det mindste blive gevaldigt forstærket. I bedste fald står tegnefilmen som udtryksform over for en revolution. Det drejer sig naturligvis om computeren og internettet.

Animationssoftware er i enkel og mindre enkel form pludselig kun et klik væk, og pædagogiske tutorials og hjælpsomme internetfora kan meget hurtigt gøre animation til et let anvendeligt og individorienteret kommunikationsredskab. Tegnefilmen har pludselig mulighed for også at blive et genuint auteur-medie, uafhængigt af film- og tv-selskabers lunefulde checkhæfter og på én gang besværlig og kostbar analog

teknologi. Og computeren og internettet er ikke bare værktøj, men tillige en *showcase*.

På et spekulativt niveau kan man forestille sig et mere omfattende scenario. Skønt man for længst har kunnet se tv på internettet, skønt YouTube og Second Life er blandt tidens mest trendy *buzzwords*, menes de levende billeders gennembrud på internettet stadig at ligge foran os. Men når den tunge båndbredde for alvor kommer i spil mellem masserne, vil såvel interface-æstetik som brugermønstre sandsynligvis ændre sig radikalt. Alt sammen vil blive gennemsyret af forskellige – og nye – former for animation; animation som kommunikationsmiddel i bred forstand.

Animationssoftware er som sagt først og fremmest et perspektivrigt redskab for tegnefilmskaberne, men CGI-teknologien kan også vise sig at være et dødsdags til tegnefilmen som selvstændig kunstform. Grænsen mellem tegnefilm og manipuleret real-spillefilm er allerede ved at blive udvisket; George Lucas' seneste tre *Star Wars*-film er blevet kaldt naturalistisk tegnefilm med virkelige skuespillere – tegneseriefilmatiseringerne *Sin City* (2005) og *300* (2006) går et skridt videre og stiliserer tydeligt sine billeder, så realfilm for alvor begynder at ligne tegnefilm, eller mere præcist: tegneserier.

Digital billedbehandling er gradvist ved at frigøre filmen fra den mekaniske affotografering af virkeligheden. Filmskabere er på ingen måde længere afhængige af, om de fik scenen ordentligt i kassen ude i marken, for de kan gå hjem og tænde for computeren og bearbejde billederne efter for godt befindende. Derfor behøver der allerede nu ikke at være teoretisk forskel på billedernes status i realfilm og animationsfilm; dog skal filmpublikummet nok præsenteres for flere former for hybridfilm, før opfattelsen af realfilmen og tegnefilmen

som to sider af samme sag slår igennem.¹

Men hvad med tegneserien? Er der i fremtiden plads til talebobler på papir? Så længe multinationale mediekoncerner kan spinde guld på deres billige forlagsdivisions kreative laboratorium, skal det nok gå. Men tegneseriens rolle kan nemt ende med at blive marginaliseret netop som pitches i storyboardform ...

Note

1. Stephen Prince har redegjort for omfanget af denne konvergens og argumenteret for, at den vil medføre en omskrivning af diverse filmteorier (Prince: 1996).

Litteratur

- Christiansen, Hans-Christian (2001): *Tegneseriens æstetik*. København, Museum Tusulanum.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics*. New York, Harper Perennial.
- Prince, Stephen (1996): "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory". In: *Film Quarterly*, Vol. 49, No. 3.