



# *Universitetet i Bergen*

*Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier*

NORMAU650

Erfaringsbasert mastergradsoppgave i undervisning med  
fordypning i norsk  
vår 2014

**Undervisning med og om tegneserier på  
ungdomstrinnet**

Ole Peder Moy

# Innhold

## Forord

<b>1.</b>	<b>INNLEDNING</b>	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>TEGNESERIEN I UTVIKLING</b>	<b>8</b>
2.1	Innledning	8
2.2	Tegneseriens forhistorie	8
2.3	Fra humorstriper til serier	9
2.4	Tegneserien som fortelling	11
2.5	Tin Tin og den rene linjen	12
2.6	Tidlige tegneserier i Norge	14
2.7	Manga i Japan	14
2.8	Superheltene gjør sitt inntog	15
2.9	Tegneseriene rammes av sensur	16
2.10	Undergrunnsseriene provoserer og vitaliserer	16
2.11	Fra superhelter til grafisk roman	17
2.12	Tegneserien i Skandinavia	18
2.13	Oppsummering	24
<b>3.</b>	<b>BEGREPSUTVIKLING, FORSKNING OG TEORI</b>	<b>26</b>
3.1	Innledning	26
3.2	Will Eisner og den grafiske romanen	26
3.3	Debatten om begrepet grafisk roman fortsetter	27
3.4	Scott McClouds teorier i tegneserieform	28
3.5	Thierry Groensteen utvikler nye begreper	30
3.6	Helena Magnussons doktoravhandling	32
3.7	Nyere amerikansk litteratur om tegneserier	33
3.8	Litteratur om tegneserien i undervisningen	37

3.9	Litteratur om tegneserien i Norden	40
3.10	NNCORE, Nordic Network for Comics Research	41
3.11	Tegneserien og bildeboka	42
3.12	Oppsummering	46
<b>4.</b>	<b>TEGNESERIEN I LÆREPLANENE OG I LÆREBØKENE</b>	<b>48</b>
4.1	Tegneserien i læreplanene	48
4.2	Tegneserien i lærebøkene i norsk på ungdomstrinnet	50
4.3	Kontekst 8-10	51
4.4	På norsk Grunnbok 1	54
4.5	Neon 8	56
4.6	Fra Saga til CD	57
4.7	NB! Norsk boka 8	61
4.8	Fabel Norsk for ungdomstrinnet	62
4.9	Oppsummerende vurdering av læreverkene	63
<b>5.</b>	<b>HVORFOR OG HVORDAN UNDERVISE MED OG OM TEGNESERIER</b>	<b>68</b>
5.1	Innledning	68
5.2	Tegneseriens unike kvaliteter	68
5.3	Lærebokas muligheter og plass i undervisningen	69
5.4	Tegneserien i egen undervisning	73
5.4.1	Litterær samtale eller samtale om litteratur	77
5.4.2	Samtale om tegneserier	79
5.5	Lese tegneserier	81
5.6	Lage tegneserier	87
5.7	Tegneserien og andre multimodale tekster	89
5.8	Oppsummering	91
<b>6.</b>	<b>KONKLUSJON</b>	<b>93</b>
	<b>Litteratur</b>	<b>96</b>
	<b>Sammendrag/summary</b>	<b>102</b>

## Forord

Jeg var i et selskap for noen år siden, og samtalen dreide seg om interesser og ervervet kunnskap utenfor arbeidslivet. I løpet av samtalen fortalte jeg om min interesse for tegneserier som var forankret i barndommens møte med *Donald Duck*, men som hadde fått fornyet kraft i møte med den grafiske romanen. En av deltakerne repliserte raskt at dette måtte da være snakk om ”unyttig kunnskap”.

Siden har jeg oftest møtt undring, hevede øyenbryn og lette skuldertrekk når jeg sier at jeg skriver en master om tegneseriens plass i norskfaget. Implisitt i disse reaksjonene ser jeg glimt av gamle fordommer om tegneserier som enkel underholdning for gutter og umodne menn. Det kan jeg godt leve med, men jeg synes det er mer problematisk hvis disse fordommene preger norsklærere og deres undervisning.

Det har skjedd mye med tegneserien siden jeg samlet årganger med *Donald* og kranglet med broren min om *Daffy* eller *Donald* var den beste tegneserien. Allerede i 1992 fikk Art Spiegelman Pulitzerprisen for holocaustbiografien *Maus*. I 2013 ble *Dotter of her Father's Eyes* av Mary og Bryan Talbot tildelt Costaprisen i biografiklassen. Samme år fikk *Munch* av Steffen Kverneland Brageprisen også i biografiklassen.

Dette er bare tre eksempler på at grafiske romaner, eller tegneserieromaner som ofte er den norske betegnelsen, er blitt en del av et utvidet litteraturbegrep. Et litteraturbegrep som sammen med det inkluderende begrepet tekster møter et samfunn med en informasjonsstrøm av bilder og tekst i stadig nye utgaver og kombinasjoner.

I denne sammenhengen ser jeg tegneserien, spesielt i formatet grafisk roman, som en spennende brobygger mellom ny og gammel tekstkultur. Jeg mener at tegneserien inneholder et stort potensial for både læring og estetiske opplevelser. Min masteroppgave er et forsøk på å vise dette potensialet og begrunne hvorfor tegneserien har en plass i norskundervisningen på ungdomstrinnet.

Takk til Heming Gujord for veiledning.

Takk til Astrid for tålmodighet.

Takk til Leon og Stian for husly og gode samtaler.

# 1. Innledning

Tegneserien har gjennomgått en interessant utvikling gjennom sin mer enn hundreårige historie. Det hele startet med *The Yellow Kid* i 1896, og tegneserien har siden utviklet seg fra å være et massemedium og del av det populærkulturelle begrepet, til også å få en plass i den litterære høykultur representert ved priser og akademisk interesse.

I Norge har interessen for tegneserier vært stor, selv om det har vært nedgang i lesing av tegneserieblad siden 1990. Norsk mediebarometer for 2013 viser at blant gutter i alderen 9-15 år er det 13 prosent som leser tegneserieblad daglig, mot 12 prosent av jentene i samme aldersgruppe. Totalt leser fire prosent av befolkningen tegneserieblad hver dag.<sup>1</sup> Det er usikkert om begrepet tegneserieblad her omfatter grafiske romaner. *Grafisk roman* oversatt fra *Graphic Novel* er lange tegneseriefortellinger i bokformat. Andre norske begreper som brukes er *tegneserieroman* ofte forkortet til *serieroman*. Begrepet *bildefortelling* er også brukt. Jeg kommer tilbake til diskusjonen om begrepsbruk i kapittel 3. Kategorien *annet* under *lesing av bøker* er på ni prosent, og den kan inneholde lesing av tegneserier i bokformat. Dette fordi interessen for grafiske romaner har vist en sterk vekst utenfor Norge. Det er sannsynlig at det har vært en økt lesing av grafiske romaner også i Norge, men det er lite tallmateriale som sier noe konkret om det.

Det er først og fremst utviklingen innenfor begrepet grafisk roman jeg finner mest interessant i forhold til undervisning og didaktisk tilnærming. Det har vært lite forskning på bruk av tegneserier i undervisningen i Norge. Når det gjelder masteravhandlinger i norsksdidaktikk med tema tegneserier, har jeg funnet to av nyere dato. Den første er *Tegneserier som undervisningsemne i norsk. En deskriptiv analyse av to undervisningsopplegg om tegneserier* skrevet av Åse Linn Berntsen i 2006. Den andre er *Teikneserieromanar i litteraturundervisninga* av Christer Stewart Aarbø fra 2009. Begge avhandlingene er knyttet til konkrete undervisningsopplegg. Min avhandling handler mer om tegneseriens potensial i undervisningen basert på tegneseriens utvikling i format og kvalitet. Jeg ser dette også i sammenheng med tegneserien i læreverk og erfaringer fra egen undervisning.

I Sverige tok Helena Magnusson første doktorgrad om tegneserier i 2005 med avhandlingen *”Berättande bilder. Svenske tecknade serier för barn”*, og flere avhandlinger er under arbeid. I Danmark utkom boka *Tegneseriens æstetik* av Hans-Christian Christiansen i 2001. Det er en

---

<sup>1</sup> <http://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2013> (Lastet ned 06.05.14)

bearbejdet utgave av hans doktoravhandling *Tegneserien: æstetik og kultur*. Christiansen har to perspektiv på tegneserien, dens egenart og estetikk og tegneseriens samspill med annen kunst som fotografi og litteratur.

I Norge har som nevnt tegneserien fremdeles liten plass i det akademiske miljøet og er i liten grad brukt i studier på høyskole og universitetsnivå. Det gjelder også litteraturstudiene ved Universitet i Bergen, mens det innenfor medievitenskap skjer noe forskning. I 2011 ble det opprettet et nordisk nettverk for å stimulere tegneserieforskning. Et nettverk jeg omtaler nærmere i kapittel 3.

Tegneserien kom først inn i norskplanen som eget emne med L97 og ble da plassert på 8. trinn. Det er interessant fordi L-97 har et høykulturelt preg, og tegneserien har tradisjonelt blitt vurdert som populærkultur eller lavkultur. L06 innførte samlebegrepet *sammensatte tekster* om tekster som består av flere modaliteter, og tegneserier ble plassert i denne kategorien. I den reviderte norskplanen, som trådte i kraft høsten 2013, er sammensatte tekster tatt bort som hovedområde, men begrepet brukes i planen. Jeg oppfatter tegneserier som en naturlig del av det inkluderende begrepet tekster, som brukes nokså konsekvent i planen.

Tegneserier er for meg en selvfølgelig del av det utvidede litteratur- og tekstbegrepet, og det er derfor fortsatt viktig å gi tegneserien en plass i litteraturundervisningen. Temaet for min oppgave vil være tegneseriens plass og didaktiske muligheter i norskundervisningen på ungdomstrinnet. Målet er å vise tegneseriens potensial for læring og dannelse. Min hypotese er at tegneseriens potensial ikke er utnyttet fullt ut. Et potensial som blant annet omfatter:

- En mulighet til å styrke elevenes visuelle ferdigheter, viten og kunnskap om informasjonsbærende bilder
- Økt motivasjon for lesing, spesielt for gutter og visuelt sterke elever
- Å imøtekomme flere læringsstiler ved at begge hjernehalvdeler aktiveres under lesing
- Muligheter for å utvikle interesse for og kompetanse i å lese og skrive en flermodal tekst med overføringsverdi koblet mot andre flermodale teksttyper
- Mulighet for estetisk dannelse ved å møte tegneserier med høy kvalitet og originalitet

Jeg har valgt å dele oppgaven inn i fire deler med egne undertemaer og problemstillinger. I kapittel 2 vil jeg vise hvordan tegneserien har utviklet seg fra enkle striper med humoristisk innhold til å omfatte det som kalles grafisk roman. Det er lange grafiske fortellinger innenfor mange sjangre. De beste grafiske fortellingene har fortellerkvaliteter på høyde med

tradisjonell litteratur. I tillegg har de spesielle bildeestetiske kvaliteter som er typisk for tegneserier. Målet med kapittel 2 er å vise at tegneseriebegrepet har utviklet bredde og kvalitet som gjør at tegneserier og grafiske romaner fortjener god plass i norskundervisningen.

I kapittel 3 vil jeg vise at det er utviklet et begrepsapparat for å tolke og beskrive kvaliteter i tegneserier, en tegneseriers diskurs. Tegneserien har også fått innpass i academia, spesielt gjelder det i USA hvor flere universiteter har utviklet fagmiljøer som forsker på forskjellige områder knyttet til tegneserien som kunstuttrykk.<sup>2</sup> I USA er også tegneserien etablert som et viktig tema knyttet til undervisningen i flere fag. Det er spesielt mye oppmerksomhet om tegneserien brukt for lesemotivering, men også mulighetene for å få gode leseopplevelser og for å bli kjent med faglige tema gjennom bruk av tegneserier. Dette diskuteres på de mange nettstedene som handler om tegneserier i undervisningen.<sup>3</sup> Forskere innenfor bildebokfeltet påviser også tydelige fellestrekk mellom tegneserien og bildeboka og at det kan være hensiktsmessig å utvikle et felles begrepsapparat. Samtidig utvikler bildeboka og tegneserien nye former og nærmer hverandre i uttrykk. Målet med kapittel 3 er å vise hvor forskningen på tegneserien står og hvilket begreps- og tolkningsapparat som er utviklet. Et begreps- og tolkningsapparat som også kan brukes i undervisningen på ungdomstrinnet.

Kapittel 4 er en gjennomgang av alle læreverk i norsk for ungdomstrinnet for å se hvordan tegneserien er behandlet som undervisningsemne. Jeg vil spesielt se på hvilket tegneseriebegrep elevene møter og hva slags arbeidsoppgaver verkene legger opp til.

I kapittel 5 vil jeg på bakgrunn av funn fra gjennomgangen av læreverkene, tegneseriers status nå og begrepsapparat som er utviklet, se på metodiske og didaktiske muligheter som åpner seg i forbindelse med undervisning med og om tegneserier.

Min metode vil først og fremst bestå i å belyse et fenomen med tilhørende begrepsapparat gjennom analyse og bruk av funn fra nyere litteratur. Jeg vil også analysere og vurdere tegneseriers plass og framstilling i lærebøker og trekke konklusjoner på bakgrunn av denne analysen. Til slutt vil jeg bruke resultater fra litterære studier og lærebokanalyse i en metodisk/didaktisk diskurs med erfaringer fra egen og andres undervisning med og om tegneserier.

---

<sup>2</sup> University of Mississippi utmerker seg spesielt gjennom publisering av mye faglitteratur om tegneserier

<sup>3</sup> Aktuelle nettsteder er: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/> og <http://www.comicsineducation.com/the-hub.html> (Lastet ned 21.04.14)

## 2. Tegneserien i utvikling

### 2.1 Innledning

Jeg vil i dette kapitlet vise hvordan tegneserien har utviklet seg i tre hovedområder. Det er Europa med hovedvekt på fransk/belgisk tradisjon, Japan og USA. Intensjonen med denne framstillingen er å vise hvordan utviklingen av tegneserien i det ene området har påvirket utviklingen i andre områder og ledet fram til begrepet grafisk roman. Et begrep som diskuteres og som omfatter lange fortellinger innenfor ulike sjangre. Det finnes mange eksempler på grafiske romaner som viser at tegneserien som uttrykksform har utviklet unike kvaliteter som gjør den fortsatt viktig og interessant i undervisningen på ungdomstrinnet. Jeg har i den historiske gjennomgangen i første rekke hentet informasjon fra *Comic, Manga, and Graphic Novels*(2011) av Robert S. Petersen og trilogien *Tegneserien i og utenfor rutene*(1996, 1997, 1998) av Morten Harper.

### 2.2 Tegneseriens forhistorie

Det er satt fram mange forslag til når tegneserien startet sin historie med henvisninger til at mennesket har fortalt historier ved hjelp av tegninger siden forhistorisk tid. Det vises ofte til tidlige hulemalerier, egypternes hieroglyfer, nordiske helleristninger og Bayeaux-teppet for å dokumentere forhistorien til tegneserien.

Tegneserien, slik vi kjenner den i dag, har sitt utspring i europeisk vitsetegningstradisjon. Sveitseren Rodolphe Töpffer(1799-1846) er et navn som ofte nevnes i forbindelse med tegneseriens opphav, fordi han la vekt på samspillet mellom tekst og bilde i sine framstillinger. Scott McCloud<sup>4</sup> kaller derfor Töpffer for:”Father of the modern comic” (McCloud 1994: 17).

Töpffer kalte sine arbeider for ”histories en estampes” dvs. bildehistorier eller historier i litografier. ”*He created for the first time a montage , a way of describing a single idea over several closely linked pictures, as if one were seeing the action unfold in a play*”(Petersen 2011: 49).

Selv var Töpffer inspirert av bildefortellingene til briten William Hogarth(1697-1764). Hogarth var en dyktig maler og foregangsmann i framstilling og promotering av grafiske

---

<sup>4</sup> Scott McCloud er en amerikansk tegneserieskaper og teoretiker. Han er mest kjent for *Understanding Comics* (1994) som regnes som et standardverk om tegneserier.



trykk. Hans viktigste kvalitet var evnen til å fange et øyeblikk og framstille det detaljert og livaktig. Han malte bildeserier som ofte framstilte et langt tidsforløp, som i *A Rake's progress* (1733). Her forteller Hogarth historien om en lykkejeger fra ungdom til alderdom og død. Hogarth stilte også ut de malte bildeseriene og tok inngangspenger fra publikum som også kunne kjøpe trykte versjoner av originalene.

En annen engelskmann, Thomas Rowlandson(1756-1827), lagde skarpt satiriske bildeserier som minner om de første tegneseriene i amerikanske aviser. Rowlandson brukte ofte gjennomgangsfiguren *Dr. Syntax* i historier som *The Third Tour of Dr. Syntax in Search of a Wife*(1821). Figuren *Dr. Syntax* var også den første tegneseriefiguren som ble brukt i markedsføring av produkter som hatter og parykker.

James Gilray(1757-1815) også brite, er mest kjent for å innføre snakkeboblen som element i sine politiske karikaturer vurdert som ”*nasty character assassination*” i (Petersen 2011: 47).

Rodolphe Töpffer skrev også et bokverk om bildefortelling *Essai de Physiognomonie*(1845). Her argumenterer han slik: ”*Bildefortellingen har betydelige fordeler, med sin detaljrikdom muliggjør den svært presise skildringer*”(Sitert i Harper 1997: 19). Forfatteren Johann Wolfgang von Goethe merket seg Töpffers bildefortellinger og uttalte seg svært positivt om mulighetene som fortellingene bød på, men var samtidig kritisk til Töpffers valg av tema. ”*If he(Töpffer) for the future would choose a less frivolous subject and restrict himself a little, he would produce things beyond all conception*”(McCloud 1994: 17).

Tyske Wilhelm Busch var en av flere som ble inspirert av Töpffer. Busch er mest kjent for bildeserien om rampeguttene *Max und Moritz* som er klare forbilder for den amerikanske avisstripen *The Katzenjammer Kids* eller *Knoll og Tott* i norsk oversettelse. En serie som har hatt en lang historie som julehefte i Norge.

### **2.3 Fra humorstriper til serier**

I 1896 ble den første bildesekvensen med *The Yellow Kid* av Richard F. Outcault publisert i bilaget *American Humorist* til avisen *New York Journal*. Det regnes av svært mange som fødselsåret for den moderne tegneserien, selv om enkelte stiller spørsmålstegn ved om *The Yellow Kid* egentlig kan regnes som en tegneserie. Morten Harper er en av dem som diskuterer dette, og han legger mer vekt på at *The Yellow Kid* bante vei for tegneseriens kommersielle muligheter enn å være den første tegneserien (Harper 1997: 28). Paul Gravett viser i boka *Comics Art* til en uttalelse fra en samling tegneserieekspertter som var samlet i

forbindelse med Lucca Comics Festival i Italia i 1989. Etter flere dagers diskusjon signerte de elleve ekspertene et papir hvor de argumenterte for at bruk av snakkebobler for første gang i *The Yellow Kid* den 25. oktober 1896 gjorde dette til den første egentlige tegneserie. (Gravett 2013: 22). *The Yellow Kid* dukket først opp som figur i 1894 i humormagasinet *Truth* og ble revitalisert i *New York World* 17. februar 1895.

Flere aviser fulgte opp suksessen til *The Yellow Kid*, og avisene kalte tegneseriebilagene for *comic supplements* som ble forkortet til *comics*. Det passet godt til innholdet i seriene som var preget av humoristisk og burlesk innhold. I dag er betegnelsen ikke like dekkende, og mange serieskapere og forskere ønsker i tillegg andre begreper, som for eksempel grafisk roman. Mer om denne problematikken i kapittel 3.

Tidligere nevnte *The Katzenjammer Kids* av Rudolph Dirks, var *New York Journals* svar på det som raskt utviklet seg til en opplagskonkurranse mellom de store avisene med tegneserier som lokkemiddel. Plutselig ble det stor etterspørsel etter originale og produktive tegneserieskapere. Rudolph Dirks gikk over til *New York World* i 1912. Det resulterte i den første store rettssaken om rettighetene til serienavn og figurer. Randolph Hearst, eieren av *New York Journal*, fikk rettighetene til seriens tittel, mens Dirks kunne bruke figurene fritt.

Frederick Burr Opper er den tredje, viktige, tidlige serieskaper. Hans serie het *The Doings of Happy Hooligan*. Den ble senere forkortet til *Happy Hooligan*, og serien handlet om en irsk boms som utsettes for mange slags viderverdigheter. Charlie Chaplins senere rollefigurer på film minner sterkt om *Happy Hooligan*.

Winsdor McCay og George Herriman er to andre serieskapere med særpreg fra denne første epoken. Winsdor McCay er mest kjent for den drømmeliknende serien *Little Nemo in Slumberland* som ble lansert i 1905. Serien var et svar på kritikken mot avisstripene for å være banale og fordummende. McCay er mest kjent som en dyktig og kreativ tegner. I serien brukte han perspektiv og filmatiske grep som *split-panel* på en original og nyskapende måte. Han er kritisert for ikke å bruke like mye tid på teksten, og snakkeboblene er tilsvarende slurvete utført.

George Herriman skapte serien *Krazy Kat* i 1913. Tematikken i serien var et hat/kjærlighetsforhold mellom en katt og en mus. Handlingen foregikk i et abstrakt landskap i konstant endring. *Krazy Kat* elsket musen *Ignatz* som gjengjeldte kjærligheten med å kaste murstein tilbake, noe katten oppfattet som kjærlighetserklæring. Den noe bisarre handlingen

ble av mange tolket som refleksjoner over ekstensielle spørsmål. Særlig blant dadaistene ble serien populær, noe Herriman selv ikke fikk kjennskap til. Picasso skal også ha uttrykt beundring for *Krazy Kat* (Harper 1997: 39). Seriene til Herriman og McCay oppnådde ikke stor popularitet i samtiden, men er hyllet blant serieskapere i ettertid.

## 2.4 Tegneserien som fortelling

På 1920-tallet ble det vanligere med tegneserier som fortalte korte historier og ikke bare en rekke av løst sammensatte morsomheter. Harold Grays *Little Orphan Annie* fra 1924 var en av de første seriene som fortalte en historie over et tidsforløp, som regel en dag. Det ble tidlig lansert hefter som samlet striper fra avisseriene som *Comic Monthly* i 1922. I 1929 kom den første publikasjonen med nye serier, *The Funnies*. *The Funnies* ble ingen suksess og gikk inn etter trettiseks utgivelser, først og fremst på grunn av høy pris. *Funnies on Parade* var den første egentlige *comic book* (seriehefte) utgivelse i stiftet halv-tabloid format.

Shirrel Rhoades<sup>5</sup> har følgende beskrivelse av formatet: ”*Most often a 6 5/8-by-10 3/16-inch stapled magazine that consists of thirty-two pages plus cover and contains sequential panels of four-color art and written dialogue that tell an original story for entertainment purposes*” (Rhoades 2008: 2).

Dette formatet ble raskt en stor suksess, og ved utgangen av 1936 ble åtte *comic books* utgitt mer eller mindre jevnlig. Halvparten av disse inneholdt originale, ikke tidligere publiserte historier (Gabilliet 2010: 12).

Samtidig med det store børskrakket kom de første eventyrseriene som *Tarzan* og *Buck Rogers* i 1929. I *Tarzan* var blikket vendt bakover, en nostalgisk lengsel etter enklere tider. *Buck Rogers* representerte menneskets håp om en bedre framtid. Begge serier var et svar på samtidens børs-kollaps som rammet de fleste amerikanere hardt og utløste behov for en flukt fra hverdagen. En flukt som eventyrseriene kunne tilby. Med eventyrseriene ble det også stilt nye krav til serieskaperne om å lage en bedre illusjon av virkelighet. Det betydde bedre utviklet dramaturgi og autensitet i tegningene med mer detaljrikdom, basert på kunnskap om anatomi og bruk av perspektiv.

Hal Foster tegnet de første adaptasjonene av Edgar Rice Burroughs bøker om *Tarzan*. Den første boka om *Tarzan*, *Tarzan of the Apes*, ble publisert allerede i 1914, og den første

---

<sup>5</sup> Shirrel Rhoades har hatt lederstillinger i Marvel Entertainment, og han har skrevet boka *A complete history of American Comic Books* (2008). Her beskriver han tegneserieutviklingen i USA sett fra forskjellige perspektiv.

filmatiseringen kom i 1918. Hal Foster tegnet *Tarzan* fram til 1937, da Burne Hogarth overtok fordi Foster da var i gang med sin nyskapning *Prins Valiant*.

*Prins Valiant* er en historisk eventyrserie lagt til et rekonstruert middelaldermiljø med prinsesser og riddere. Foster valgte å trekke ut teksten i egne fortellerfelt i rutene. Det ga ham mulighet til større frihet i å komponere tegninger som ofte forestilte store tablåer eller panoramaer. Foster sparte ikke på noe i svært detaljrike illustrasjoner med hensyn til klær, våpen, interiører og framstilling av miljø.

*Buck Rogers* var den første science-fictionserien i kjølvannet av forfatterne Jules Verne og H.G. Wells som etablerte sjangeren. Serien introduserte leseren for månelanding, rakettgevær og atombomber. Forfatteren Ray Bradbury har følgende kommentar til serien: “*It was not so much how the episodes were drawn but what was happening in them that made the strip such a success*”(Sitert i Robinson 2011: 157).

Humor ble også brukt i kampen mot depresjonen, og *Popeye(Skippern)* og *Blondie* ble introdusert i 1929 og 1930. *Blondie* handlet om den amerikanske familien og ble svært populær og den mest syndikaliserte serien i samtiden. Chic Young tegnet ofte *Blondie* som et teaterstykke med fast standpunkt og logisk framdrift i scenen som utspilte seg for leseren.

Nye eventyrserier ble stadig introdusert på 30-tallet som *Captain Easy*(1933), *Flash Gordon*(1934), *Terry and the Pirates*(1934), *Mandrake*(1934) og *Fantomet*(1936). Eventyrserienes krav til historie og plot trakk kreative skribenter mot mediet. Lee Falk var en av disse, og han skapte både *Mandrake* og *Fantomet*.

## **2.5 Tin Tin og den rene linjen**

De tidlige tegneseriene i Europa var ofte inspirert av eller direkte kopier av importerte amerikanske forbilder. I 1929 dukket nyskapningen *Tin Tin* opp for første gang. *Tin Tin* var skapt av Georges Remi, bedre kjent som Hérge. Med *Tin Tin* ble den moderne europeiske tegneserietradisjonen etablert. *Tintin* ble introdusert som en ukentlig føljetong i *Le Petit Vingtième* som var avisbilag rettet mot unge lesere. Hergé hadde ansvar for bilaget fra 1928 og introduserte Tintin 10. januar 1929 med historien *Tintin i Sovjet* (Farr 2009:31).

Tintin er en ung gutt i ubestemmelig alder som blir sendt på reportasjeoppdrag til ulike deler av verden. Den første turen til Tintin preges av å være et eksperiment. Det er lite sammenheng i historien som virker sammensatt av korte episoder og innfall. Hérge er siden blitt mest kjent

for sitt arbeid med detaljer, grundig research og sammenheng i fortellingen. *Tintin i Sovjet* står derfor fram som nokså utypisk blant rekken av samlealbum om Tintin.

Hérge står også for en egen tegnestil, *la ligne claire* eller den rene linje. Stilen preges av tynn, ren linjeføring, flate tegninger uten skyggelegging, forenklete, nærmest stiliserte personer, men mye detaljer i miljøskildringene. Dette var en stil Hérge utviklet og perfektionerte, særlig da de fleste historiene delvis ble tegnet om på et senere tidspunkt og fikk et felles, mer uniformert preg.

Hérge var inspirert av amerikanske tegneserier, men også av film og samtidskunst. Michael Farr, som har skrevet flere bøker om Hérge, viser hvordan Hérges interesse for film og samtidskunst kan sees igjen i historiene om Tintin. Allerede i *Tintin i Sovjet* fyller han en hel rute med sort tusj inspirert av kunstverket *Svart firkant på hvit bunn* av Kazimir Malevitj. Kunstnere som Umberto Boccioni og Giacomo Balla inspirerte Hérge til å bruke bevegelsesstreker for å vise fart og bevegelse (Farr2009: 33). I historiene om Tintin er det også mange referanser til scener i kjente filmer, og Hérge bruker også klippteknikk som i film.

I Frankrike ble albumformatet på 48 sider introdusert på 60-tallet som en forløper til mer omfattende tegneseriefortellinger som senere har utviklet seg til den grafiske romanen. I Europa skjedde det tidlig en utvikling mot mer omfattende fortellinger, og italieneren Hugo Pratt var først ute med å sprengt albumformatet på 48 sider med *Balladen om det salte hav* i 1967. Et tegneserieverk på 163 sider som introduserte eventyreren Corto Maltese. Hugo Pratt var en sikker stilskaper og en av de fremste fortellerne av eksotiske eventyr. Andre europeiske tegneserieskapere med særpreg fra denne tiden var Jean Giraud, også kjent under pseudonymet Moebius, Jacques Tardi, Enki Bilal og Francois Schuiten sammen med Benoît Peeters.

L'Association ble etablert i 1990 av yngre serieskapere med Lewis Trondheim som frontfigur. Forlaget hadde som mål å gi ut serier som de mer etablerte forlagene avviste med begrunnelse i manglende kommersielt potensial. Et annet viktig mål for forlaget var å bryte med albumformatet på 48 sider. Det ble etter hvert sett på som en tvangstrøye og tvungen standardisering av det som ble oppfattet som kommersielle sjangre som western og fantasy.(Grove 2013: 163). Forlaget hadde et kommersielt gjennombrudd med verkene til Marjane Satrapi.

## 2.6 Tidlige tegneserier i Norge

I Norge ble tegneserier først og fremst trykket i magasiner som *Nynorsk Vekeblad* og *Arbeidermagasinet*. Ivar Mauritz-Hansen(1897-1972) var en av de første profilerte serieskaperne. Han er mest kjent for figuren *Professor Tanke* fra 1926 og serien om *Nils og Blåmann* fra 1927. En annen kjent figur fra pionertiden i norsk tegneserie er *Jens von Bustenskjold*. Serien ble skrevet av Sigurd Lybeck og tegnet av Anders Bjørgaard, og beskriver et norsk bygdesamfunn før krigen med et sterkt karikert persongalleri.

Den første norske *funny animal*<sup>6</sup> serien, *Brumle*, var skapt av Haakon Christensen og trykket i *Illustrert Familieblad*. Det er en rev og en bjørn som er hovedfigurene i denne serien, som først og fremst var rettet mot barn.

*Stomperud* er nok den mest kjente serien fra denne perioden. Serien ble trykket i *Norsk Ukeblad* første gang i 1937 og ble raskt populær. Etter hvert kom det også et eget julehefte om *Stomperud*. Figuren var basert på en svensk serie fra 1932, *91:Karlsson*, av Rudolf Pettersson. Serien ble kjøpt av *Ernst G. Mortens Forlag* og fornorsket i et samarbeid mellom Pettersson og et norsk team av tegnere og tekstforfattere. Da krigen brøt ut ble samarbeidet avbrutt, og tegneren Torbjørn Wea fortsatte serien på egenhånd også etter krigsslutt.

*Smørbukk* er den siste av de mer kjente figurene fra denne perioden som har hatt en lang levetid som serie. Jens R. Nilssen tegnet serien etter manus fra redaktøren av *Norsk Barneblad* hvor serien ble publisert første gang i 1938. *Smørbukk* er en aktiv gutt, ikke ondskapsfull som *Knoll og Tott*, men heller litt naiv og full av påfunn som går mest ut over han selv.

## 2.7 Manga i Japan

Morten Harper har kalt bind to i sin trilogi *Tegneserien i og utenfor rutene* for *Tegneseriens triangel*. Tittelen viser til de tre store tegneserietradisjonene. Den europeiske, den amerikanske og den japanske. I Japan har tegneserien den største og mest sammensatte leserkretsen i verden. Japansk manga(japansk betegnelse på tegneserier)ble for alvor kjent i Europa og i USA på slutten av 1980-tallet og interessen eksploderte, særlig i USA, ved årtusenskiftet. Interessen kom i kjølevannet av populariteten til japanske tegnefilmer, kalt *anime*, som ble vist på flere amerikanske TV-kanaler.

---

<sup>6</sup> Funny animal er en betegnelse på humorserier der dyrefigurer oppfører seg som mennesker. Donald Duck er den mest kjente av disse seriene.

De første seriene i Japan var humorserier, først og fremst rettet mot barn. Amerikanske serier var også her forbilder og inspirasjon for japanske serieskapere som Ippei Okamoto og Shiego Miayo. Miayo var tidlig ute med serier spesielt rettet mot barn. I 1924 introduserte han *Dango Kushisuke Man'yuki*, en humoristisk serie om en samurai med superkrefter.

På 20-tallet var det store sosiale og politiske endringer i Japan. Det gjenspeilte seg i en rekke tegneserier med temaer knyttet til omveltningene og endringene, særlig med vestlig påvirkning. En egen sjanger *ero-guro-nansensu* (erotisk-groteksk-nonsens) tok opp disse stemningene og var forløper for dagens japanske serier rettet mot voksent publikum.

Ellers var det serier for barn som var i størst framgang. Seriene ble trykket i magasiner og utover 30-tallet var de fleste tegneseriene rettet mot barnepublikum. De mest kjente barneseriene var *Norakuro*, en *funny animal* serie med en hund i hovedrollen og *Norakuro* og *Böken Dankichi* som var eventyrserier. I Japan utviklet tegneseriene seg mot et bredere publikum både med hensyn til kjønn og alder. Det har betydd en spesialisering i innhold som er langt mer omfattende enn i USA og Europa. På 60-tallet var det særlig tegneserier i magasinform som hadde nærmest eksplosiv økning. Magasinene rettet seg mot spesielle lesergrupper. *Shōnen* for gutter, *shōjo* for jenter, *redisu* for kvinner og *seijin* for menn.

Senere har en rekke japanske serieskapere laget lengre, episke framstillinger og av dem regnes flere som sentrale verk under begrepet grafisk roman. Blant de mest kjente serieskaperne er Osamu Tezuka og Jiro Taniguchi. Flere bind i serien *Buddha* av Osamu Tezuka er oversatt til norsk.

## **2.8 Superheltene gjør sitt inntog**

I USA skjedde det en utvikling mot sjangerpregede hefter på slutten av 30-tallet. De mest kjente var *Detective Comics* og *Action Comics*. Den første helten med superkrefter *Superman* opptrådte for første gang i heftet *Action Comics #1* i 1938. Da hadde skaperen av helten vandret fra den ene utgiveren til den andre uten å bli antatt. *Superman* ble etter hvert en stor suksess, og han ble etterfulgt av *Batman*(1939), *Captain Marvel*(1940) og den første kvinnelige superhelten *Wonder Woman*(1941). Da krigen nådde USA i 1941, ble også superheltene engasjert. *Captain America* kjempet mot *Captain Nazi* og *Superman* sloss mot

Hitler. For øvrig brukte begge stridende parter tegneserier i propagandaøyemed, ofte som flygeblader og pamfletter.<sup>7</sup>

I 1940 ble en original seriefigur introdusert. Det var *the Spirit* av Will Eisner. Eisner har senere fått æren for å introdusere den grafiske romanen med *A Contract with God* i 1987. Med *The Spirit* var Eisner med på å fornye tegneseriens estetikk gjennom å innføre en filmatisk fortellerstil, perspektivbruk, uvanlige ruteoppsett og dramatisk bruk av lys og skygge.

## 2.9 Tegneseriene rammes av sensur

Etterkrigstiden var preget av et usikkert og sammensatt verdensbilde. Det preget serieutgivelsene som nå spente over et vidt spekter som krim, skrekk, science fiction og romantikk. Seriene henvendte seg oftere til eldre lesere, og i USA startet en debatt om innholdet i seriene, og et krav om sensur ble stadig sterkere. Psykiateren Frederic Wertham gikk hardt ut mot tegneseriene som han mente inspirerte til kriminelle handlinger. I boken *Seduction of the Innocent* fra 1954 retter han en særlig kritikk mot det han kaller for *crime comic books*.

Werthams tanker fikk oppslutning også utenfor USA, og debatten om tegneserier nådde etter hvert Norge. I en tid med et gryende ungdomsopprør og motstand mot gamle idealer var det lett å gå på jakt etter syndebukker. I populærkulturens uttrykksformer som film, musikk og tegneserier var det derfor lett å finne tegn på forfall og press på det bestående. Sensurkravet resulterte i USA i en streng selvsensur gjennom *The Comics Code*, og idyllen overtok i større grad innholdet i tegneseriene som nå ble sett på som underholdning, først og fremst for barn.

Resultatet av heksejakten mot tegneserier, spesielt krim og skrekkseriene, var at disse mer eller mindre forsvant i løpet av kort tid. Superseriene som hadde sin storhetstid i krigsårene ble på 60-tallet revitalisert for å fylle tomrommet etter seriene som ble borte, og de fikk etter hvert en dominerende plass i salgsvolumet. Selv om romantikk var tema i en del utgivelser, spesielt rettet mot jenter, var innholdet i tegneseriene først og fremst rettet mot gutter.

## 2.10 Undergrunnsseriene provoserer og vitaliserer

På 60-tallet dukket undergrunnsseriene opp i USA som en del av ungdomsopprøret og som en protest mot bransjens strenge selvsensur. Viktige aktører var Robert Crumb og Gilbert

---

<sup>7</sup> Fredrik Strömberg skriver i boka *Comic Art Propaganda*(2010) om tegneserien brukt som politisk uttrykk i forskjellige sammenhenger helt opp til president Obamas valgkamp.



Shelton. Begge startet i magasinet *Help* som ble etablert av Harvey Kurtzman<sup>8</sup>. Utover 60-tallet ble det lansert en rekke undergrunnshefter som ble distribuert utenfor vanlige kanaler. Undergrunnsheftene var rettet mot et eldre publikum og brøt med alt *The Comics Code* sto for. Starten på 70-tallet var en gullalder for undergrunnsseriene som ble solgt i opplag på over 100 000. Så slo myndighetene til med aksjoner mot distribusjon og rettssaker fulgte.

I kjølvannet av undergrunnsseriens salgssuksess i egne butikker, vokste det på 70- og 80-tallet fram en alternativ distribusjonskanal for tegneserier. Den var i stor grad rettet mot samlermarkedet som for det meste besto av gutter +25 år. De etablerte forlagene så mulighetene i denne distribusjonskanalen og markedet som eldre lesere utgjorde. Salget gjennom seriebutikker økte voldsomt, men flatet ut på 90-tallet, først og fremst fordi tilgangen på nye, interessante serier stoppet opp.

## 2.11 Fra superhelter til grafisk roman

Superheltene har dominert det amerikanske seriemarkedet og har fremdeles en sentral posisjon, men interessen og salget har gått i bølgedaler. I den amerikanske tegneseriehistorien beskriver blant annet Shirrel Rhoades(2008) en gullalder fra 1938 til midt på 50-tallet med den første bølge av superhelter. Sølvalderen starter kort tid etter Fredric Werthams korstog mot tegneserien. Superheltene framstår nå med mer menneskelige trekk i motsetning til de tidlige, moralsk uangripelige heltene. Rhoades beskriver bronsealderen fra tidlig 70-tall til midt på 80-tallet. I denne perioden utfordres *The Comics Code* ved at superseriene behandlet temaer som bruk av narkotika og andre temaer rettet mot eldre lesere.

Shirrel Rhoades beskriver så *The Modern Age* som går over i det han kaller *The Postmodern Age*. Det er i denne perioden begrepet grafisk roman ble etablert og utviklet. Begrepet hadde vært brukt før blant annet av Richard Kyle. Han var en amerikansk importør av tegneserier som allerede i 1964, i et forsøk på markedsføring, kalte seriene for *graphic stories* og *graphic novels*.

Will Eisner relanserte begrepet da han ga ut *A Contract With God* i 1978. Begrepet ble også av Eisner brukt som salgstriks mot forlag, men samtidig var det et bevisst forsøk på å heve tegneseriens status fra lavkultur til høykultur. Begrepet slo for alvor gjennom i offentligheten da Art Spiegelman fikk Pulitzerprisen for holocaustbiografien *Maus* i 1992.

---

<sup>8</sup> Harvey Kurtzman er en sentral figur i amerikansk tegneseriehistorie både som tegneserieskaper og som redaktør av *Mad*. Kurtzman var kjent som en skarp satiriker med øye for detaljer. Tegneserieprisen *Harvey Award* ble kalt opp etter ham i 1988.

Da hadde allerede superheltsjangeren blitt fornyet gjennom det som ble kalt ”den britiske invasjonen”. Den besto i at amerikanske forlag hentet inn talentfulle britiske serieskapere som Alan Moore og Neil Gaiman og ga dem frie hender i arbeidet med å blåse liv i eldre seriefigurer. Alan Moore er senere mest kjent for *Watchmen* som av magasinet Time er satt på listen over forrige århundres mest betydningsfulle litterære verk. Neil Gaiman står bak fantasyserien *Sandman*, en serie som har hatt stor betydning for utvikling av tegneserier rettet mot et eldre publikum.

Den grafiske roman befestet sin posisjon som ledende tegneserieformat på 2000-tallet, og antall utgivelser og salgstall har hatt en jevn økning, særlig i USA. Det gjelder spesielt for perioden 2001 til 2006 hvor salget steg fra \$75 mill til \$330 mill. I samme periode flyttet salget seg fra tegneseriebutikker til ordinære bokhandlere. Økningen i bokhandelen i denne perioden var fra \$32 mill til \$220 mill.<sup>9</sup>

Samtidig har oversatt japansk manga vært en suksess i USA, spesielt blant unge jenter. Japansk tegne- og fortellerstil har også inspirert tegneserieskapere som Frank Miller. Han er ellers mest kjent for å revitalisere Batmanfiguren med *Batman: Nattens ridder*(1985).

Det alternative tegneseriemarkedet representert ved mindre forlag som *Fantagraphics Books* og *First and Second*, har vært ledende i det å gi ut nyskapende grafiske romaner og presentere tegneserieskapere med nye idéer som utfordrer og utvikler tegneserien som kunstuttrykk. Blant disse er Peter Bagge, Jason Lutes, Posey Simmonds og Joe Sacco.

## 2.12 Tegneserien i Skandinavia

Tegneserieskapere i Skandinavia har vært mest inspirert av europeisk og amerikansk tradisjon. I Danmark var det tidlig flere forlag som satset på oversettelse og introduksjon av spesielt europeiske tegneserier i albumformat og senere grafiske romaner. Flere forlag har prøvd seg på dette i Norge, uten å lykkes over tid. Cappelen var først ute på 80-tallet med å oversette hovedsaklig, europeiske verk av blant annet Hugo Pratt og Francois Bourgeon. Senere har både Semic og Egmont satset på ambisiøse utgivelsesprogram. Senest Egmont med en seriebokklubb og månedlige utgivelser av sentrale oversatte, men også nyskrevne, norske grafiske romaner. En satsing som varte fra 2006 til 2011.

---

9

<http://www.beneaththecover.com/2007/08/20/graphic-novels/> (Lastet ned 21.04.14)

Til tross for at den grafiske romanen foreløpig ikke har hatt et endelig gjennombrudd i Norge, har det vært en utvikling mot mer omfattende og eksperimentelle norske tegneserier. Jason har først slått gjennom med utgivelser i Frankrike og USA, før han fikk fortjent oppmerksomhet her hjemme. Lars Fiske og Steffen Kverneland har med sin serie *Kanon* på fem bind og ikke minst biografien *Olav G.* høstet lovord og priser. *Munch*, som er et samleverk med tekster fra *Kanon*, er seneste utgivelse fra Steffen Kverneland. En utgivelse som tidligere nevnt ble belønnet med *Brageprisen* i biografiklassen i 2013.

Andre norske serieskapere som arbeider i større format er Inga Sætre som med *Fallteknikk* fikk *Brageprisen* for beste barne- og ungdomsbok i 2012. Tegneserien eller den grafiske romanen har dermed fått en plass i det litterære landskapet også i Norge.

Peter Haars var først ute med det som kan kalles en forløper til den grafiske romanen i Norge, *PROKON*, i 1971 på Pax forlag. I en omfattende baksidetekst oppsummerer forfatteren Tor Åge Bringsværd tegneseriens muligheter samtidig som han utroper *PROKON* til den første tegneserieromanen i Skandinavia:

”Tegneserien er altså i ferd med å bli et krysningspunkt for kunst og litteratur. Hva dette vil bety på lengre sikt, kan vi i dag bare ane. -Peter Haars tegneserie-roman ”*PROKON*” er den første i sitt slag - ikke bare i Norge, men i Skandinavia”(Bringsværd i Haars: 1971).

Tegneserieromanen er også senere et mye brukt norsk begrep istedenfor grafisk roman. Begrepet bilderoman har også vært mye i bruk. Peter Haars var inspirert av pop-art kunstnere som Roy Lichtenstein da han skapte sitt formspråk. En kan si at sirkelen dermed er sluttet ved at Roy Lichtenstein på sin side var inspirert av og brukte tegneserieruter som forelegg for flere av sine kunstverk. På sin hjemmeside *Deconstructing Roy Lichtenstein* viser David Barslau de originale tegneserierutene som er inspirasjon til Lichtensteins malerier.<sup>10</sup>

I *PROKON* og *Happy Biff* (1972) tar Haars et oppgjør med forbrukersamfunnet, og bøkene har et klart politisk budskap inspirert av den motkulturelle undergrunnsbevegelsen i USA. Haars har også referanser til Roy Lichtensteins og andre pop-artkunstneres bruk av tegneserieforelegg i sine tegneserier.

---

<sup>10</sup> <http://davidbarsalou.homestead.com/LICHTENSTEINPROJECT.html> ( Lastet ned 21.04.14)

Klart politisk budskap hadde også *Fremad og aldri glemme* med undertittelen *Ei bok om norsk historie*.(1974) Boka var et samarbeidsprosjekt som involverte tegneserieskapere som Arne W. Isachsen. Han debuterte med *Mennesker og betong* i 1971 og var aktiv bidragsyter i Gateavisa som tidlig publiserte oversatte og norskproduserte undergrunnsserier. *Fremad og aldri glemme* hadde en klar politisk agenda som kommer til uttrykk i følgende henvendelse til leserne: ”Vi har prøvd å skrive ei historie ut fra et syn som svarer til underklassas interesser”(Bakkmoen et. al 1974: 3).

På 80-tallet ble det gitt ut flere hefter som presenterte nye serier. *Brage*, som også ble gitt ut på slutten av 70-tallet, var et av de mest interessante. Det gjelder innhold, men også det faktum at en ny generasjon serieskapere med Steffen Kverneland og Christopher Nielsen i spissen nærmest hadde sin debut i bladet.

Christopher Nielsen var inspirert av den amerikanske undergrunnsserien med blant annet Robert Crumb i spissen. Nielsen bidrog i *Brage*, men også i *Fidus*, og han debuterte i *Gateavisas tegneserieekstra* i 1980. Han utviklet raskt en personlig stil både i tegning og innhold. Tegningene er grove i formen, og figurene er karikerte. Selv sier han om sin tegnestil:

Jeg er et genuint naturbarn når det gjelder tegning, og tegner ubesudlet av læring, kulturell påvirkning og indoktrinering av læremestere. Streken var fullt utviklet i 11-12 års alder og alle forsøk på å skolere den har slått feil. Den vesle utviklingen som har skjedd, har skjedd fritt og uhindret gjennom prøving med all feilingen på trykk til allmenn spott og spe. Rett og slett; en strek plassert i gapestokk, med forbausende vellykka resultat!<sup>11</sup>

Det er replikkføringen mellom karakterene som er det bærende element i seriene til Nielsen. I 1988 ga han ut *En fettsugers bekjennelser* av mange regnet som hans beste verk. Det er en satire over kritikkverdige trekk ved forbrukersamfunnet. *En fettsugers bekjennelser* fikk *Sproing-prisen* for beste norske tegneserie.<sup>12</sup> Andre sentrale albumutgivelser av Nielsen er *Jazzbasillen*(1990), *Homo Norvegicus*, et samlebind om ”narverne”(2000) og *Bygdegutar* (med *Hold Brillan* fra tidligere serier som hovedfigur) i 2008.

---

<sup>11</sup> <http://www.christophernielsen.no/> (Lastet ned 21.04.14)

<sup>12</sup> *Sproing-prisen* ble opprettet i 1987 av NTF(Norsk Tegneserieforum) og formålet er ”å fremme litterær kvalitet, bredde og økt interesse for tegneserier publisert i Norge”(Fra vedtektene for prisen).

Christopher Nielsen skapte figurene ”narverne”, basert på ungdom som hang rundt Narvesen-kioskene. Figurene og miljøet fra seriene om ”narverne” ble på 90-tallet overført til flere tegnefilmproduksjoner som også ble vist på NRK. I 2006 ble 3-D filmen *Slipp Jimmy fri* lansert. Det var inntil da den mest kostbare filmen produsert i Norge, og den gjorde stor kommersiell suksess. Christophersen var ironisk nok ikke lenger bare representant for undergrunnen i norsk tegneserie- og animasjons historie, men også en kommersiell suksess.

Steffen Kverneland hadde lenge tegnet korte serier før han debuterte i større format. Det var med *De knyttede never* i 1993, en adaptasjon av forfatteren Øvre Richter Frichs roman fra 1911. Kverneland lagde samtidig andre adaptasjoner (amputasjoner i følge Kverneland selv) eller parafrafer av forskjellige tekster ledsaget av, til dels, grovt karikerte personer fra fortid og samtid. Disse ble samlet og utgitt i *Amputerte klassikere* (94,96,99 og 01). I 2004 ga Kverneland, sammen med Lars Fiske, ut biografien *Olaf G*. Den fikk mye positiv omtale som et nyskapende og friskt forsøk på å fornye biografisjangeren. Forsøket ble blant annet karakterisert som *gonzojournalistikk* med referanse til stilen som ble utviklet av den amerikanske journalisten og forfatteren Hunter Thompson.

Kverneland og Fiske fortsatte samarbeidet med serien *Kanon* (06, 07, 09, 11 og 12). *Kanon* hadde i stor grad samme form som biografien om *Olaf G*, men nå var det Edvard Munch og Kurt Schwitters som var i hovedfokus. I 2012 samlet Fiske seriene om Kurt Schwitters i en egen utgivelse *Herr Merz*, og Kverneland ga, som nevnt tidligere, ut et samlebind om Munch i 2013.

John Arne Sæterøy, eller Jason som er hans kunstneralias, leverte også serier til forskjellige publikasjoner før han ga ut et større verk *Lomma full av regn* i 1995. Han fikk god kritikk, men utgivelsen var ingen kommersiell suksess. I 1997 startet han utgivelsen av en hefteserie med tittelen *Mjau Mjau* som hittil er kommet med tolv utgaver.

Seriere til Jason ble tidlig utgitt i Frankrike og USA, og i 2007 fikk han for første gang den prestisjetunge *Eisner-award* (tegneseriens Oscar) for *The Left Bank Gang*. Det var en oversettelse av *Hemingway* som ble utgitt i Norge i 2006. Jason har også laget adaptasjon av *Jernvognen*, en kriminalroman skrevet av Stein Riverton i 1909, og en parafrase over Mary Shelleys *Frankenstein* i *Du går feil vei* (04).

Jason startet med en realistisk tegnestil i *Lomma full av regn*, men utviklet etter hvert et originalt, stilisert uttrykk med menneskeliknende figurer som har forenklede, uttrykksfulle

dyreansikter. Historiene dreier seg ofte om kompliserte relasjoner, og de har en melankolsk undertone med en ferniss av absurd humor.

Så sent som august 2013 lå Jason på 4. plass på bestselgerlista til New York Times over innbundne tegneseriebøker med sin siste utgivelse *Lost Cat*. Andre viktige utgivelser fra Jason er *Jeg drepte Hitler* (07), *Den siste musketer* (08), *Varulvene i Montpellier* (10), *De 100 000 dødes øy* (11) og *Atos drar til Amerika* (12). Et britisk filmselskap har kjøpt rettighetene til *Jeg drepte Hitler*. ”Jeg tror ikke at det blir noen film før jeg har kinobillettene i hånda”, er Jasons nøkterne kommentar ifølge Romsdals budstikke.<sup>13</sup>

Inga-Lill Røsberg eller InkaLill debuterte i Norsk Barneblad med *Eldflygaren* i 1990. Hun er en av få norske serieskapere som lager lange episke fortellinger rettet mot barn og unge. Første album i fantasyserien *Ridderne av d’Or* ble utgitt i 1992, og det ble fulgt av seks nye album. Dette var en, etter norske forhold, ambisiøs satsing med kvalitet. En satsing som ble belønnet med flere priser. InkaLill skapte i *Ridderne av d’Or* et eget univers inspirert av litterære forbilder som *Ringenes Herre* av Tolkien. Som Tolkien er også InkaLill inspirert av mytologi, og hun har med kjente skikkelser som troll, nisser og alver sammen med menneskene i Mir som hun kalte sitt fantasiunivers. I *Ridderne av d’Or* er det en ung gutt som er helten, Hassel Hvitveis. Han er en ganske troskyldig ung gutt, men er forutbestemt til å kjempe mot den onde herskeren Overall. Det er med andre ord et plot med klare referanser til klassisk fantasy, hvor heltens kamp mot det onde er det sentrale motiv.

InkaLill fullførte *Ridderne av d’Or* i 2000. Hun startet etter hvert på et nytt, ambisiøst prosjekt som hadde vært på tegnebrettet en god stund. I 2003 kom så første bind i serien om Miranda, en kvinnelig helt som beveger seg i andre deler av Mir-universet fra *Ridderne av d’Or*. Det er foreløpig kommet syv bind om Miranda og flere er planlagt.

Lene Ask debuterte i 2006 med *Hitler, Jesus og farfar*. Debuten handler om ei ung jente som reiser som kunststudent til Berlin. Her kjenner hun seg ganske fremmedgjort og gjør heller ikke stor suksess som student. Bestefaren hennes var tysk soldat og hun finner ny mening i oppholdet ved å prøve å finne ut mer om hans historie. Det blir på samme tid et oppgjør med hennes eget liv og bakgrunnen fra et strengt religiøst miljø. Hun stiller mange spørsmål uten at det er klare svar.

---

<sup>13</sup> <http://www.rbnnett.no/kultur/article7711493.ece> (Lastet ned 04.05.14)

I 2008 reiste Lene Ask til Tanzania på oppdrag fra Norad. Hun skulle lage tegneseriefortellinger om forholdene for barn og kvinner i landet. Lene Ask lagde syv slike fortellinger som ble samlet i et eget hefte. På bakgrunn av disse fortellingene og erfaringene hun gjorde i Tanzania, lagde hun boka *Da jeg reddet verden*. Den ble gitt ut i 2009 til positiv mottakelse. Også i denne boka er det spørsmålene som stilles mer enn svarene som er i fokus.

*Neste gang blir alt riktig* ble gitt ut i 2012. Denne gangen har Lene Ask forlatt den selvbiografiske formen. Boka handler om bibliotekaren Marit og hennes søken etter mening og forholdet til andre mennesker, spesielt til moren, som hun har et anstrengt forhold til.

Andre tegneserieskapere som kan være aktuelle på ungdomstrinnet er Inga H. Sætre og Tor Ærliig, som begge behandler temaer knyttet til ungdom og oppvekst. Inga Sætre fikk Brageprisen for *Fallteknikk* i 2011 og ble også nominert til Nordisk råds barne- og ungdomslitteraturpris i 2013.

De største tegneseriesuksessene i Norge i nyere tid er uten konkurranse avisstripene *Pondus* og *Nemi*. *Pondus* er skapt av Frode Øverli og utviklet fra serien *A-laget*. *Pondus* debuterte som egen serie i bladet *Ernie* i 1996. Avisen *Vestnytt* plukket opp serien, og siden har *Dagbladet* og 130 andre aviser, nettsteder og blader publisert serien. Samleboka *Hat trick* toppet forøvrig bestselgerlista for litteratur i 2003 som første tegneserieutgivelse.

Lise Myhre er skaperen bak *Nemi*, ei sortkledd goth-jente med sterke meninger og særpreget livsstil. *Nemi* har fått en stor tilhengerskare, særlig blant jenter som leser mindre tegneserier enn gutter.

Christopher Nielsen har for øvrig en lett ironisk kommentar til populariteten til *Nemi* og *Pondus* på sin hjemmeside hvor han gjør rede for sin bakgrunn som tegneserieskaper:

Og når vi veit at en av hovedfigurene i denne ”gullalderen” fikk sin spede begynnelse nettopp i Pyton begynner brikkene å falle på plass. Med ”gullalderen” refereres det som regel til storselgerne *Pondus* og *Nemi*, og uten tvil, disse to titlene forsyner seg grovt av alle undergrunnsseriens basiselementer – definert som Sex, Rus & Vold – dog i mindre og mer spiselige doser. Volden er jovial, sexen er ikke akkurat grafisk og når det misbrukes rusmidler går det i øl.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> <http://www.christophernielsen.no/> Lastet ned 21.04.14

Det er interessant å se i min gjennomgang av lærebøkene på ungdomstrinnet at de i stor grad fremhever nettopp disse figurene.

Danske Peter Madsen er mest kjent for *Valhall*, en albumserie med historier fra norrøn mytologi. Han baserer seg på de originale historiene, men har sin personlige tolkning både i tekst og tegning. Første album som ble gitt ut kom i 1978, og det femtende og avsluttende bind kom i 2008. Det er også laget en tegnet langfilm med utgangspunkt i serien.

Sussi Bech er også en av Danmarks meste kjente serieskapere. Hennes hovedserie heter *Nofret*, og den handler om ei ung jente som opplever spennende eventyr i landene i Middelhavsområdet i Oldtiden. Første album om *Nofret* ble gitt ut i 1986 og album 12, som er det foreløpig siste, ble gitt ut i 2011. I tillegg til *Nofret* har hun også utgitt andre album med historisk bakteppe som *Zainab* og *Ainur*, men det er albumene om *Nofret* som har høstet mest lovord.

Svenske Charlie Christiansen er skaperen bak *Arne And*, en figur med klare referanser til *Donald Duck*, noe som førte til konflikt med Disneykonsernet om rettigheter og påstått kopiering. Christiansen utstyrte da *Arne And* med løsnegb og serien publiseres fortsatt. Charlie Christiansen har også laget en adaptasjon i tre album av klassikeren *Røde Orm* skrevet av Frank G. Bengtsson. En adaptasjon som kan være interessant å presentere på ungdomstrinnet.

Det er laget forholdsvis få norske tegneserietutgivelser i albumformat eller som grafisk roman rettet spesifikt mot ungdom i forhold til land som USA og Japan. Norsk Kulturråd etablerte en støtteordning for å stimulere til nye utgivelser på slutten av 80-tallet. Støtten fra Kulturrådet har bidradd til en viss stabilitet i antall nye utgivelser.

Jeg vil i kapittel 5 presentere utvalgte oversatte og norske verk og vise hvorfor og hvordan de kan brukes i undervisningen.

## 2.13 Oppsummering

Jeg har vist hvordan tegneserien i løpet av sin drøyt hundreårige historie har utviklet seg fra korte striper med humoristisk innhold til det som av mange betegnes som grafisk roman. Et begrep som diskuteres, men i mangel av noe bedre er et begrep som omfatter lange tegneseriefortellinger innenfor så ulike sjangre som journalistikk og biografi i tillegg til roman



i tradisjonell betydning. Jeg kommer tilbake til diskusjonen om begrepet grafisk roman ved flere anledninger i oppgaven for å vise forskjellige syn på og innhold i begrepet. Et begrep som er sentralt for å forstå hvordan tegneserien har utviklet seg og hvor den står i dag. Begrepet er spesielt viktig i undervisningssammenheng for det peker ut over den ofte snevre betydning begrepet tegneserie har som enkle striper med humoristisk innhold. Min oppgave som pedagog er å vise elevene de muligheter for leseopplevelser som ligger i et utvidet litteratur- og tekstbegrep som inkluderer lengre og mer komplekse tegneserier i form av grafiske romaner.

Gjennomgangen av tegneseriens utvikling viser at det er interessante trekk og spesielle kvaliteter ved verk fra ulike perioder. Verk som er verdt å ha med i undervisningen for å vise utvikling og bredde, men også for å vise hvordan trekk i tiden har vært med på å påvirke tegneserien som uttrykksform. Et eksempel er innføringen av sensur i form av *the Comics Code* og hvilke konsekvenser det fikk.

Det er også interessant å vise hvordan tegneserien har utviklet seg i de forskjellige hovedområdene, hvordan det har påvirket utviklingen av tegneserien i Norge, men også hvordan særnorske fenomen som julehefter har hatt en betydning.

### 3. Begrepsutvikling, forskning og teori

#### 3.1 Innledning

I denne delen av oppgaven vil jeg belyse og drøfte problemstillingene: Hva slags begrepsapparat er utviklet for å beskrive og vurdere tegneserien som kunst og uttrykksform? Hvilken posisjon har tegneserien i forskning og akademia?

Tegneserien er en ung kunstform, og det har vært liten oppmerksomhet knyttet til betydningen av et teoretisk begrepsapparat for å forstå og utvikle tegneserien. Først i de senere tiår har tegneserien fått et teoretisk fundament for videre forskning og utvikling. Det var tegneserieskapere selv som startet forsøkene på å definere tegneserien og å utvikle et godt begrepsapparat.

#### 3.2 Will Eisner og den grafiske romanen

Denne utviklingen startet for alvor i 1985 med Will Eisners kamp for å heve tegneseriens status fra populærkulturelt fenomen til kunstform. Hans bok *Comics and Sequential Art* ble først utgitt i 1985, og den har siden kommet i flere reviderte utgaver. Boka hadde undertittelen *Principles and Practices from the legendary cartoonist* og Eisner signaliserer her tydelig at boka har både en teoretisk og praktisk side, noe han utdyper i innledningen i revidert utgave fra 2008:

This work is intended to consider and examine the unique aesthetics of sequential art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea (Eisner 2008: xi).

Han inkluderer begrepene kunst og litterær form allerede i innledningen til boka, og uttrykker med det et syn på tegneserien som en egen kunstform med nær tilknytning til litteratur og bildekunst. Eisner var selv en kjent tegneserieskaper gjennom serier som *The Spirit* og ikke minst *A Contract with God* fra 1978 som han selv kalte en grafisk roman i håp om lettere å få solgt den til et forlag. *A Contract with God* er nå blant klassikerne som har banet vei for en bølge av grafiske romaner på det amerikanske bokmarkedet.

Betegnelsen grafisk roman ble knyttet til *A Contract with God* selv om boka inneholder fire korte fortellinger om personer i et lite jødisk miljø i New York, og slik sett ikke framstår som

roman i klassisk forstand, men mer som en samling med novelleliknede skisser. Eisner fulgte senere opp med, i følge han selv, mer ambisiøst konstruerte grafiske romaner fra samme miljø.

Om lesing av tegneserier, eller betegnelsen sekvensiell kunst som Eisner også bruker, sier han følgende:

The format of the comics book presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal skills. The regiments of art (eg. Perspective, symmetry, brush stroke) and the regiments of literature (eg. Grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The reading of a comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit (Eisner 2008: 2).

Eisner viser her til den spesielle ferdigheten som må til for å lese samspillet mellom de to komponentene bilde og tekst. En kan si at det å lese tegneserier krever en spesiell, sammensatt leseferdighet som Eisner beskriver slik: ”*The reading of a graphic novel is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit*” (Eisner 2008: 2).

### **3.3 Debatten om begrepet grafisk roman fortsetter**

Begrepet grafisk roman er under kontinuerlig diskusjon. Marianne Eskebæk Larsen tar for seg utviklingen av begrepet grafisk roman i en artikkel i *Unge pædagoger* nr. 2/12. Eskebæk Larsen er blant annet medlem i Dansk Tegneserieråd. I artikkelen beskriver hun begrepet grafisk roman mer som en overordnet etikett enn et konkret begrep. Dette fordi begrepet inneholder ordet roman, og svært mange grafiske romaner er, som *A Contract with God*, ikke romaner i tradisjonell litterær betydning. Flere andre, kjente grafiske romaner kommer i samme gruppe. *Maus* av Art Spiegelman er en holocaustbiografi, *Palestina* av Joe Sacco er journalisme og *Jerusalem* av Guy deLisle er en blanding av journalisme og reiseskildring.

Eskebæk Larsen er også kritisk til bruk av begrepet grafisk roman som et kvalitetsstempel, samtidig som hun ser at begrepet har vært nyttig i arbeidet for å sprengre grensene for hva tegneserie kunne være. Spesielt fordi tegneseriebegrepet var knyttet til enkel humor for barn gjennom begrepet comics, og at begrepet grafisk roman ble innført i et forsøk på å heve tegneserien fra lavkultur til høykultur. Eskebæk Larsen ser det problematiske i dette ved at grafiske romaner defineres som kunst og andre tegneserier ikke. Hun ser også faren ved å lage

en utviklingshistorie lik barnelitteraturens for å legitimere tegneserien som kunst, og hun har følgende oppsummering av sitt standpunkt:

Børnelitteraturen har gjennomlevet et lignende legitimeringsprosjekt, hvilket har affødt en problematisk fortelling over skabelonen den grimme ælling i utviklingen fra en endimensjonal, tilrettelagt børnelitteratur til kompleks, eksperimenterende litteratur. Det man kan diskutere er, om ikke den grafiske roman risikerer at indskrive sig i en lignende karikert utviklingshistorie, hvor tegneserien startet som et behåret bæst og endte som en velartikulert samfunnsborger. Det er kanskje en god historie, men det er ikke noen sand historie (Eskebæk Larsen 2012a: 81).

### 3.4 Scott McClouds teorier i tegneserieform

Scott McCloud er en annen pioner innen tegneserieteori, og som Eisner er også han tegneserieskaper. Hans utgivelse *Understanding Comics* fra 1993 (sitert utgave 1994) er blitt et standardverk som ofte siteres og diskuteres. Det spesielle med dette verket er at det er laget i tegneserieform. McCloud er også opptatt av tegneserien som språk. I den sammenheng viser han til Rodolphe Töpffer som av mange regnes som en av tegneseriens forfedre, og en som var tidlig klar over tegneseriens egenart. (McCloud 1994: 17).

Töpffer skrev boka *Essai de Physiognomonic* i 1845 hvor han utdypet sine tanker om samspillet mellom bilde og tekst, noe følgende sitat er et eksempel på:

The drawings without their text would have only a vague meaning; the text without the drawings, would have no meaning at all. The combination of the two makes up a kind of novel, all the more unique in that it is no more like a novel than it is like anything else (Sitert i Strömberg 2003: 77).

McCloud har en grundig gjennomgang av tegneseriens historie og virkemidler. Han framhever *the gutter* eller det som skjer mellom rutene som spesielt viktig i forståelsen av hvordan tegneserien fungerer som fortelling: ”Here, in the limbo of the gutter, human imagination takes two separate images and transforms them into a single idea” (McCloud 1994: 66).

Han bruker begrepet *closure* eller *lukking* for å beskrive den mentale prosessen som finner sted hos leseren når det skapes sammenheng mellom de forskjellige rutene i en tegneserie. McCloud sammenlikner den kontinuerlige lukkingen som finner sted mellom rutene i

elektroniske media som film og lukkingen i en tegneserie slik: ”*Closure of electronic media is continuous, largely involuntary and virtually imperceptible*” (McCloud 1994: 68). ”*Closure in comics fosters an intimacy surpassed only by the written word, a silent secret contract between creator and audience*” (McCloud 1994: 69).

Vekten McCloud legger på leseren som medskaper eller sagt med hans ord ”*partner in crime*” er viktig å merke seg og ta med til undervisningen med og om tegneserier. I denne sammenhengen er det interessant å trekke inn begrepet ”tomme plasser” fra resepsjonsteorien.

McCloud har også laget sin egen definisjon på hva tegneserie er: ”*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce and aesthetic response in the viewer*” (McCloud 1994: 9).

Denne definisjonen er en av mange som alle er forsøk på å definere tegneseriens egenart. Fredrik Strömberg har i *Vad er tecknade serier?* (2003) en gjennomgang av de mest sentrale forsøk på å definere tegneserien. Han avslutter gjennomgangen med sin egen, personlig utformede definisjon: ”*Ett orörligt bildmedium som skall upplevas kronologiskt och/eller temporalt*” (Strömberg 2003: 133).

Strömberg avslutter sin gjennomgang av forskjellige definisjoner med å hevde at det ikke er hvordan man definerer tegneserien som er viktig, men hvilke kriterier som legges til grunn for synet på tegneserier. Han er derfor ikke så opptatt av hvilken definisjon man velger, men ”*hvilke glasögon skribenten använder och kan bedöma det man skrivit på rätta premisser*” (Strömberg 2003: 136).

McCloud har skrevet to oppfølgere til *Understanding Comics. Reinventing Comics* fra 2000 handler mest om tegneserien i en digital tidsalder, og hvordan digital teknologi påvirker både det å lage og distribuere tegneserier. McCloud uttrykker seg, som i *Understanding Comics*, i tegneserieform med seg selv som forteller, og han setter tidlig fram sin agenda: ”*All I want is to see comics as comics reach their full potential...and to reach my own along the way*” (McCloud 2000: 7).

I introduksjonen presenterer han det han kaller ”de tolv revolusjoner”. De første ni handler om tegneserier som litteratur, som kunst, opphavsrettigheter, fornyelser i tegneseriebransjen, menigmanns oppfatning av tegneserien, institusjonell behandling av tegneserien, likestilling, minoritetsrepresentasjon og sjangermangfold. McCloud viser i første halvdel av boka at det er

gjort betydelige framskritt innenfor alle disse områdene, selv om det å kalle det for revolusjoner kanskje er å ta litt vel hardt i, noe McCloud også kritiseres for av enkelte.

I bokas andre halvdel tar McCloud for seg de tre siste ”revolusjonene” som dreier seg om det å skape tegneserier med digital teknologi, digital distribusjon og digitale tegneserier. Denne delen av boka peker framover mot det som allerede i dag er virkelighet. Selv om digitale tegneserier har eksistert lenge, er teknologiens muligheter på langt nær utnyttet, og tegneserien er en uttrykksform som inneholder muligheter for kunstnerisk innovasjon parallelt med utvikling av digital teknologi. Paul Gravett gir en oppdatert rapport om tegneserien og digital teknologi i *Comics Art* fra 2013, en bok jeg kommer tilbake til.

*Making Comics* fra 2006 er den tredje boka fra Scott McCloud. Her viser McCloud tegneseriehåndverket, og han henvender seg her først og fremst til kommende tegneserieutøvere. Boka er imidlertid interessant for alle som ønsker å komme bak rutene for å se håndverket som skal til for å lage en tegneserie. Sammen gir McClouds bøker derfor et godt bilde av tegneseriens utvikling og muligheter sett fra en utøvers ståsted.

McCloud tilhører som Eisner “*den estetiske skolen*” av tegneserieteoretikere. De har distansert seg fra tidligere teoretikere som la mest vekt på tegneserien som massemedium. Den estetiske skolen beskriver tegneserien mer med begrep fra kunstens verden enn ved bruk av massemediale begrep. I dag er det ”*den estetiske skolen*” som er ledende i det å lage et teoretisk fundament for forståelsen av tegneserien som kunstuttrykk. Det henger også sammen med at tegneserien i stor grad har spilt ut sin rolle som massemedium og er i ferd med å etablere seg som eget kunstuttrykk. Det vises først og fremst i bredden og kvaliteten på grafiske romaner i alle de tre tegneserietradisjonene. Dette manifesterer seg også i et stadig økende antall litterære pristildelinger, vitenskaplige studier og publikasjoner. Denne utviklingen skjøt for alvor fart med tildelingen av Pulitzerprisen i 1992 til Art Spiegelman for holocaustbiografien *Maus*.

### **3.5 Thierry Groensteen utvikler nye begreper**

Thierry Groensteen er en fransk tegneserieteoretiker som har beskrevet sitt syn på tegneseriens form og funksjon i verkene *Système de la bande dessinée*(1999) og *Bande dessinée et narration: Système de la bande dessinée 2*(2011). Begge titlene er oversatt til engelsk og utgitt av University Press of Mississippi. Det er et forlag, som tidligere nevnt, er i front i USA når det gjelder utgivelser også av oversatte, teoretiske verk om tegneserier.

Groensteen er opptatt av helheten og sammenhengen i en tegneserieside, og han har utviklet en egen teori og et tilhørende begrepsapparat for å vise hvordan en fortelling formidles som tegneserie. Teorien baserer seg på semiotikk og narratologi. Groensteen viser blant annet til Benoît Peters og andre serieteoretikere for grunnlaget for sin teori. Han legger spesielt vekt på nøkkelbegrepet *la solidité iconique*. Det kan oversettes til bildenes samhörighet noe som Groensteen ser som et grunnleggende prinsipp i tegneserier. Videre bruker han begrepet *begrenset artrologi* om enkle tegneserier og *generell artrologi* om mer avanserte og komplekse sammensetninger av tegneseriens elementer.

Det andre hovedbegrepet han bruker er *spatio-topie*, som er en samlebetegnelse for begrepene *espace*(rom, fysiske omgivelser) og *lieu*(et konkret sted). Groensteen vil med *spatio-topie*begrepet vise at tegneserien er styrt av den visuelle form, og historien må følge denne eller utvikles parallelt med sideoppsettet.

I sin andre bok *Comics and Narration* (2013 i engelsk oversettelse) beveger Groensteen seg fra eget språkområde til også å se på tegneserier fra andre språkområder hvor tegneserien har hatt en interessant utvikling. Han vier blant annet japansk manga og utviklingen av begrepet grafisk roman i USA mye oppmerksomhet. Groensteen utfordrer sitt teoretiske system for å lese sammenhengen mellom rutene som han presenterte i forrige bok i møtet med nyskapende serier som utfordrer hans begrepsapparat. Det er for eksempel abstrakte serier og digitale serier.

Groensteen vier begrepet rytme et eget kapittel. Rytme var også et tema i forrige bok, noe han selv refererer til. Han er imidlertid forundret over at andre teoretikere ikke er mer opptatt av rytmen som narrativt og strukturelt virkemiddel. Han viser i den forbindelse til vekten på begrepet rytme knyttet til tegneserieskapere som Christophe Blain:

Comic art is like singing. Rhythm is part of the challenge.(...)When I start writing a story, before getting to the stage of the storyboard, I tell myself, giving it a rhythm that has to include moments of intensity. The story has to move along, but the rhythm must not be jerky. It needs subtleness, changes of tempo, accelerations of pace. Every story has an underlying musical score...(Groensteen 2013: 134).

Groensteen viser også til Eisner som i *Comics and Sequential Art* beskrev hvordan rutenes størrelse, antall og utseende skaper en rytmisk effekt: “*In comics, timing and rhythm, as created by action and framing, are interlocked*”(Eisner 2008: 30).

I bokas siste kapittel diskuterer Groensteen tegneserien i forhold til kunstbegrepet. Han vier blant annet debatten om forholdet mellom Roy Lichtensteins kunst og tegneserien stor plass. En debatt som beveger seg i spenningsfeltet mellom dem som mener Roy Lichtenstein var med på å heve tegneserien til høykultur, mens andre som Will Eisner og Art Spiegelman mener at han bare utnyttet tegneserier med lav kvalitet i sin kunst.

Når det gjelder forholdet mellom samtidskunst og tegneserien, mener Groensteen at de tilhører forskjellige kunstverdener fordi de har så forskjellige rammebetingelser:

Two quite distinct art worlds, in terms of the conditions of production of the work, the networks that link the artist and other individuals involved in marketing the work, the criteria for reception, the way that value is added, and, ultimately, the aesthetic reference systems (Groensteen 2013: 173).

### **3.6 Helena Magnussons doktoravhandling**

Helena Magnusson skrev den første, svenske doktoravhandlingen *Berättande bilder Svenske tecknade serier for barn* i 2005 og baserte mye av sitt teorigrunnlag på Groensteens begrepsapparat. Hun henviser blant annet til hvordan Groensteen med sin teori viser hvor det narrative og meningsbærende spesifikt ligger i tegneserien som kunstuttrykk: ”*En viktig del av seriemediets egenart är till exempel ytans möjlighet til dubbel läsning: kontrasten mellom berättelsens linearitet och sidans överblickbara samtidighet*”(Magnusson i Bild och Bubbla nr.187: 43).

Magnusson er også opptatt av narratologi for å forklare tegneserien som fortelling. Hun refererer særlig til en av de mest innflytelsesrike teoretikerne innen litteraturvitenskaplig teori, Gérard Genette og verket *Narrative Discourse. An Essay in Method*, og hvordan Genettes begrepsapparat kan overføres til tegneserien. Magnusson er her spesielt opptatt av det Groensteen ikke berører i sin framstilling, som fortellingens generelle karakter og fortellerens rolle og betydning. Hun bruker også uttrykket fortellerens perspektiv for å understreke blant annet den didaktiske funksjon i enkelte fortellinger for barn, og hun går med det videre enn Genette som ikke er spesielt didaktisk orientert. Magnussons utvalg av tegneserier var som nevnt tegneserier for barn, og da er fortellerperspektivet særlig interessant.



### 3.7 Nyere amerikansk litteratur om tegneserier

I forbindelse med bølgen av nye grafiske romaner er det skrevet eller oversatt til engelsk mye litteratur. Det er med på å skape en forståelse for tegneserien som et kunstuttrykk med unike muligheter for å fortelle en historie. Litteraturen bidrar også til å bygge opp et språk som grunnlag for en begynnende diskurs på fagområdet.

*Comics and language Reimagining Critical Discourse on the Form* (University of Mississippi Press 2013) av Hannah Miodrag er et av de nyeste bidragene til denne diskursen. Hannah Miodrag underviser i engelsk ved universitetet i Leicester, og hun har publisert flere artikler om tegneserier tidligere. Miodrag er opptatt av språket og språkets funksjon i tegneserien. I innledningen til boka problematiserer hun også tegneseriens vei inn i akademia. Hun begrunner dette med flere forhold, som for eksempel at Scott McCloud og andre som har forsøkt å skape et grunnlag for diskurs om tegneserien er for lite opptatt av en vitenskapelig tilnærming til forskning og det å utvikle teorier på et vitenskapelig grunnlag. Hun avslutter boka med følgende oppfordring:

As comics criticism continues to strengthen its presence within the academy, it becomes ever more urgent that this kind of properly thoughtful scholarly criticism becomes the norm, not the exception, for if the seriousness of the field really does need defending, this can be the only viable strategy (Miodrag 2013: 252).

*Comics versus art* (University of Toronto Press 2012) av Bart Beaty tar også for seg tegneseriens kronglete vei fra lavkultur inn i akademia. Bart Beaty er professor i engelsk ved Universitetet i Calgary. Beaty berører to problemstillinger i boka: Hvorfor har tegneserien vært holdt utenfor ”det gode kunstselskap” i det meste av det 20. århundre, og hva betyr det at tegneserien nå er nærmere knyttet til kunstbegrepet?

Beaty belyser i ni kapitler prosessen for en legitimering av tegneserien som kunstform gjennom å begrunne dette med eksempler fra verkene til blant annet Art Spiegelman og Chris Ware. Han tar også for seg den lange og vanskelige diskusjonen om definisjonen av hva en tegneserie er og når tegneserien oppstod. Beaty konkluderer sin gjennomgang med at debatten fortsetter. Beaty avslutter boka med å holde fram Chris Ware som den utøveren som best representerer og forsvarer tegneseriens posisjon som kunstform. Beaty har denne oppsummerende kommentar til Wares posisjon: “*Ware’s embrace by the art world is such a*

*specific reflection of his interest, achievements, and dispositions that some might argue that if he did not exist, the comics community would have to invent him*”(Beaty 2012: 226).

Beaty har også skrevet *Unpopular Culture 2007* som handler om endringene i europeiske tegneserier på 90-tallet. Han innleder boka med å sammenlikne to eksempler på ytterpunkter innenfor tegneseriebegrepet. *Tchô, monde cruel* eller *Titeuf* av Zep og *Odette et l'eau* av Nadia Raviscioni. *Titeuf* handler om en ung gutt og hans forhold til venner og familie. Det er en humordrevet serie med avsluttede og sketsjpregede historier på en side. Heftene om *Titeuf* var i 2000 de mest solgte i Frankrike med et opplag på 370200. *Odette et l'eau* handler om en kvinne som misliker vann og derfor ikke vil bade i sjøen. Historien er trykket i et femten siders hefte i begrenset opplag på 150.

Beaty er opptatt av de endringene som har ført til at to så forskjellige utgivelser finner sted og betegner det som en revolusjon:

This book is about a revolution in progress. Certainly, it is clear that the revolution has yet to succeed – the bestseller logics of comics production are as central to the field today as at any time in history. Yet it is also clear that for the first time it is possible to conceptualize within the field of comic book production a space for innovative and avant – garde cultural practices (Beaty 2007: 6).

Beaty presenterer flere slike eksempler på tegneserieskapere som utgjør denne innovative bølgen som Marjane Satrapi og Lewis Trondheim.

*This book contains graphic language: comics as literature* (Continuum Books 2007) av Rocco Versaci viser hvordan tegneserien relaterer seg til et utvidet litteraturbegrep som omfatter film, journalistikk og biografi. Versaci er professor i engelsk ved Palomar college. Han underviser i komposisjon, kreativ skrijving og litteratur. I innledningen til boka begrunner han sin fascinasjon for tegneserier, og hvorfor han som voksen velutdannet mann bruker så mye tid på å lese tegneserier. Dette er en klassisk problemstilling knyttet til svært mye faglitteratur om temaet. Det er ikke uvanlig at forfatterne kommer med en eller annen begrunnelse for å befatte seg med tegneserier som faglig tema, noe de neppe ville gjort i forhold til å skrive om tradisjonell litteratur. Det bekrefter bare det faktum at tegneserien fremdeles er i sin spede barndom på vei inn som akseptabelt tema i akademien.

Etter en omfattende innledning peker Versaci på tre hovedgrunner til å befatte seg seriøst med tegneserier. Den første grunnen er at tegneserier utfordrer vår måte å tenke på som god

litteratur kan gjøre, og at gode tegneserier kan gjøre det på nye, unike måter. Det andre forholdet han trekker fram er tegneseriens estetikk som gjør det vanskelig for en tegneserieforfatter å skjule egen agenda og politiske synspunkt i en framstilling av virkeligheten. Dette fordi tegneserien alltid representerer en ”tegnet” versjon av virkeligheten.

Tilslutt peker Versaci på tegneseriens unike poetikk som bygger på elementer fra litteratur, film, maleri og foto. Tegneserien inneholder som litteratur dialog og tekst, og den gjør bruk av virkemidler som konflikt og plot. Men i tillegg kan tegneserien belyse et tema ved hjelp av tegninger, og ikke minst bruke samspillet mellom tekst og bilde for å fortelle en historie. Tegneserien bruker som foto og maleri komposisjon, perspektiv og skyggelegging, men bruker i tillegg flere bilder satt sammen for å fortelle en historie. Film og tegneserie er bilder i rekkefølge som kan manipulere tid og sted. Men tegneserien baserer seg ikke på fotografisk gjengivelse, men en ikke-naturalistisk gjengivelse av virkeligheten. Tegneserien gir også leseren muligheten til å stoppe opp i leseprosessen, mens filmen må betraktes uten muligheter for stopp og fordypning i leseprosessen.

Alt i alt legger Versaci vekt på tegneseriens unike fortellermåte gjennom samspillet mellom tekst og bilde og leseren som medforteller gjennom det å fylle tomrommene mellom rutene.

Versaci tar videre for seg fem temaer. Det er tegneserien som biografi, holocaustbiografi, reportasje, krig/film og tegneserien som ”illustrerte klassikere”. Blant tegneserieskaperne han viser til er Chester Brown, Justin Green, Debbie Drechsler, Harvey Pekar, Robert Crumb, Phoebe Gloeckner, Lynda Barry, David B., Marjane Saprati, Jeffrey Brown, Daniel Clowes, Craig Thompson, Alison Bechdel, Joe Matt, Miriam Katin, Chris Ware og Seth.

*Projections. Comics and the history of twenty-first-century storytelling* (Stanford University Press 2012) av Jared Gardner viser hvordan tegneserien krever en aktiv leser som medforteller og at dette er en lesestil som er stadig mer etterspurt med utviklingen av interaktive media. Gardner underviser i engelsk og film ved universitetet i Ohio og har ansvar for studieprogram i populærkultur.

Gardner er spesielt opptatt av tegneseriens muligheter for å møte leserens behov i den digitale tidsalder:

The need for a new graphical language to describe the present in relation to the past is arguably more pressing than ever. New media technologies (the database, Internet, hypertext, etc) are ideally suited for making sense of the present in relation to the

future. But it is the comic form that might be best suited to articulating the complex demands of the present new media age in relation to the media of the past (Gardner 2012: 178).

Gardner avslutter boka med et kapittel som ser på sammenhengen mellom tegneserie og film og framtidens fortelling. Gjennom eksempler på filmatiseringer av tegneserier som *Watchmen* av Alan Moore og *Sin City* av Frank Miller viser Gardner hvordan filmindustrien fra 90-tallet har vendt seg stadig oftere mot tegneserien for å finne gode manus for adaptasjon. Andre eksempler er Daniel Clowes originale tenåringsdrama *Ghost World* og superhelteparodien *Kick-Ass* av Mark Millar.

Jared Gardner har store forventninger til tegneseriens rolle i framtidens fortelling:

The future of storytelling in the twenty-first century lies in the history of comics and its audiences. It is in everyone's interest that we nurture this unique narrative medium – and attend to its history – as it helps us imagine what comes next (Gardner 2012: 193).

*Reading Comics. How Graphic Novels work and what they mean* (Da Capo Press 2007) av Douglas Wolk presenterer utviklingen fra tegneseriestriper til grafisk roman og situasjonen slik den var i 2006. Douglas Wolk er en kjent kritiker og skribent, og han har tidligere publisert en rekke artikler om tegneserier. I *Reading Comics* griper han tak i en rekke problemstillinger knyttet til hva tegneserien er, og hva slags begreper som er hensiktsmessig i en diskurs om tegneserien som medium.

I åpningskapitlet *What Comics are and what they aren't* går han inn i den pågående debatt med stor iver og kraft. Han har sterke meninger og har som kritiker en noe mer polemisk stil enn forfattere fra akademien. Wolk tar et oppgjør med dem som vil legitimere tegneserien ved å vise dens røtter tilbake til Bayeaux-teppet som for eksempel Scott McCloud gjør i *Understanding comics*. Han har følgende kommentar til "historikerne":

No matter how far back you go, though, there's always going to be something comicslike – if a bit less so with every step. There's not much to be gained from that kind of ancestor seeking, other than a kind of validation that salves nothing but insecurity (Wolk 2007: 29).

Wolk er ikke spesielt glad i betegnelsen *graphic novel*, og han vil heller bruke *comics* som er et kjent og velbrukt uttrykk som alle vet hva inneholder. Han deler derfor tegneseriene inn i to hovedgreiner, *mainstream* og *art comics*. *Mainstream* er representert ved de store forlagene, mens *art comics* er uavhengige tegneserieskapere som publiserer på mindre forlag. Wolk framhever *art comics* som en utfordrer til *mainstream* og bruker mye av boka til å presentere forskjellige skapere av *art comics* som Dave Sim og Hope Larson.

### 3.8 Litteratur om tegneserien i undervisningen

Det er også utgitt en rekke antologier og essaysamlinger om forskjellige tegneserierelaterte temaer knyttet til undervisning.

*Graphic Novels and Comics in the Classroom. Essays on the Educational Power of Sequential Art* (McFarland 2013) av Carrye Kay Syma og Robert G. Weiner er en essaysamling som viser undervisningsopplegg med tegneserier i forskjellige skoleslag fra elementary school til college. I essayet *Approaching Literary Features Through the Graphic Novel Logicomix* viser Marianna Missiou og Yiannis Koukoulas hvordan de arbeider med begrepene biografi, metafiksjon og intertekstualitet knyttet til boka *Logicomix*.

*Logicomix* av Doxiadis et al.(2009) er oversatt til flere språk, til norsk i 2011 på Arneberg forlag. Boka er en original biografi om filosofen og matematikeren Bertrand Russell. Betegnelsen grafisk roman om dette verket illustrerer det problematiske ved begrepet. Roman i litterær tradisjon handler om fiksjon, mens biografi er en saklitterær sjanger. I Norge brukes også begrepet tegneserieroman om denne oversettelsen uten at det gjør begrepsforvirringen mindre. Jeg har tidligere vist til den pågående begrepsdebatten knyttet til tegneserien og kommer tilbake til den. Forfatterne av essayet om *Logicomix* berører også begrepsdebatten, men er mest opptatt av kvalitetene som kjennetegner det som benevnes som en grafisk roman. Av ytre kvaliteter viser de til omfang (310 sider), innbinding og kvaliteten på illustrasjoner og litterære kvaliteter knyttet til framstilling av personer og miljø og graden av sofistisert visuell og tekstlig fortelling i samspill. Forfatterne plasserer derfor verket i en utviklingsrekke sammen med *Maus* og *Persepolis*.

Det er interessant å se anslaget til en tegneseriekanon gjennom lesing av all faglitteratur om tegneserier. Jeg kan nevne verk som *Maus*, *Persepolis*, *Watchmen*, *A Contract with God* og *Blankets* som stadig går igjen når kvaliteten på dagens tegneserier skal dokumenteres, eller de er brukt som eksempler for å vise tegneseriens spesielle fortellerform og bredden i uttrykk

innenfor denne formen. Flere forfattere berører temaet kanon, og det er selvfølgelig laget mange oversikter med forslag til hvilke verk som bør inngå i en kanon. Boka *1001 Comics you must read before you die* av Paul Gravett utgitt i 2011 er et av flere forsøk på å framstille en tegneseriekanon.

*Studying comics and Graphic Novels* (Wiley Blackwell 2013) av Karin Kukkonen er en lærebok for studenter på universitetsnivå. Kukkonen er postdoktor ved universitetet i Turku. I *Studying Comics and Graphic Novels* presenterer hun analyseverktøy for studenter og andre som er interessert i nærlesing av tegneserier. Boka er delt inn i seks kapitler som handler om hvordan lese en tegneserieside, tegneseriefortellingen og fortelleren, tegneserien som biografi, tegneserieadapsjoner av romaner, tegneseriehistorie og tegneseriestudium og kritikk.

I et siste kapittel kalt *Conclusion*, med undertittelen *Comics as literature*, diskuterer Kukkonen forholdet mellom tradisjonell litteratur og tegneserien, og hun avslutter med følgende tanker om framtiden:

This analysis (and this book in general) are only a small part of the much larger endeavor of bringing comics into literature studies, of moving beyond the juxtaposition of the powers of images and words, and this endeavor is far from being concluded (Kukkonen 2013a: 154).

Kukkonen har også skrevet *Contemporary Comics Storytelling* (University of Nebraska Press 2013). Boka bygger på tidligere forskning av Kukkonen, forskning som hun har arbeidet videre med og nå publiserer. Hun setter opp flere problemstillinger i innledningen til boka knyttet til det narrative element i tegneserier. Kukkonen har en kognitiv tilnærming til det å analysere tegneserier, noe som så langt har vært lite anvendt av teoretikere. De fleste tidlige teoretikere som Groensteen og McCloud har basert sine teorier på semiotikk. Kukkonen begrunner valg av kognitivt perspektiv slik: ”A cognitive perspective on comics outlines the formal complexities and multiple meaning potentials involved when comics engage their readers and help them revisit the familiar imaginatively” (Kukkonen 2013b: 2).

Hun utdyper videre begrunnelsen for kognitiv tilnærming slik:

There are basically three reasons for this: first, cognitive approaches focus on the question of how readers make meaning from comics; second, they allow me to address images, words, and sequence in comics without privileging the one over the other; and

third, they connect the study of comics to a rich and varied corpus of research on the human mind and its meaning-making processes (Kukkonen 2013b: 5).

Kukkonen signaliserer tidlig en agenda i boka. Hun ønsker å vise hvor tegneserien står som historieforteller i det 21-århundre knyttet til begrepene narratologi og litteraritet: “*What I am mostly interested in, however, is not so much issues of form, close reading, or cultural context but the meaning-making processes that run through all of them*”(Kukkonen 2013b: 3).

Kukkonen knytter også forbindelsen til postmodernismen: “*My book is at the edge of this contemporary development as it takes comics to be a serious literary mode and considers how cultural production today points beyond the subversion, self-reflexivity, and contingency of postmodernism*”(Kukkonen 2013b: 4).

I boka har hun valgt ut tre serier for nærmere analyse. Det er *Fables*(2000- i dag) av Bill Willingham. *Fables* handler om kjente eventyrfigurer plassert i et nåtidig New York. *Tom Strong*(1999-2005) av Alan Moore, er en alternativ superhelts serie, og *100 Bullets*(1999-2009) av Brian Azzarello er krimdrama med ekstensielle problemstillinger. Kukkonen begrunner sitt utvalg slik:

These three series are not only representative of a renegotiation of postmodernism currently under way but also have great heuristic value for discussing key concepts of storytelling: *Fables* shows new aspects of the treatment of genre; *Tom Strong* offers a sustained revisionary account of the superheroes and their worlds, and *100 Bullets* opens up the ethical implications of fictional minds (Kukkonen 2013b: 5).

I bokas første kapittel viser Kukkonen hvordan tegneserier kan analyseres med kognitiv teori. Hun setter opp seks teser for en slik analyse, og hun sammenlikner også sin kognitive modell med Groensteens neosemiotiske analysemetode og oppsummerer slik: “*Groensteen is clearly interested in narrative questions and in comics as a form of art, yet he understands narrative as a feature that restrains rather than enables comics artistically*”(Kukkonen 2013b: 37).

I de neste tre kapitlene ser Kukkonen nærmere på de tre valgte seriene fra forskjellige perspektiver. I forhold til *Fables* ser hun på teksttradisjoner, spesielt sjanger og intertekstualitet. Hun avslutter gjennomgangen av *Fables* på denne måten: “*Fables renegotiates postmodernism in the spirit of the traditional fairy tale, as the series combines the wonder of the unexpected with the pleasure of closure and the security of decorum*”(Kukkonen 2013b: 86).

Når det gjelder *Tom Strong* er det det fiktive, representert ved historieverdener og fantasi, som er i fokus. Kukkonen sier blant annet i sin oppsummering: “*In Alan Moore’s ABC project, and in Tom Strong in particular, the positive potentials of the superhero genre are explored, shedding a revealing light on how the genre and its storytelling stand at the beginning of the twenty-first century*” (Kukkonen 2013b: 125).

Gjennomgangen av *100 Bullets* dreier seg om karakterutvikling og etikk, og Kukkonen avrunder kapitlet slik:

In *100 Bullets*, intentionality and choices, thought processes, character and identity are developed into a narrative that takes readers from the simplicity of the thought experiment into the heart of the ethical thicket of human experience (Kukkonen 2013b: 176).

Kukkonen avslutter boka med en oppsummering, og hun setter sin forskning inn i et samtidsperspektiv som peker framover i et forskningsfelt i utvikling:

My middle-range inquiries into *Fables*, *Tom Strong* and *100 Bullets* have shown how comics address crucial issues of the contemporary cultural landscape and has, I hope, opened up a feasible way for narratology to analyze their occurrence in comics (Kukkonen 2013b: 187).

*Teaching Comics and Graphic Narratives*(McFarland 2012) av Lan Dong diskuterer hvordan tegneserier kan brukes som primærlitteratur innen forskjellige studier som etniske studier, retorikk og komposisjon. Lan Dong underviser i engelsk ved universitetet i Illinois Springfield.

*Crossing Boundaries in Graphic Narrative*(McFarland 2012) av Jake Jaktis og James f. Wurtz diskuterer forskjellige litterære tilnærminger til grafisk fortelling og viser hvordan tegneserien krysser grensen til nærliggende kunstformer og hvordan dette utfordrer måten tekster leses og forstås. Forfatterne er knyttet til universitet i Indiana.

### **3.9 Litteratur om tegneserien i Norden**

I Norge er det som nevnt tidligere skrevet få bøker om tegneserier og foreløpig ingen større utgivelser fra akademia. Willy Dahl og Tor Edvin Dahl skrev tidlig bøker om tegneserien sett fra et massemedialt perspektiv. Morten Harper er en av de mest produktive skribentene som tegneseriekritiker i flere aviser og som forfatter av trilogien *Tegneserien i og utenfor rutene*



(Telemark Tegneserierverksted 1996, 97 og 98). Dette var en ambisiøs satsing og foreløpig den eneste av sitt slag her i landet. I trilogien tar Harper for seg historikk, tegneseriebegreper og forskjellige sjangre. Det spesielle med dette verket er at det behandler utviklingen av tegneserien både i Europa, Norden, USA og Japan. De fleste andre bøker om temaet har ofte en smalere tilnærming knyttet til et av hovedområdene. Harpers bøker er derfor det eneste referanseverk om tegneserier på norsk og er fremdeles til stor nytte, som i mitt tilfelle, men en oppdatert utgave hadde selvfølgelig vært å ønske.

*Tegneseriens æstetikk*(2001) av Hans – Christian Christiansen er et forsøk på å kombinere teoriene til McCloud og Groensteen. Boka er en bearbeidet utgave av Christiansens PhD – avhandling *Tegneserien: Æstetik og kultur*. Christiansen har en massemedial tilnærming til tegneserien. En tilnærming som etter hvert har liten tilslutning fra andre forskere i feltet.

*Forandringstejn. De nye tegneserier*(2004) av Matthias Wivel og T. Thorhauge har en mer oppdatert tilnærming til tematikken. Boka er en presentasjon av det nye tegneseriebegrepet eksemplifisert gjennom samtaler med en rekke tegneserieskapere som har vært i fremste rekke i det å føre tegneserien inn på nye veier. Det gjelder for eksempel Chris Ware, Marjane Satrapi og Joe Sacco.

Forfatterne signaliserer en tydelig agenda i introduksjonen:

Det er vores håb, at bogen vil bidrage til udbredelsen af og kendskabet til et medie, der i over et århundrede har været en stadig modernitetskritisk prikkende tilstedeværelse et sted udenfor finkulturens radar, men som først i vår tid for alvor er begyndt at bevæge sig ind i de territorier, det førhen har kritisert og gjort sig lystig over (Windel og Thorhauge 2004: 34).

### **3.10 NNCORE, Nordic Network for Comics Research**

I 2011 ble NNCORE, Nordic Network for Comics Research, etablert. Det er et forskningsnettverk finansiert av midler fra Det danske forskningsrådet. Hensikten med nettverket er å hjelpe fram unge PhD kandidater som ønsker å forske på tegneserien som kulturelt, politisk og estetisk uttrykk. Nettverket består av seks forskjellige grupper som tar for seg ulike aspekt ved tegneserien som didaktisk verktøy, intertekstualitet og globalisering.

I nettverket, som i starten besto av 28 medlemmer, har det vært flere norske deltakere, blant annet Øyvind Vågnes og Svenn-Arne Myklebost fra Universitetet i Bergen. Intensjonen med

NNCORE var også at det skulle være en arena for kommunikasjon mellom alle med et akademisk perspektiv på tegneserier. Nettverket etablerte et råd bestående av framstående forskere som Bart Beaty, Ann Miller og Roger Sabin. Nettverket hadde et etablerende møte i Odense i 2011 og har siden hatt flere seminarer. I 2013 hadde nettverket en internasjonal konferanse i Helsinki. Konferansen markerte også avslutningen på perioden som var finansiert av Det danske forskningsrådet. Framtiden for nettverket er derfor usikker, men et viktig resultat er nettverksbygging på tvers av de nordiske land og med omverdenen. Nettverket har egen hjemmeside.<sup>15</sup>

### 3.11 Tegneserien og bildeboka

I Norden er flere forskere opptatt av sammenhengen mellom bildeboka og tegneserien. Tone Birkeland og Frøydis Storaas belyser og diskuterer denne sammenhengen i *Den norske biletboka* (1993). Her viser de at bildebokillustratører allerede i mellomkrigstiden brukte grep fra tegneserien som for eksempel å vise handling gjennom sidestilte bilder i sekvens (Birkeland og Storaas 1993: 197).

De påviser også hvordan dramaturgigrep fra tegneserien som bildeutsnitt og perspektiv har påvirket uttrykket i bildebøker: ”At teikneserien har hatt mykje å seie for eit aukande dramaturgisk medvit i den moderne biletboka kan det ikkje vere tvil om.”(Birkeland og Storaas 1993: 197). Forfatterne viser også eksempler på at bildespråket i tegneserier blir brukt i bildebøker: ”Meir moderne blandingsformer finn vi i bøker som nyttar biletspråk frå teikneseriar. Her blir lyd, kjensler og energiutbrot ofte markert gjennom skrift i sjølve biletet.”(Birkeland og Storaas 1993: 206).

Nina Christensen arbeider ved Center for barnelitteratur ved Aarhus universitet. I *Den danske billedbog 1950-1999*(2003) påviser hun den nære sammenhengen mellom bildeboka og tegneserien:

På mange punkter kan man drage paralleller mellom tegneserier og billedbøger. Billedbøger benytter seg af en række af de konventioner for billedlæsning, der anvendes i tegneserier, fx brug av striber, talebobler og fartstriber anvendes også i nogle billedbøger (Christensen 2003: 32).

---

<sup>15</sup> [http://www.sdu.dk/en/Om\\_SDU/Institutter\\_centre/Ih/Forskning/Forskningsnetvaerk/NNCORE](http://www.sdu.dk/en/Om_SDU/Institutter_centre/Ih/Forskning/Forskningsnetvaerk/NNCORE) Lastet ned 21.04.14

Christensen diskuterer også bildebokas og tegneseriens stilling innenfor forskning, og hun har gjort følgende observasjon:

Forskere, der interesserer for definitioner af tegneserien som medie, og for dens ”visuelle grammatik”, drager ikke paralleller til billedbogen. Dette er påfaldende, når man undersøger, hvor mange lighedspunkter der er mellem de to former (Christensen 2003: 273).

Videre diskuterer hun hva en tegneserie er og baserer seg på Scott McClouds og Hans Christiansens definisjoner. Hun påviser også utviklingen mot tettere sammenheng mellom uttrykket i bildebøker og tegneserier. Som eksempel har hun en analyse av bildeboka *Der er et hul i himlen*(1998) av Dorte Karrebæk. Hun har en interessant oppsummering som peker på en videre utvikling mot en tettere sammenheng mellom de to uttrykksformene:

Oppsummerende kan man konstatere, at Karrebæk benytter sig af mange elementer og stiltræk ved tegneserien, men at hun kan siges at anvende dem til at udviske eller udvide grænserne for, hvad betegnelserne bildebog og tegneserie tradionelt dækker over (Christensen 2003: 279).

Svenske Ulla Rhedin har forsket på bildeboka som eget kunstuttrykk og i *Bilderboken På väg mot en teori* (2005) prøver hun å starte en vitenskapelig diskusjon om bildeboka som forskningsområde. Boka baserer seg på hennes doktorgradsavhandling fra 1992. Rhedin ser flere tilknytningspunkter mellom tegneserien og bildeboka både i tidlig utviklingsstadium og i nåtid:

Genom att på detta sätt förlägga den nya, bimediala bilderbokens födelse till 1800-talets sista decennier hamnar man mycket nära två andra bimediala konstarters födelse: filmens och seriernas, vilkas officiella födelseår brukar anges vara 1895/96 (Rhedin 2001: 61).

Rhedin viser også til utviklingen av hybrider eller mellomformer mellom bildebok og tegneserier.

Mellanformer mellan bilderbok och serie är inte ovanliga, som exempel väljer jag att nämna Raymond Biggs böcker eller album. Han bygger som regel sina bildsidor på den analytiska principen. Stundom förekommer även helsidesbilder. Han kombinerer

ofta bruket av pratbubblor med långa, deskriptive og episke tekster, som vanligen är applicerade på bilderna som innklipp på varierende sätt (Rhedin 2001: 397).

I boka *En fanfar för bilderboken* fra 2013 problematiserer Rhedin videre sammenhengen mellom bildebok og andre uttryksformer i det intermediale forskningsfeltet. Hun viser blant annet til Shaun Tans *The Arrival* eller *Ankomsten* i norsk oversettelse. *Ankomsten* ble lansert både som a *picture book* eller bildebok og grafisk roman. Den ble utgitt i Norge på Egmont Serieforlaget i 2008. Det spesielle med denne utgivelsen er at den er utropt som nyskapende i både bildebok- og tegneseriemiljøet.

På baksiden av den norske utgaven lovprises boka av kjente serieskapere som Art Spiegelman, Marjane Satrapi og Jeff Smith og omtales både som grafisk roman og tegneserieroman. Ulla Rhedin bruker begrepet '*fördolt intermedial*' i sin omtale av boka og viser til intermedialforskeren Werner Wolfs *Intermedialitet: Ord, bild och ton i samspel*(2002).

Rhedin omtaler *Ankomsten* slik:

Det er snarast ett exempel på ett i bokstavlig mening 'visuelt narrativt' verk som Wolf skulle kalla "fördolt" intermedial imitation genom att dess berättande har övertagits av bilden. Är detta "litteratisering av bild" eller "bildifisering av text"? Jag skulle föreslå att det tills vidare, med Gunilla Grähs ord benämns "skönlitterärt berättande bild" ( Rhedin 2013: 34).

Britiske Paul Gravett har skrevet flere bøker om tegneserien, og hans nyeste utgivelse er *Comics art* fra 2013. Her skriver han blant annet om tegneserien og nærstående kunstuttrykk, blant annet bildeboka. Han omtaler spesielt *Ankomsten* av Shaun Tan, men også *The Invention of Hugo Cabret*, eller *Oppfinnelsen av Hugo Cabret* (2008) i norsk oversettelse, av Brian Selznick som utfordrer tidligere definisjoner av tegneserien som kunstform.

Han beskriver sammenhengen mellom bildebøker og tegneserier på denne måten og understreker samtidig muligheten for å bygge det han kaller 'document literacy' gjennom en aktiv leseprosess:

One property which comics share with some children's picture books or artist's books is the persistence of vision with the persistence of images, sometimes with text, on the page and how both creator and reader build these into a network of 'frames of

reference', combining the persistence of vision with the persistence of memory. Reading a comic actively encourages re-reading, re-viewing, building up 'document literacy' of the whole narrative tapestry (Gravett 2013: 31).

Han viser også til tegneserieskaperen Chris Ware som sammenlikner tegneserien med det å lese noteark: "A comic only truly comes alive when it is directed and animated in the reader's head. Because of this, each performance, each interpretation, each definition, will be unique" (Gravett 2013: 31).

I *Ankomsten* beskriver Shaun Tan hva det vil si å være immigrant og fremmedgjort i nye og ukjente omgivelser. Han begrunner også det å velge å fortelle en historie uten tekst:

In 'The Arrival', the absence of any written description also plants the reader more firmly in the shoes of an immigrant character. There is no guidance as to how the images might be interpreted, and we must ourselves search for meaning and seek familiarity in a world where such things are either scarce or concealed. <sup>16</sup>

På sin hjemmeside beskriver han prosessen med *Ankomsten* fra å være tenkt som bildebok til å utvikle seg mot å være en grafisk roman:

Unwittingly, I had found myself working on a graphic novel rather than a picture book. There is not a great difference between the two, but in a graphic novel there is perhaps far more emphasis on continuity between multiple frames, actually closer in many ways to film-making than book illustration. <sup>17</sup>

Jeg har valgt å dvele ved *Ankomsten* og *Oppfinnelsen av Hugo Cabret* for å vise framveksten av et nytt landskap av tekster som peker mot et utvidet litteraturbegrep som tegneserien er en viktig del av. Begrepet sammensatte tekster er et norsk forsøk på å gi en samlebetegnelse på disse tekstene. Intermedialitet er et annet forsøk på det samme. For meg er det mest interessant å se hvilke muligheter dette landskapet har for å utvikle tanker og kreativitet. Jeg ser da at et utvidet og inkluderende tegneseriebegrep er mest konstruktivt å formidle for

---

<sup>16</sup> <http://shauntan.net/books.html>) Lastet ned 21.04.14

<sup>17</sup> <http://shauntan.net/books.html>) Lastet ned 21.04.14

ungdom. Samtidig er det viktig å beherske et språk som gjør det mulig å navigere, lese og samtale om tekster i dette utvidede tekstbegrepet.

Det er derfor ikke uviktig å forsøke seg på å utvikle definisjoner og et begrepsapparat som gir muligheter for en felles plattform for forståelse og samtale om tekstene. Jeg er mer og mer tilhenger av en bredest mulig plattform som gir grunnlag for å se sammenhenger mer enn ulikheter mellom de forskjellige formene for sammensatte tekster. Som flere forskere har påvist, er det klare sammenhenger mellom teater, bildekunst, film, foto, tegneserie og bildebok. Måten en skjønnlitterær fortelling er konstruert på, gjør at det er naturlig å se denne som en del av en bredest mulig plattform. Ut fra denne plattformen vil de forskjellige uttrykksformene eller kunststartene ha sine særpreg i tillegg til fellestrekk. I den sammenhengen er det viktig å utvikle et språk for forståelse som ikke begrenser, men åpner. Jeg ser i de tekstene jeg har lest forsøk på begge deler, men at tendensen går mot mer åpenhet for å se sammenhenger. Jfr. Gravett og Rhedin.

Den holdningen vil jeg legge til grunn i kapittel 5 hvor jeg vil se på tegneserien i konkrete undervisningsforløp.

### **3.12 Oppsummering**

Tegneserien er en ung kunstform. Det betyr at dens stilling i forhold til kunstbegrepet er under debatt og ikke avklart. Når det gjelder begrepsapparat for å beskrive, forstå og vurdere tegneserien, er det også under utvikling og gjenstand for diskusjon. Det er særlig hva som ligger i begrepene *comics* og *graphic novel* som har skapt stor debatt. En debatt som har brakt fram flere forslag til definisjoner og innholdsbeskrivelser. Først foregikk denne debatten blant tegneserieskaperne og tegneserieinteresserte. Det var tegneserieskaperne, Will Eisner og Scott McCloud, som skrev de første, nyere teoriverk om tegneserien. De baserte sine teorier på semiotikken. Siden har flere skribenter og tegneserieforskere som Thierry Groensteen fulgt opp med nye innspill og utviklet en form for neosemiotikk, hvor han bruker egenutviklede begreper for å vise sine teorier.

Tegneserien har også funnet veien inn i akademia. Særlig i USA er tegneserien inne som tema i flere studieretninger, og det foregår mye forskning i feltet. Kari Kukkonen er en forsker som har pekt på nye perspektiver i sin forskning. Hennes bruk av kognitiv teori er spennende og åpner for ny tilnærming til analyse og forskning på tegneserien som kunstuttrykk.

Det er viktig å ta med sentrale begrep og tolkningsmodeller fra denne forskningen inn i undervisningen med og om tegneserier. Jeg tenker spesielt på begreper som er med på å skape forståelse og leseferdighet som grunnlag for et bevisst og aktivt forhold til uttrykksformen.

Forskningsfeltet er fremdeles i sin spede barndom, men det er et felt hvor det publiseres et økende antall fagbøker, særlig i det engelske språkområdet. I Norden har tegneserien så langt fanget begrenset akademisk interesse og oppmerksomhet, men det har skjedd en viss utvikling også her. I senere tid gjennom etableringen av nettverket NNCORE. Flere akademiske avhandlinger er også lagt fram, som for eksempel den tidligere omtalte doktoravhandlingen til Helena Magnusson om svenske tegneserier for barn. I Norge er det foreløpig publisert lite fra forskning på tegneserier selv om NNCORE har flere norske deltakere.

I Edda 4/2013 har Elisabeth Oxfeldt en gjennomgang av artikler publisert i Edda i perioden 1978-2013 som blant annet handler om intermedialitet. Det er verdt å merke seg at i hennes oversikt er det ingen artikler som handler om tegneserier, mens for eksempel film er godt representert. Oxfeldt peker i innledningen på artikkelen på multimodale tekster rettet mot barn og unge som spesielt interessant som forskningsfelt: *”Ligeledes finner vi at indenfor børne- og ungdomslitteraturen bliver multimodale tekster og relationen mellom ord og billede et stadig mer relevant forskningsfelt”*(Oxfeldt 2013: 255).

Det er derfor positivt at enkelte bildebokforskere viser interesse for sammenhengen mellom bildeboka og tegneserien og ser mulighetene for å utvikle et felles begreps- og analyseapparat, samtidig som bildeboka og tegneserien utvikler spennende nye former og hybrider. Her er det også god plass til norske forskere.

## 4. Tegneserien i læreplanene og i lærebøkene på ungdomstrinnet

### 4.1 Tegneserien i læreplanene

Tegneseriebegrepet har hatt en variert og omskiftende plassering i forskjellige læreplaner fra 1985. Mønsterplanen for grunnskolen fra 1985 setter for første gang norskfaget inn i mediesammenheng:

Norskfaget skal være åpent for nye uttrykks- og kommunikasjonsformer, men samtidig være motvekt mot den negative påvirkningen elevene blir utsatt for. Litteraturlæsning og litteraturarbeid kan her være en av de ”stillferdige språkhandlingene” elever trenger som motvekt i en larmende medieverden (1985: 111).

Formuleringen må ses i lys av tidens skepsis til nye medier, og denne skepsisen ble ytterligere forsterket med denne formuleringen fra hovedtemaet Medier og edb: ”*Medie- og datateknologien er i økende grad en påvirkningsfaktor som barn i liten grad kan verne seg mot*”(1985:114). Samtidig åpnet planen for arbeid med teksttyper som ikke hadde plass i tidligere planer og tegneserier ble lansert som en del av tekstbegrepet for første gang: ”*Tekster: Gode norske og utenlandske bildebøker, tegneserier, barnebøker, eventyr, dikt, sanger, skuespill, filmer*”(1985: 119). Med bildebøker, tegneserier og filmer kan en her se anslaget til det som i senere plan ble samlet under begrepet sammensatte tekster. I samme plan ble tegneserier også nevnt under genrer for 4.-6. klasse s. 121. Dette ble videreført i Mønsterplanen for grunnskolen i 1987.

Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen fra 1996 innførte et utvidet tekstbegrep. ”*Tekstbegrepet i planen er breitt og dynamisk. Ein tekst er både prosess og produkt. Elevane arbeider med munnlege og skriftlege tekstar, bilete, biletmedietekstar og elektroniske tekstar*”(1996: 115) Under hovedemnet Lese og skrive på 4. trinn kommer tegneserier inn som eget punkt. ”*I opplæringa skal elevane arbeide med teikneseriar og samtale om språket i dei.*” (1996: 120). Under emnet *Kunnskap om språk og kultur* på samme trinn heter det videre: ”*I opplæringa skal elevane finne fram til særtrekk ved språket i teikneseriar. Arbeide med forteljarmåtar i film*”(1996: 120). På 8. trinn er igjen tegneserier med som eget punkt under *Lese og skrive*: ”*I opplæringa skal elevane arbeide med teikneseriar, vurdere tekst og bilete, også med vekt på det estetiske, lage teikneseriar sjølv og prøve ut noko av kunnskapen sin om sjangeren. Arbeide med kunstbilete og plakatar*”(1996: 126).



Læreplanverket for Kunnskapsløftet(LK06) innførte begrepet *Sammensatte tekster* som et av fire hovedområder i norskplanen og definerte det slik:

Hovedområdet sammensatte tekster viser til et utvidet tekstbegrep der tekst kan være satt sammen av skrift. Lyd og bilder i et samlet uttrykk. Det innebærer arbeid med tekster som bildebøker, tegneserier, aviser, reklame, nettsider, sangtekster, film og teater. Hovedområdet omfatter både elevens egen tekstproduksjon og opplevelse, kritisk vurdering og analyse av sammensatte tekster (LK06: 42).

Under kompetansemål for 4. årstrinn kan derfor tegneserier være implisitt i det følgende: ”Mål for opplæringen er at eleven skal kunne lage fortellinger ved å kombinere ord, lyd og bilde og drøfte noen estetiske virkemidler i sammensatte tekster”(LK06: 45). Det samme gjelder målformuleringer for sammensatte tekster på 7. trinn og 10. trinn. På 10. trinn er tegneserier med i et eget punkt under *Språk og kultur*: ”Mål for opplæringen er at eleven skal kunne forklare hvordan mening og uttrykk videreføres og endres når enkle fortellinger, tegneserier og poplyrikk oversettes til norsk” (LK06: 48).

I 2013 kom en revidert utgave av norskplanen hvor hovedområdet *sammensatte tekster* er tatt ut. Det er nå tre hovedområder, *muntlig kommunikasjon, skriftlig kommunikasjon og språk, litteratur og kultur*. Elementer fra det som tidligere het *sammensatte tekster* er nå lagt inn under de tre overnevnte områder. Det mest aktuelle målet etter 10. trinn, fra hovedområdet *språk, litteratur og kultur*, som kan omfatte tegneserier er: ”... beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler i sammensatte tekster, og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder”(2013: 8). I tillegg er følgende mål fra skriftlig kommunikasjon aktuelt: ”... lese og analysere et bredt utvalg tekster i ulike sjangere og medier på bokmål og nynorsk og formidle mulige tolkninger”(2013: 7). Tegneserier er ikke uttrykt eksplisitt på noen trinn, men må leses implisitt i formuleringer om sammensatte tekster. Det kan hevdes at å ta bort sammensatte tekster som hovedområde og ikke sette begrepet tegneserier inn i noen målformuleringer vil svekke tegneseriens plass i norskundervisningen. Særlig fordi tegneserier har en kort historie i norske læreplaner.

Jeg mener at målformuleringene i den reviderte norskplanen er utformet slik at det ikke er grunnlag for å si at tegneseriens plass i norskfaget er svekket. Det forutsetter imidlertid at norsklærere er bevisste når de setter planen ut i livet. Forskning viser at læreboka styrer mye av innholdet i undervisningen, og det blir interessant å se hvordan tegneserien blir presentert

og hvilken plass den får i de nye eller reviderte lærebøkene i norsk. Det vil jeg vise i gjennomgangen av aktuelle læreverk.

## 4.2 Tegneserien i lærebøkene i norsk på ungdomstrinnet

Flere undersøkelser viser at lærebokas plass i undervisningen fremdeles er sterk. I rapporten *På vei fra læreplan til klasserom om læreres fortolkning, planlegging og syn på LK06*<sup>18</sup> oppsummeres lærebokas stilling slik: ”Både innholdsmessig i plandokumentene, og gjennom intervjuene, finner vi at lærebøker og tilhørende materiell har stor betydning for lærernes planlegging.” (2010: 112).

Forskerne bak undersøkelsen viser også til tidligere undersøkelser av Christophersen 2004; Bachmann 2004; Rønning et al. 2008 som bekrefter lærebokas betydning for lærernes arbeid. Det vises også til internasjonal forskning spesielt ved Goodlad(1984) som karakteriserte lærebøkene som den dominerende formen for læreplan.

Rapport 37/2010 fra Universitet i Oslo *Underveis, men i svært ulikt tempo*<sup>19</sup> viser også til læreboka som premissleverandør for lærernes undervisning:

”Veiledningsmateriellet som nå er kommet fra Utdanningsdirektoratet, har de hørt om, men det er primært læreboka som legger premissene for undervisningen. Det er trygt og godt å bruke læreboka. Lærerne sier at de rekker ikke å se på veiledningsmateriellet i en hektisk skolehverdag.” (2010: 71).

Det er da interessant å se hvordan norskverk på ungdomstrinnet presenterer tegneserien for elevene og hvilket arbeid det legges opp til for å nå læreplanens mål.

Jeg har valgt å se på alle aktuelle læreverk som ble gitt ut i forbindelse med L06 og også ett nytt læreverk etter revidert læreplan høsten 2013. Det er elevbøkene som er objekt for min analyse siden det er der elevene møter lærestoffet og fordi mange lærerne oppgir det som sin primærkilde og premissleverandør for undervisningen.

Jeg vil belyse og diskutere følgende spørsmål i gjennomgangen av lærebøkene:

Hvilke læringsmål presenterer lærebøkene knyttet til tegneserier?

Hva slags tegneseriebegrep presenterer lærebøkene?

<sup>18</sup> [http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/evakl/5/smul\\_andre.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/evakl/5/smul_andre.pdf) Lastet ned 05.05.14

<sup>19</sup> [http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2011/5/fire\\_tredje.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2011/5/fire_tredje.pdf) Lastet ned 08.05.14

Hva slags arbeidsoppgaver legges det opp til?

### 4.3 Kontekst 8-10

*Kontekst 8-10* av Kathinka Blichfeldt, Tor Gunnar Heggem og Ellen Larsen, Gyldendal 2006

Dette verket representerer noe nytt ved at det er én basisbok for hele ungdomstrinnet. I følge baksideteksten er: *”Fagstoffet er samlet i kapitler som er inndelt i kurs med tydelige læringsmål. Kursene, oppsummeringene og de ulike oppgavenivåene ivaretar progresjon og differensiering.”*

I tillegg til basisboka er det to tekstbøker, en oppgavesamling med ekstraoppgaver, ressursperm, CD’er og nettsted.

Grunnboka har 387 paginerte sider og er delt inn i 9 temaer, samt en oppslagsdel. Tegneserier er satt opp i del 3 som heter Ord, bilde og lyd – sammensatt tekst. Temaet omfatter 39 sider og er delt opp i 6 kurs. Tegneseriekurset er på 4 sider.

Målformuleringen for kurset er følgende:

*”I dette kurset skal du lære om de viktigste virkemidlene i tegneserier og hvordan du selv kan lage en tegneserie.”(s.91).*

Første side presenterer målformuleringen og har et kort avsnitt som presenterer begrepet tegneserier slik:

*”En tegneserie forteller en historie i bilder - som oftest supplert med tekst”.(s.91).*

Tegneseriebegrepet er og har vært gjenstand for diskusjon, og det finnes mange forsøk på å gi en god definisjon som jeg har vist eksempler på tidligere. De aller fleste som har forsøkt seg på å definere tegneserien er imidlertid enige om at det er samspillet og spenningen som skapes mellom tekst og bilde som er noe av det unike ved tegneserien som uttrykksform. En definisjon som framstiller bildene som det bærende element og teksten som et supplement kan nok gjelde enkle humorstriper, men omfatter ikke lange tekstrike tegneseriefortellinger.

*”Tegneseriene skal først og fremst underholde, og vi kan dele dem inn i ulike sjangrer, for eksempel humor, action, spenning, serier med dyr, eventyrserier eller science fiction.”(s.91).*

Det gis ingen eksempler på de oppgitte sjangrene. Tegneserier skal underholde, men det er igjen en noe snever og lukket definisjon som stemmer lite med et tegneseriebegrep som

omfatter grafiske romaner med kvaliteter langt utover underholdningsaspektet. Det kan her virke som om gamle fordommer mot tegneserien henger igjen og at målestokken er tegneserien som populær- og lavkultur satt opp mot for eksempel skjønnlitteratur som høykultur.

Det meste av denne siden er viet en trestripers *Nemi* - historie. Nemi sitter og filosoferer under et tre mens hun ser på skyene. Det gis lite informasjon om serien, bortsett fra at den er laget av Lise Myhre. Oppgaven som runder av dette første oppslaget om tegneserier er som følger: ”Hvilke adjektiv vil du bruke for å beskrive Nemi slik hun framstilles i denne tegneserien?”(s.91).

Utformingen av oppgaven retter oppmerksomheten mer mot grammatikk enn det å gi en god karakteristikk av en tegneseriefigur. Det ville være mer hensiktsmessig å bruke ord som personlighet og karaktertrekk for å beskrive en tegneseriefigur, selv om adjektiv naturlig vil være en del av en slik beskrivelse.

Neste oppslag prøver seg på en forenklet tegneseriehistorikk. En treruters stripe med *The Yellow Kid* introduserer snakkeboblen som virkemiddel, men setter ikke denne serien inn i en større historisk kontekst. Hovedinnholdet på denne siden handler om virkemidler i tegneserier. Det er delt inn i avsnitt som ofte bekrefter stereotypier av hva virkemidler i tegneserier er, mer enn åpner for de mulighetene som ligger i kreativ bruk av samme virkemidler.

”Figurene i en tegneserie er ofte karikaturer...”

”Språket i tegneserier er knapt. Det benyttes gjerne ufullstendige setninger eller enkeltord.”

”Teksten står gjerne på egne bein, slik at den ikke bare er en kommentar til bildene som vises.”

Dette er tre sitat fra teksten om virkemidler som illustrerer min påstand om noe stereotype beskrivelser. Utsagnet om tekst i tegneserier står dessuten i motsetning til et tidligere utsagn om teksten som supplement til bildene. Avsnittet om virkemidler har ingen illustrasjoner, noe som er svært beklagelig siden elevene seinere oppfordres til å ta i bruk virkemidler i egenproduserte serier. Det gjelder blant annet så opplagt illustrerbare begrep som fugle-, froske- og normalperspektiv.

Tredje oppslag er viet tre serier. *Tommy og tigeren* av Bill Watterson, *Pondus* av Frode Øverli og *Pels og poter* av Patrick McDonnell. Bare *Tommy og tigeren* har tittel i oppslaget. De to andre eksemplene har ikke oppgitt verken navn på serie eller forfatter.

Det er et spørsmål eller en kommentar til hver serie som i liten grad utfordrer eller engasjerer leseren. Til *Pondus*stripen er det spørsmål om bildeutsnittets betydning for bevegelse og handling, mens opplagte elementer som ansiktsuttrykk og fartsstriper ikke er nevnt. Siste spørsmål knyttes til handling i rommet mellom rutene, et svært viktig element i forståelsen av tegneserier som jeg har påvist tidligere, men et element som ikke ofres mer enn en kommentar om at: ”*Det hender ofte at viktige hendelser skjer mellom bilderutene...*”(s.93). Her hadde det vært en god mulighet til å se parallellen til tomme plasser fra resepsjonsteorien eller det å lese mellom linjene, et begrep elevene kjenner fra skjønnlitteraturen.

Siste oppslag oppfordrer elevene til å lage en tegneserie. En oppskriftliknende tekst er delt inn i en punktvis plan. Dessverre gir punktene liten støtte til selvstendig arbeid, noe følgende sitat illustrerer:

Om historie: ” *Du må ha en historie å fortelle.*”

Om tekst: ”*Du må skrive teksten som skal følge bildene.*”(s.94).

Temaet tegneserier avsluttes med oppgaver og test deg selv spørsmål. Oppgavene er ikke integrert i en videre faglig og språkdidaktisk sammenheng og gir elevene liten utfordring i å arbeide videre eller lese mer utfyllende informasjon om tegneserier. Første oppgave ber elevene sette opp tegneserier fordelt på sjanger, andre oppgave ber om eksempler på lydhermende ord og tredje oppgave dreier seg om å finne eksempler på virkemidler i tegneserieeksemplene i boka. Det vil si lete, finne og ordne, men ingen oppfordring til fordypning og refleksjon i disse oppgavene. Under overskriften, *noe å bryne seg på*, er det en oppfordring til å lage egen tegneserie enten basert på eventyret *Risen som ikke hadde noe hjerte på seg* eller eget manus.

Helt til slutt er det test deg selv oppgaver. Igjen er det spørsmål om tegneseriesjangerer, virkemidler, lydhermende ord og oppskrift på å lage tegneserie.

Min hovedinnvendig mot presentasjonen av tegneserier i dette læreverket er at den er for fragmentarisk og at den gir elevene liten bakgrunn for å bli kjent med hva tegneseriebegrepet inneholder nå. Verket gir en mangelfull og delvis feilaktig forklaring på hva tegneserier er, og

forklaringen er med på å sementere stereotyper som kan hemme videre forståelse og interesse for denne litteraturen istedenfor å fremme nysgjerrighet og gi innblikk i en videre begrepsforståelse. Oppgavene knyttet til temaet bygger på forkunnskap som burde vært formidlet mer utfyllende i tekst og bilde. Tegneserieeksemplene kunne for eksempel vært brukt mer for å illustrere temaer i teksten, som perspektiv og samspill mellom tekst og bilde.

Det er en god tanke å samle lærestoff i ett bind som et slags oppslagsverk for elevene, men når det går ut over den faglige kvaliteten som i dette tilfellet svekker det elevenes muligheter for å finne støtte for læring i skolens mest brukte læringskilde. Det skal legges til at det vises til tekstbøker og oppgavehefte, men det er tilleggsmateriell som ikke alle elever får tilgang til. Et læreverk som presenteres som basisbok for hele ungdomstrinnet må inneholde tilstrekkelig og inspirerende lærestoff som støtte for elevenes arbeid mot læreplanmålene i faget.

#### **4.4 På norsk Grunnbok 1**

*På norsk Grunnbok 1* av Jon Rolland, Rigmor Aa. Spiten og Hilchen Sundby, Cappelen 2007

*På norsk* har følgende komponenter: Grunnbok for hvert trinn, tre tekstsamlinger, tre CD-er, ressursperm og nettsted.

Temaet tegneserier er lagt til grunnbok 1 som er rettet mot 8. trinn. Boka er delt inn i 10 hovedtemaer og tegneserier er lagt til et tema med tittelen *Bilder forteller*. Boka er på 246 sider, temaet *Bilder forteller* er på 25 sider, hvorav tegneseriedelen er på 18 sider.

En målformulering på s.73 sier: ” *I dette kapitlet vil du få inngående kjennskap til tegneseriens egenart.*”

Allerede tittelen, *Når bildene forteller*, sier noe om tyngdepunktet i framstillingen av tegneseriebegrepet. Det kommer også tidlig til syne i teksten at vekten legges på bildenes formidlingskraft og ikke samspillet mellom tekst og bilde. Begrepet bildefortelling brukes også som synonym for tegneserie. Det er ikke en vanlig begrepsbruk og er uheldig brukt i en lærebok. I tillegg legges det nesten utelukkende vekt på bildets betydning for fortellingen i den innledende forklaring på hvordan tegneserier skapes. Overskriftene *Bildespråket* og *Dramaturgien i en bildefortelling* i første oppslaget understreker dette.

Det er også en sammenblanding av film og tegneserier som i denne sammenhengen virker som en for forenklet måte å skrive om mye med for få ord. Koblingen er spesielt knyttet til begrepet *typer* og eksemplene er superhelter og skurker. Overskriften på avsnittet er *Figurene*

i tegneserier og film og det handler om *Spiderman* som har to identiteter og evnen til å omskape seg. Det nevnes at *Spiderman* er både film og tegneserie uten å si noe mer om verken bakgrunn for eller kjennetegn ved superheltsjangeren. En sjanger som er sentral i tegneseriehistorien.

Et kort sammendrag avslutter dette avsnittet og her introduseres begrepet: *fortellingen mellom rutene*. Det har ikke vært problematisert eller forklart tidligere, og begrepet burde i hvert fall vært tydeliggjort gjennom et eksempel, gjerne tidligere i teksten. Helst burde det vært brukt mer plass på utdypning av begrepet knyttet til lesing og forståelse av tegneserien som uttrykksform.

Sammendraget er etterfulgt av 12 oppgaver for videre arbeid. Oppgavene virker noe tilfeldig valgt, og det er ingen klar sammenheng eller progresjon knyttet til arbeidet.

*Fabelfabrikken* er et tre-siders tegneserieoppslag og er innledning til en lengre historie som elevene utfordres til å lage fortsettelse på. Etter tegneserieoppslaget kommer en seks sider tegneseriemannual som skal fungere som et oppslagsverk for å løse oppgaver og for å lage egne tegneserier. Tegneseriemannualen inneholder stort sett beskrivelser av visuelle virkemidler, og den sier lite om samspillet mellom bilde og tekst eller det å lage et manus som utgangspunkt for bilder og tekst. Det kommer først etter oppgaver som stort sett dreier seg om mekanisk gjenfinning av virkemidler i *Fabelfabrikken*. Samlet sett er det ingredienser i disse oppslagene som kunne gitt inspirasjon og grunnlag for å bli mer kjent med tegneseriens grunnideer og dermed muligheter for å lage serier selv. Dessverre kommer informasjonen i en rekkefølge og form som forvirrer mer enn klargjør. Det etterlater et inntrykk av at hovedhensikten med oppslagene er arbeid med å lete og finne eksempler på virkemidler. Alternativet kunne være å lære mer om hva en tegneserie er og selv bli inspirert til å lage egne tegneserier. Det kan også stilles spørsmål til om kvaliteten på tegneserieoppslaget er slik at det vil inspirere til videre arbeid. Jeg tenker da på presentasjon av plot, figurtegning og kreativ bruk av virkemidler.

Det positive med dette verket er at det legges opp til stor elevaktivitet, og det er samlet sett mye bakgrunnsstoff for å lage egne serier. Helhetsinntrykket svekkes dessverre av forhold som jeg har utdypet i gjennomgangen. Det er også lite i teksten som peker mot et utvidet tegneseriebegrep som inkluderer lengre fortellinger som grafisk roman. Jeg savner derfor en presentasjon som viser bredden i tegneseriebegrepet, grundigere gjennomgang av det å lese tegneserier som grunnlag for og som oppfordring til videre lesing.

## 4.5 Neon 8

*Neon 8* av Jorunn Aske, Siw Larsen og Kjersti Rosslund Samlaget 2008

Neon har følgende komponenter: To elevbøker for hvert trinn, en tekstsamling og en elevbok, ressursbok for lærer og nettsted.

Studieboka for 8. trinn har 224 sider og kapittel 5 *Tekster med flere stemmer* som handler om sammensatte tekster har et eget oppslag om tegneserier på 12 sider. Oppslaget starter med et kunstbilde av Nirmal Singh Dhunsi: *Red light*, 2001. Mikke Mus er en del av bildet, men det henvises ikke til bildet i teksten om tegneserier. Bildets potensial utnyttes ikke, og det får nærmest status som fyllmasse. Teksten om tegneserier innleder med en rekke spørsmål som eleven skal svare på. Spørsmålene knyttes til en selvvalgt tegneserie, og det oppfordres til å overbevise medelevene om at dette er den beste tegneserie.

Etter den innledende utspørringen er det et avsnitt om hva tegneserier er. Siden historikk og begrepsapparat skal formidles på en halv side, blir det nødvendigvis en noe overfladisk og forenklet gjennomgang.

Etter innledningen kommer et dobbeltsidig oppslag om superhelter. Dobbeltoppslaget består i hovedsak av tegninger av superhelter. En halv side er tekst. Det innledes med spørsmål til eleven om gjenkjenning av de tegnede figurene, og så er det syv linjer med informasjon om superhelter. Informasjonen handler om krefter/hjelpemidler, drakter og konflikten helt/skurk. Det etterlates igjen et inntrykk av noe overfladisk og forenklet behandling av temaet, og det er fristende å tenke seg at elevene allerede vet mer om temaet enn det de får informasjon om i læreboka. Av fire sider er det hittil bare en og en halv side tekst, mens bildematerialet har fått to og en halv side uten at samlet presentasjon av temaet kan forsvare denne vektingen med læringsutbytte som mål. Det fordi bildematerialet i for liten grad knyttes til informasjon eller spørsmål i teksten.

Etter dette følger en overgang med presentasjon av kuriosa om superhelter og tegneseriefiguren *Bjartman* av Øystein Runde. Dette er en overgang som innleder et avsnitt om de norske seriene *Nemi* og *Pondus*. Avsnittet er en presentasjon av hovedpersonene i de to nevnte serier med vekt på beskrivelse av personlighet. Denne presentasjonen skal fungere som inspirasjon til at eleven lager forslag til egen seriefigur.



Neste avsnitt dreier seg om handling og komposisjon. Her er en ordløs stripe av Jason brukt som eksempel på en problemstilling. Teksten i avsnittet poengterer, uten å vise med eksempel, det som skjer mellom rutene, og det gis en enkel oppskrift på fortelling med innledning, hoveddel og avslutning. Igjen bærer framstillingen preg av forenkling, og det er lite nytt som tilføres eleven. Her er det for eksempel god anledning til å utdype og eksemplifisere det som skjer mellom rutene, det vil si å aktivisere leseren som medforteller for å skape mening. Nettopp fordi elevene trenger nøkkelen til å utvikle forståelse for den grunnleggende fortellermåten i tegneserien, og den kunne vært enkelt demonstrert her.

Etter dette kommer et utdrag fra serieromanen *Olav Sleggja* av Øystein Runde. En kort introduksjon om de første rutene i en tegneserie følges av en oppgave knyttet til en Mikke Mus stripe i tekstsamlingen. Denne oppgaven virker malplassert og kunne med fordel vært utelatt eller knyttet til *Olav Sleggja* som teksten ellers dreier seg om. Etter dette intermessoen kommer utdraget som presenterer s. 2-13 i fortellingen om *Olav Sleggja*. Utdraget ledsages av spørsmål som i hovedsak dreier seg om bildene i fortellingen og visuelle virkemidler.

Dette følges opp med et avsluttende oppslag som handler om utsnitt og perspektiv med oppgaver knyttet til *Olav Sleggja*.

Det er positivt at det brukes plass på en nyskrevet lang tegneserie som *Olav Sleggja*, men læringspotensialet som ligger i denne presentasjonen er dessverre ikke godt nok utnyttet. En vurdering av helheten i denne lærebokteksten etterlater et inntrykk av tilfeldige valgte elementer satt sammen på en måte som i for liten grad eller systematisk nok bygger opp forståelse, men tilfører fragmenter med liten sammenheng. Oppgavene som gis er ofte lette og enkle å finne, og det er lite progresjon og sammenheng i problemstillingene. Forfatterne har 12 sider til disposisjon og burde ha utnyttet disse på en annen måte for å skape forståelse og for å gi inspirasjon til det å lese og lage egne serier.

## **4.6 Fra Saga til CD**

*Fra Saga til CD Norsk for ungdomstrinnet 8A* av Marit Jensen og Per Lien, Forlaget Fag og kultur, 2006(2.utgave)

Dette er ikke et nyskrevet verk, men omarbeidet for å være i samsvar med L06. Verket består av to elevbøker for hvert trinn, CD, lærerveiledning og nettressurs. Tegneserier er plassert i bok 8A som eget kapittel. Boka er på 205 sider og kapitlet om tegneserier er på 25 sider.

Kapitlet innledes med en helsides tegning av *Nemi*. Neste side er først og fremst viet følgende målformuleringer for temaet:

Mål for kapitlet er:

- å få kjennskap til ulike virkemidler i tegneserier
- å bli kjent med forskjellige typer tegneserier
- å øve på å lage egne tegneserier
- å gjøre seg kjent med innholdet i tegneserier
- å lære noe om tegneseriens historie(s.81).

Det er også et par målformuleringer knyttet til animasjonsfilm som er en del av kapitlet.

Så følger et sitat fra forfatteren Tor Edvin Dahl som har skrevet boka *Tegneseriene – verdens mest populære lesestoff*:

*”Tegneserier er opplevelser i pilleform!*

*På få minutter leser man om en hel haug med mennesker, hendelser, ulykker og dramatiske sammenstøt. Skulle det stått i en vanlig roman, ville det tatt flere timer å komme gjennom historien.”(s.81).*

Jeg skal ikke gå inn i en omfattende analyse av denne uttalelsen, men det kan vurderes om det er en god innledning på et kapittel som skal gi elevene litterær kompetanse. Uttalelsen kan styrke inntrykket av at tegneserier bare er lettvent underholdning og ikke inneholder kvaliteter utover det. Et læreverk bør ha andre ambisjoner når det settes av 25 sider til temaet tegneserier, og forfatterne kunne med fordel ha valgt et sitat med dypere klangbunn som innledning på kapitlet. Slik det står anes gamle fordommer om tegneserier som lettvent underholdning, og sammenlikningen med roman kan referere til forholdet mellom høy- og lavkultur. Et sitat som peker framover og viser hvor tegneserien er i dag hadde derfor passet bedre i en lærebok som skal åpne litterære horisonter.

Etter denne innledningen følger en rekke spørsmål til elevene om kjennskap og holdning til tegneserier. Her er det gode muligheter for å få fram hva elevene vet om tegneserier og hva slags holdninger og kvalitetskriterier de legger til grunn når de vurderer tegneserier. Med bakgrunn i disse spørsmålene er det god anledning til diskusjon og samtale som et utgangspunkt for videre arbeid med temaet.

På samme side er det forsøk på en definisjon av tegneseriebegrepet. Den halter noe i forhold til det å vise samspillet mellom tekst og bilde, noe følgende sitat viser: ”*I tillegg til tegninger kan det også være tekst som beskriver handlingen, eller forteller hva personene sier eller tenker.*”(s.82)

Igjen gis det inntrykk av at tegningen er det overordnede element og teksten underordnet. Det forsøkes rettet opp i avslutningen på forklaringen: ”*Teksten i en tegneserie skal helst fortelle noe mer enn det vi allerede ser på bildene.*”(s.82)

Intensjonen er god, men det kunne med fordel kommet klarere fram hva som ligger i denne uttalelsen, gjerne eksemplifisert, siden det allerede er andre eksempler på tegneserier på boksiden. I den forbindelsen er det interessant å merke seg at en ordløs Donaldstripe ikke er kommentert, mens det stilles spørsmål om hva som mangler i en Hårekstripe hvor snakkebobler er tatt bort. Definisjonen eller forklaringen blir da noe motsetningsfylt og lite klargjørende for eleven som leser teksten.

De neste fem sidene blir brukt til å vise tegneseriens virkemidler. Her blir det i stor grad lagt vekt på de visuelle virkemidlene som utsnitt og synsvinkel. Tekst kommer som eget avsnitt mot slutten av gjennomgangen. Snakkeboblen vies stor plass sammen med begrepet lydmalende ord eller onomatopoetikon.

Et lite avsnitt helt til slutt handler om komposisjon. Det er interessant fordi det illustreres med et oppslag fra *Vindenes passasjerer* av Francois Bourgeon. Oppslaget er utradisjonelt i en komposisjon med ruter i forskjellige størrelser satt sammen på en måte som i følge teksten bygger opp spenning i fortellingen. Hvordan sies det ingenting om. Det er beklagelig, og det hadde vært en fordel hvis det her hadde vært brukt mer plass på andre utradisjonelle sideoppslag med forskjellige komposisjoner. Dette for å vise mulighetene som ligger i ulike måter å sette sammen sider på og virkningen av det på leseren. I den forbindelse kunne Groensteens teorier om betydningen av siden være en interessant referanse.

Neste dobbeltoppslag heter *En tegneserie blir til*, og det beskriver veien fra idé til ferdig tegneserie. Det gis et eksempel på utdrag fra et manus til en *Batman* – fortelling. Dette eksempelet kunne med fordel vært illustrert, gjerne med de fire stadiene en tegneserieside går gjennom fra manus til ferdig oppslag. For øvrig er det en god og nødvendig gjennomgang som viser eleven veien til å lage egne tegneserier som er neste oppgave elevene stilles overfor.

Så er det tid for tegneseriehistorie. Her er det valgt å presentere de tre hovedtradisjonene. Amerikansk tradisjon innleder med *The Yellow Kid*, og det legges mest vekt på funny animal og superheltrradisjonen. Det sies ingenting om framveksten av den grafiske romanen.

I presentasjonen av den europeiske tradisjonen får Tin Tin og Lucky Luke omtale, og her trekkes begrepet tegneserieroman fram med *Simon fra floden* av Auclair som eksempel.

Til slutt presenteres japansk tradisjon, og begrepet manga introduseres. Osamu Tezukas *New Treasure Island* fra 1947 nevnes, og det sies noe om japansk fortellermåte og bruk av visuelle virkemidler som bruk av overdrivelser.

Norske tegneserier får egen presentasjon med vekt på *Professor Tanke*, Tor Bomann-Larsens trilogi om Fridtjof Nansen, *Pondus* og *Nemi*. I en sidespalte nevnes klassiske serier som *Smørbukk*, *Nils* og *Blåmann*, samt *Ridderne av Dor* av Inga-Lill Røsberg(InkaLill). Denne informasjonen kunne godt ha vært supplert med illustrasjoner på samme måte som *Nemi* og *Pondus* har fått. Spesielt fordi *Ridderne av Dor* er mindre kjent, men fortjener oppmerksomhet, og det er her en mulighet til å motivere elevene til å få erfaring med alternative norske serier. *Nemi* og *Pondus* kjenner de fleste fra før.

Etter denne gjennomgangen av historikk og forskjellige tradisjoner kommer en presentasjon av forskjellige typer tegneserier. Kategoriene som presenteres er humor, spenning, snakkende dyr og superhelter. Dette er en tradisjonell inndeling, og den er langt fra dekkende for det som er situasjonen i dag eller på det tidspunkt læreboka ble gitt ut. Den historiske og biografiske sjangeren burde for eksempel vært med siden det allerede er nevnt eksempler på det i teksten. For øvrig er det en enkel og grei gjennomgang av noe mange elever vet fra før. Det er mye informasjon i margoppslag, og det er et spørsmål om ikke dette like godt kunne vært en del av hovedoppslaget. Jeg tenker for eksempel på informasjon om Norsk Tegneserieforum, som kunne vært en del av avsnittet om norske tegneserier. Dette for god lesbarhet og mulighetene for å få oversikt og sammenheng for elever med lav lesekompetanse.

En oversatt faksmile av *The Comics Code* får en side, og den følges opp med en tekst om Fredric Wertham og diskusjonen om sensur av tegneserier i USA på 50-tallet. Det er interessant å merke seg følgende uttalelse fra forfatterne av verket:

*"I 2005 ble det delt ut tegneseriepris i åpen klasse under Brageprisutdelingen. I Norge i dag regnes altså tegneserier for å være god litteratur."*(s.99).

Brageprisen omtales også i en margspalte som godt kunne vært en del av hovedoppslaget. Ellers presenteres elevene for interessante problemstillinger om sensur og kvalitet som:

”*Kan tegneserier være god litteratur? Diskuter.*”(s.99).

Den siste delen av kapitlet om tegneserier dreier seg om sammenhengen mellom tegneserier og animasjon representert ved tegnefilm og dataspill. Det er en relevant og interessant kobling som åpner en mulighet for å se sammenhengen mellom forskjellige kulturuttrykk og ikke minst hvordan disse gjensidig påvirker hverandre.

Dette verket presenterer elevene for mye konkret informasjon om hvordan en tegneserie fungerer som tekst med vekt på visuelle virkemidler. Det gis også en god instruksjon i det å lage egen tegneserie selv om denne godt kunne vært illustrert. Samlet sett gis det også et tilstrekkelig bilde av tegneseriens historie og utvikling innenfor de tre hovedområdene. Jeg savner en tydeligere vekt på utviklingen av lengre tegneseriefortellinger selv om det er nevnt. Det kunne for eksempel vært knyttet til illustrasjonene fra *Simon fra floden* og *Vindens passasjer*. Verket har tydelige målformuleringer og innfrir disse i rimelig grad.

#### **4.7 NB! Norskboka 8**

*NB! Norskboka 8* (Damm 2006) av Fred Arthur Asdal og Hilde Justdal

Det er en elevbok og tekstsamling til hvert årstrinn, samt nettressurs og lærerveiledning. Elevboka på 8. trinn er på 177 sider og tegneserier er plassert under hovedoverskriften media. Tegneseriedelen er på 8 sider og utformet som en serieskaperskole. Det er Tormod Løkling og Arild Midthun, begge kjente tegneserieskapere, som står bak tegneserieskolen som er på 5 leksjoner. Temaene som hver får en side er idé/persongalleri, manus/skisse, tegning/tusjing, teori/timing og feiling/peiling. Målformuleringen for tegneserieskolen er å lære hvordan en tegneserie blir til og å lage en selv.

Dette verket legger vekt på det å lage en tegneserie, og det opplegget fungerer godt. I motsetning til de andre lærebøkene settes dette ikke inn i en sammenheng som består av andre elementer. Jeg tenker spesielt på det å bli kjent med hva tegneseriebegrepet inneholder og inspirasjon til å lese.

## 4.8 Fabel Norsk for ungdomstrinnet 8

*Fabel Norsk for ungdomstrinnet 8* av Elin Drivflaadt, Anne-Grete Fostås, Kjartan Hjulstad, Helge Horn, Ellen Birgitte Johnsrud, Maria Nitteberg og Åse Marie Ommundsen.

Etter revisjon av norskplanen som er gjeldende fra 01.08.13 kommer reviderte og nye norskverk. *Fabel* er det første helt nye norskverket for ungdomstrinnet. Det er en elevbok for hvert årstrinn, lærerveiledning og digitale ressurser for lærere og elever. Tegneserier er satt opp som et eget emne under paraplyen fiksjonstekster. Læreboka er på 418 sider og teksten om tegneserier er på 15 sider. I tillegg er det 17 sider med utdrag fra forskjellige tegneserier.

Teksten om tegneserier innledes med målformuleringer som dreier seg både om forståelse og grunnlag for å lage tegneserier selv:

Når du har lest dette kapitlet, skal du kunne

- koble tegneserieruter sammen til en helhet slik at tegneserien gir mening
- kjenne igjen de typiske virkemidlene i tegneserier
- bruke virkemidlene til å lage din egen tegneserie
- vite at tegneserier kan brukes til ulike ting, både å informere, formidle kunnskap og underholde(s. 194).

Videre stilles det viktige spørsmålet: Hva skjer mellom rutene? Det forklares i teksten på følgende måte: ”*Tegneserien kombinerer ord og bilder, krever evne til å lese bilder og overlater leseren til å tolke fram sammenhengen mellom rutene og mellom tekst og bilder...*”(s.195). Etter dette er det et oppslag med Tommy og Tigeren hvor elevene får spørsmål som dreier seg om å lese mellom rutene og finne eksempler på visuelle virkemidler.

Under overskriften, Mange typer tegneserier, prøver forfatterne seg på en definisjon av tegneseriebegrepet: ”*Tegneserier er en rekke av tegninger, med eller uten tekst, som forteller en handling*”(s.197). Her kan tekst leses som et vedheng eller underordnet bildene som opphøyes til det bærende element i tegneserien. Det strider mot den vanlige definisjonen av tegneserie som legger vekt på samspillet mellom tekst og bilde som to likeverdige og gjensidig avhengige elementer. Se for øvrig del 2 om definisjon og begrepsutvikling.

Etter et eksempel på tegneserie som bruksanvisning kommer et avsnitt om begrepet ikon og ikonbruk i tegneserier. Her faller forfatterne for fristelsen til å bruke begrepet

”tegneserieaktig” som synonym for enkelt. Det er et begrep som ofte dukker opp i filmanmeldelser når en film er i overkant banal eller klisjepreget. Slik ordet brukes i teksten er det helt unødvendig og kunne med fordel vært utelatt: ”*Jo enklere og mer tegneserieaktig et ansikt er framstilt, desto flere mennesker kan det sies å beskrive*”(s.200). Det er riktig at noen tegnere bevisst bruker ikonaktige ansikt, mens andre tegnere tegner naturalistiske ansikt, noe illustrasjonseksemplet forfatterne selv har brukt i boka viser.

Det settes av fem sider til å beskrive virkemidler i tegneserier. Vekten legges på det visuelle, men det er også eksempler på litterære og språklige virkemidler. Et forsøk på å vise forskjellen mellom bildebok og tegneserie blir noe forenklet, og det kunne med fordel vært vist et eksempel på nye bildebøker som beveger seg i grenselandet mellom bildebok og tegneserie. Det er ingen fast grense mellom de to kunstuttrykkene, og det kunne vært poengtert for å utvide elevenes perspektiv framfor å lukke med forenklete definisjoner.

Avslutningsvis er det et avsnitt om komposisjon og bildeutsnitt med eksempler fra *Valhall* av Peter Madsen og *Ivar Aasen* av Erna Osland og Arild Midthun. Det er også en side med oppfordring til å lage tegneserie selv og en måloppgave som avslutter temaet.

Det er mye positivt å si om dette verket. Det bruker elementer fra nyere teori utviklet av Scott McCloud og har en forholdsvis grundig gjennomgang av tegneseriens bestanddeler og virkemidler, med vekt på det visuelle. Verket peker også mot det utvidede tegneseriebegrepet som omfatter grafisk roman. Det henvises blant annet til sentrale verk som *Maus* av Art Spiegelman og *Persepolis* av Marjane Satrapi. Verket innfrir langt på vei egne målformuleringer og peker framover.

## **4.9 Oppsummerende vurdering av læreverkene**

Etter at godkjenningsordningen for læreverk ble opphevet er det opp til forlagene og forfatterne å prioritere og utforme innholdet i lærebøkene. Det har vært lite oppmerksomhet om utviklingen av læreverk etter at godkjenningsordningen ble opphevet.

Når det gjelder læreverkene jeg har gått gjennom og presentert over, er det stor forskjell i vektning og presentasjon av temaet tegneserier. Det gjelder helt konkret i antall sider, men også i bruk av begreper og framstilling av temaet. Omfanget varierer fra fire sider til over tjue, og da er det klart at mulighetene for å gi en dekkende framstilling er ulik.

Jeg vil i det følgende vise hvordan en del sentrale begrep og innholdselementer er presentert og avslutningsvis gi en vurderende oppsummering.

Læreplanen i norsk gir ikke konkrete anvisninger på hvordan det skal arbeides med litteratur i norskfaget. Lærebokforfatterne har derfor stor frihet, og det er vanskelig å vurdere hvordan læreverket er i forhold til konkrete læreplanmål. De fleste bøkene har satt opp læringsmål i innledningen til temaet om tegneserier. Skolene skal lage lokale læreplaner, og mange baserer seg på forslag til læringsmål fra lærebøkene i utforming av de lokale læreplanene. Det er derfor interessant å se hvilke læringsmål som presenteres i lærebøkene.

Av de seks læreverkene jeg har sett på er det tre som har læringsmål i elevbøkene. Det legges vekt på å lære om virkemidler, og det å lære å lage egne serier. Jeg savner læringsmål om det å lese tegneserier siden lesing er en grunnleggende ferdighet, og det å lese tegneserier krever spesiell kompetanse. Generelt gis det inntrykk av at tegneserier er lette å lese, men det stemmer bare for enkle stripeserier. Mer komplekse fortellinger og grafiske romaner krever avansert lesekompetanse, og det kommer lite til syne i målformuleringene og i selve tekstene om tegneserier. Det er positivt at det i enkelte verk legges vekt på å lese mellom rutene, mens sideoppsettes betydning for lesingen ikke vektlegges i særlig grad. Jeg ser det å utvikle leseferdighet som en del av den videre leseopplæringen, og det kunne med fordel vært mer beskrevet i teksten og en del av målformuleringene.

De fleste læreverkene har en definisjon på begrepet tegneserie. Definisjonene varierer, og det er i godt samsvar med tegneserieforskernes forskjellige forsøk på definisjoner som vist i kapittel 2. Jeg vil derfor ikke gå inn på en vurdering av kvaliteten på lærebøkens definisjoner, men understreke at når en definisjon er gitt er det viktig å holde ved den for ikke å skape forvirring. Et fellestrekk ved mange av definisjonene er vekten på bildene som det bærende element og teksten som underordnet eller supplement. En vektning av samspillet mellom tekst og bilde gir et riktigere bilde av de fleste lengre tegneseriefortellinger og grafiske romaner.

Etter en definisjon av tegneseriebegrepet er det nødvendig med et rikt begrepsapparat for å forstå hvordan tegneserien er konstruert både for å lese og ikke minst lage tegneserier selv.

De fleste lærebøkene presenterer de grunnleggende elementene rute, stripe og snakkebobler som typisk for tegneserier. Det legges mye vekt på visuelle begreper som format, perspektiv og bildeutsnitt. I de fleste tilfellene konkretiseres og eksemplifiseres dette med illustrasjoner, ofte svært nyansert som nær, halvnær og ultranær. Det kan derfor oppleves at den visuelle



siden av tegneserien er dominerende i framstillingen på bekostning av tekstens funksjon og ikke minst samspillet mellom de to elementene. Ingen av læreverkene gir en god framstilling av det viktige samspillet mellom tekst og bilde, og det å lese helheten i et tegneserieoppslag som Groensteen viser til i sin teori. *Fabel* er det verket som kommer nærmest i å lage en slik framstilling med vekt på det å tolke det som skjer mellom rutene.

Framstillingen av tegneserien har derfor vekt på visuelle enkeltelementer, som hver for seg har en isolert betydning, men som koblet sammen og satt opp på en hel side får forsterket og samlet betydning. Det er eksempler på flere slike helsideoppslag som kunne vært brukt for å vise denne sammenhengen, men som ikke benyttes fullt ut. Jeg tenker da på bruk av en helside fra *Valhall* hvor lærebokforfatteren istedenfor å se på helheten, fokuserer på bildeutsnitt. Her hadde det vært en god anledning til å se hvordan enkeltelementer sammen lager en helhet (Fabel s.205). Og bruk av en helside fra *Vindenes passasjerer* hvor fokus er på form og sammensetning av ruter (Saga til CD s.87).

Når det gjelder eksempler på tegneserier, er det en stor overvekt av humorstripeserier fra aviser som *Nemi*, *Pondus* og *Tommy og Tigeren*. Andre sjangere som behandles er først og fremst superhelter og funny animals. *Pondus* og *Nemi* er nesten kanonisert ved sentral plassering og omtale i de fleste læreverkene. Nemistriper har for øvrig vært brukt som teksteksempel til eksamen på ungdomstrinnet. *The Yellow Kid* er omtalt i et par lærebøker, men alle har relativ enkel historisk oversikt som viser utviklingen fra avisstriper til grafisk roman. *Fra saga til CD* viser de tre hovedtradisjonene og *Fabel* viser eksempler på grafiske romaner

*Fra Saga til CD* har den grundigste gjennomgangen med vekt på de tre hovedtradisjonene og noe norsk tegneseriehistorie. Her er det også en gjennomgang av debatt og sensur knyttet til tegneserier, med vekt på Fredric Wertham og *The Comics Code*. Debatten i Norge nevnes, men kunne gjerne vært utdypet noe. Det er imidlertid lagt opp til diskusjon med utgangspunkt i flere interessante problemstillinger om sensur og kvalitet.

Når det gjelder oppgaver til elevene, er det stor forskjell både i innhold og antall. Volumet varierer fra 9 til 58 oppgaver. Det er ”finne-oppgaver”, dvs. elevene skal lete i teksten for å finne svar på spørsmål som:

”Hva er lydhermende ord?”(Neon s.151).

”Hvilke virkemidler bruker en tegneserieskaper for å lage en tegneserie?”(Kontekst s.94).

”Hva vil det si at noe er naturtro gjengitt?”(På norsk s. 83).

”Hva er manga?”(Studio s.158).

Men det er også oppgaver som krever refleksjon og begrunnelser eller legger opp til diskusjon som:

”Hva synes du om måten serieskaperen har delt inn fortellingen i ruter på? Grunngi synspunktet ditt”(Neon s.150).

”Hvorfor tror du enkelte tegneserier er så populære? Diskuter”(Saga til CD s.82).

”Hva må til for at en tegneseriefortelling skal være interessant og spennende?(På norsk s.83).

Det oppfordres også til å lage egne serier. Her er framgangsmåtene for å gi elevene nok bakgrunnsinformasjon ganske forskjellige. Siden dette er en viktig del av temaet vil jeg gå nærmere inn på hvordan metodikken for egen serieproduksjon er utformet i det enkelte verk.

På norsk bruker et tegneserieeksempel *Fabelfabrikken* som utgangspunkt for å vise tegneseriens visuelle virkemidler delt inn i format, bildeutsnitt, perspektiv, effekter, komposisjon og figurer. Det er svært mange finne-oppgaver knyttet til denne gjennomgangen som munner ut i en oppfordring til å lage fortsettelsen på tegneserien. Etter dette er det en helside om å lage egne serier. Her er det vekt på manus og dramaturgi. Det må legges til at det finnes manus til *Fabelfabrikken* og stadier i utarbeidelsen som kopioriginaler, slik at elevene kan se hvordan tegneserien er blitt til i forskjellige stadier.

*Studio* legger opp til mindre deloppgaver når elevene oppfordres til å lage tegneserier som:

”Lag en tegneserie på tre ruter der du tegner samme person eller dyr i froskeperspektiv, normalperspektiv og fugleperspektiv”(s.163).

Det oppfordres også til adaptasjon, som å gjøre vitser om til tegneserie og å skape en tegneseriefigur.

*Fra Saga til CD* har mindre oppgaver underveis som:

”Fullfør bildene slik at det blir en komplett stripe”(s.82).

Det legges videre opp til gruppearbeid med fordeling av oppgaver på tekst og bilde for å lage en historie på fem til ti ruter. Etter en grundig gjennomgang av veien fra idé til ferdig serie

oppfordres det igjen til et mer omfattende gruppearbeid. Det legges ikke opp til individuelt arbeid med å lage en tegneserie.

*Kontekst* har en svært kort gjennomgang av det å lage tegneserie og følgende oppgave knyttet til det:

*”Lag din egen tegneserie. Skriv et manus eller bruk en historie, en vits eller en filmsnutt som du kjenner til”*(s.94).

*Neon* har en grundig gjennomgang av visuelle virkemidler i utdraget fra *Soga om Olav Sleggja* og svært mange oppgaver som går ut på å finne og vurdere bruk av virkemidler i serien. Det er til slutt oppgaver knyttet til det å utvikle egen seriefigur og tegneserie. En innrammet tekst på fem linjer er praktiske råd når du skal lage tegneserie. Rådene sier ikke noe om manus, men de handler om plassering av tekst og bruk av virkemidler.

*Fabel* har forskjellige gjøre-oppgaver underveis i gjennomgangen av forskjellige temaer. Det er å lage bruksanvisning som tegneserie, tegneseriefigur, bruke forskjellige visuelle virkemidler. Til slutt er det en oppgave å lage en tegneserieversjon av et eventyr, en fortelling eller en roman. Det er også en helside med oppskrift på det å lage tegneserie selv, men manusbegrepet nevnes ikke. Vekten i framstillingen ligger på det visuelle uttrykket.

Alle læreverkene oppfordrer elevene til å lage tegneserier selv, men verktøyet de får gjennom å lese lærebøkene er svært forskjellig i omfang og utforming.

Denne gjennomgangen viser at tegneserien som tema blir svært forskjellig vektet og utformet i læreverkene for ungdomstrinnet. Siden læreboka i stor grad er styrende for mange læreres planlegging og gjennomføring av undervisning, betyr det at det vil være stor forskjell på hva elevene sitter igjen med etter et undervisningsopplegg om tegneserier basert på læreboka. Spørsmålet er om det minimum et læreverk legger opp til er nok til at læreplanens intensjon blir oppfylt. Eller for å si det på en annen måte: Hva bør undervisningen med og om tegneserier innholde?

## **5. Hvorfor og hvordan undervise med og om tegneserier**

### **5.1 Innledning**

I første del av oppgaven viste jeg hvordan tegneserien har utviklet seg fra korte avisstriper med humoristisk innhold til å bli et kunstuttrykk med et mangfold av sjangre, særlig representert gjennom begrepet grafisk roman. Større tegneserieverk som *Maus* av Art Spiegelman og *Munch* av Steffen Kverneland har fått litterære priser og ført til at den grafiske fortellingen er blitt en del av et utvidet litteraturbegrep. Det er derfor naturlig og nødvendig å inkludere tegneserien i undervisningen på ungdomstrinnet.

Jeg har også vist i del to av oppgaven hvordan det etter hvert er utviklet et teoretisk begrepsapparat for å kunne tolke, vurdere og samtale om tegneserier. Det er mulig å omtale det som en tegneseriers poetikk. Resultatene fra diskursen om tegneseriers poetikk har i varierende grad nedfelt seg i læreverker i norsk på ungdomstrinnet som vist i oppgavens del tre. Tegneserien har også funnet veien inn i akademia. Først og fremst i USA og Frankrike, men også i Norden, selv om Norge er underrepresentert.

Tegneserien har fått innpass i norske læreplaner. Først som en del av en mediekritisk offensiv, senere som en del av et utvidet litteratur- og tekstbegrep. Tegneserien har derfor blitt et tema i læreverkene i norsk og norskundervisningen. Jeg har vist i del tre hvordan læreverkene i norsk på ungdomstrinnet vokter og behandler tegneserien ulikt.

I denne delen av oppgaven vil jeg, på bakgrunn av funn og informasjon fra de tre foregående delene, argumentere for at tegneserien bør ha en bred plass i norskundervisningen. Jeg vil også vise eksempler på hvordan en slik undervisning kan gjennomføres for å oppnå læring og leselyst.

Før jeg går løs på delen av oppgaven, vil jeg argumentere for tegneseriers unike kvaliteter og muligheter knyttet til undervisning i en tid med økt informasjonsflyt, preget av multimodale tekster som krever en helt spesiell leseferdighet og et kritisk blikk.

### **5.2 Tegneseriers unike kvaliteter**

I del tre viste jeg at tegneserien har hatt en noe omflakkende tilværelse i læreplanene, også som en del av begrepet sammensatte tekster. Sammensatte tekster er et særnorsk begrep som

først ble innført i læreplanen i 2006. Anne Løvland viser i boka *På mange måtar. Samansette tekstar i skolen* (2007) til at begrepet ikke er skapt av en ny teknologi, men at det er et resultat av en utvikling som startet med *Norsk billedbok for barn* i 1888. Løvland uttrykker denne utviklingen slik: ”Skolen har altså ein lang og variert tradisjon for slike uttryksmåtar, men det er først i 2006 vi har fått ein læreplan som eksplisitt seier at dette er ei kommunikasjonsform som krev eit særleg fokus”(Løvland 2007: 10).

Jeg har tidligere vist at sammensatte tekster er tatt ut som eget hovedemne i revidert norskplan, men det gir ikke grunnlag for å si at det fokus Løvland viser til er svekket. I innledningen til norskplanen under tittelen *Formål med faget* presiseres nettopp dette fokus:

I norskfaget møter elevene et bredt spekter av tekster. Faget bygger på et tekstbegrep som inkluderer muntlige, skriftlige og sammensatte tekster, der skrift, lyd og bilder spiller sammen. Elevene skal lære å orientere seg i mangfoldet av tekster, og faget skal gi rom for både opplevelse og refleksjon (2013: 1).

I lys av denne formuleringen mener jeg at tegneserien byr på helt unike muligheter for nettopp opplevelse og refleksjon, spesielt i formatet grafisk roman. Jeg har ved flere anledninger berørt problematikken forbundet med begrepet grafisk roman. Grafisk roman kan best oppfattes som et format eller medium som inkluderer mange sjangre som journalistikk, historie og biografi i tillegg til fiktive fortellinger som romanbegrepet tradisjonelt knyttes til. Spesielt denne bredden i sjangre innenfor formatet byr på et stort mangfold knyttet til både innhold og form.

Den grafiske romanen kan også brukes for å utfordre litteraturbegrepet og gi elevene andre perspektiver på hva som er litteratur, litterære kvaliteter og hva som ligger i begrepet litterær kanon. Rocco Versaci, amerikansk collegelærer, uttrykker det slik i en artikkel i *The English Journal*:

As teachers of literature, we should not strive to get students to accept without question our own judgments of what constitutes literary merit, for such acceptance inevitably places students in the position of seeing literature as “medicine” that somehow make them better people, if only they learn to appreciate it (Versaci 2001: 62).

I arbeidet med å utfordre og utvikle elevenes syn på litteratur og litteraturbegrepet presenterte han dem for tegneserier. Han opplevde at mange av elevene ga uttrykk for at tegneserier var

for barn og derfor noe de var vokst fra. I møtet med *I think I was an Alcoholic waiting to happen* av John Callahan uttrykte elevene: ”*Dette er ikke tegneserie!*” De fleste hadde ikke erfart at tegneserier kunne ta opp alvorlige temaer, og de ble overrasket over hva tegneserier kunne by på.

Den samme erfaringen har jeg gjort mange ganger når jeg introduserer temaet tegneserier for første gang i norskundervisningen på 8. trinn. Jeg starter ofte temaet med en samtale om elevenes leseerfaringer og oppfatning av hva tegneserier er. Det som stort sett går igjen, er at *Nemi* og *Pondus* er sentrale figurer, så kommer *Donald Duck*, superhelter og figurer fra julehefter. Når jeg introduserer dem for serieskapere som Jason, InkaLill og tegneserie som lengre fortelling, er dette et ukjent landskap for så godt som alle. På dette området går det derfor raskt å utvide elevenes litterære horisont gjennom å presentere dem for litteratur som er lett tilgjengelig, men utenfor deres radar.

Gallo og Weiner sier følgende om de typiske kvaliteter ved den grafiske romanen:

A well-done graphic novel offers the immediacy of the prose reading experience, with the pictures and the words working simultaneously, making a graphic novel not only something one reads but something one sees as well, like reading and watching a movie at the same time (Gallo/Weiner 2004: 115).

Den grafiske romanen kan på denne måten sees på som en bro mellom fortellinger vi leser og fortellinger vi ser. Spesielt for visuelt sterke elever vil det være lettere å lese fortellinger som drives av samspillet mellom tekst og bilde. Fordelen med å lese en grafisk roman i forhold til å se film er at den er et permanent uttrykk. Et uttrykk som tillater leseren å dvele ved eller gå tilbake i teksten for å få økt forståelse eller gjenoppleve et inntrykk.

Versaci viser også til de spesielle mulighetene for å utvikle analytisk og kritisk tenking tegneserien kan by på. I tillegg til vanlige litterære virkemidler peker Versaci på den spesielle poetikken som er typisk for tegneserien: ”*By combining words and pictures, comic books force students, rather directly, to reconcile these two means of expression*”(Versaci 2001: 64).

Versaci stiller i undervisningen elevene ovenfor åpne, analytiske spørsmål som eksempelvis hvordan tegnestil virker sammen med historien og hvordan en annen tegnestil ville påvirke historien: ”*The answers to these questions are not obvious, and by answering them students begin to see themselves as analytical critics working to assemble and uncover the deeper meaning of work*”(Versaci 2001: 64).

Den viktigste motivasjonen for Versaci til å bruke tegneserier i undervisningen er imidlertid muligheten for å stille spørsmål som: Hva er litteratur? Hva er ikke? Hvem bestemmer dette? Hva slags interesser representerer de som bestemmer? Her ligger etter hans erfaring muligheter for å se med et friskt blikk på begrepene lavkultur og høykultur og oppleve at dette egentlig er kunstige begrepskonstruksjoner som dypest sett har røtter i fordommer.

Versaci hevder at tegneserier er ideelle som diskusjonstema i forhold til kvalitet, fordi elevene ikke har samme forhåndsinnstilling til tegneserier som de kan ha til annen litteratur, særlig litteratur som er kanonisert og dermed forhåndsvurdert og stemplet en gang for alle.

Finally, by using comic books in class and treating them with the seriousness they deserve, teachers enact a powerful lesson for students about the dangers of literary presumption: do not make assumptions based on the appearance or popular conception of certain works and genres too quickly, for such assumptions deny us access to a wonderful world of literary possibilities (Versaci 2001: 66).

Åsmund Hennig understreker også lærerens mulighet for å åpne elevenes øyne for den store tekstvariasjon som finnes i tråd med Versacis syn:

Lærerens oppgave er ikke å definere et smalt og eksklusivt syn på "litteratur" og så forsøke å gjøre elevene kjent med dette. Oppgaven er heller å gjøre elevene kjent med en stor variasjon av bøker og forestillinger. Da kan de bli lesere som finner fram til bøker som danner den personlige aksene deres. Da kan de opparbeide seg et arsenal med tekster som kan gi dem store litterære erfaringer. Kan den det, er det for dem litteratur (Wilhelm 2008: 50f. i Hennig 2010: 143).

Nedenfor er en rekke argumenter som er noe av mitt grunnlag for å bruke god tid på tegneserier og grafiske romaner i undervisningen:

- Tegneserier og grafiske romaner kan utvide elevenes leserepertoar og gjøre dem mer motivert for andre typer tekst.
- Visuelt sterke elever får bildestøtte i lesingen.
- Noen grafiske romaner tar for seg temaer som er lite behandlet i annen litteratur.
- Kombinasjonen av bilde og tekst åpner for flere tolkningsmuligheter og et rikere vurderingsfellesskap.
- Analyse av forholdet mellom innhold og form i tegneserier kan inspirere til kritisk tenking.

- Den visuelle og estetiske dimensjonen tilfører elevene overordnet læring sett i et dannelsesperspektiv.
- Tegneserier og grafiske romaner utfordrer både sterke og svake lesere.
- Fordi bilder kan inneholde flere tolkningsmuligheter aktiviseres leseren raskt som tolker og medforteller.
- Tegneserier er et interessant bindeledd mellom fortellingen i tradisjonell litteratur og vår tids multimodale fortellinger i film, dataspill og på internett.
- Det er interessant å sammenlikne tematikken i grafiske romaner og klassisk litteratur for å øke forståelse og interesse.
- Litterære virkemidler som allusjon, metafor og intertekstualitet er mye brukt i grafiske romaner og kan være gode eksempler i arbeidet med litterær forståelse og kompetanseutvikling.
- Tegneserier og grafiske romaner reflekterer samtidskulturen og kan derfor fungere som et grunnlag for elevenes danning.

*”Mål for opplæringen er at eleven skal kunne beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler i sammensatte tekster, og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder”* (RN2013: 7).

I arbeid mot dette læreplanmålet ligger det godt til rette for å utforske og sammenlikne bruken av estetiske virkemidler i tegneserier og film og se hvordan disse kunstformene i løpet av sin nokså parallelle utvikling i tid gjensidig har påvirket og lånt fra hverandre. Samtidig som film og tegneserie har hver sin karakteristiske uttrykksform.

Marianne Eskbæk Larsen og Hans-Christian Christiansen viser i artikkelen *Film, tegneserier og tegneseriefilmatiseringer – En introduktion til analyse* i tidsskriftet *Unge pedagoger* nr.2 2012 mulighetene for å utvikle et begrepsapparat knyttet til begge uttrykksformer. Når det gjelder visuelle virkemidler er det nok å nevne perspektiv, lys/skygge og bruk av farge hvor tegneserie og film vekselvis har lånt og påvirket hverandres uttrykk. Forskere som Bolter, Gruisin og Rose bruker begrepet remediering når et medium tilegner seg eller nærmer seg andre mediers funksjon (Larsen/Christiansen2012b: 12).

Det kan i denne forbindelsen være nyttig å sammenlikne med nærliggende kunstformer. Jeg har tidligere vist at sammenlikning av film og tegneserie åpner for interessante muligheter.



Film er som tegneserie en sammensatt tekst. Det filmen har felles med tegneserien, er at det er bilder i sekvens. Når det gjelder film, kommer enkeltbildene i et tempo som illuderer bevegelse. Gjennom konstante inntrykk av lyd og bilde i bevegelse kommuniserer filmen direkte, mens tegneserien skaper en illusjon av bevegelse. I tillegg har filmen lydspor, mens tegneserien har tekst, oftest i lydbobler og lydmalende ord/bilder. I tegneserien styrer leseren selv framdriften av fortellingen og kan hoppe fram og tilbake og dvele ved enkeltbilder eller sekvenser. Det er selvfølgelig også mulig ved avspilling av film på DVD med stoppknapp, men er ikke like naturlig og forstyrrer kontinuiteten i fortellingen.

Teateret skaper også illusjoner av miljø slik tegneserien gjør, og enkelte tegneserier som *Blondie* har klare referanser til sceneoppsett i teater.

Maleriet og tegneserien bruker i utgangspunktet de samme prinsipper for komposisjon og bruk av visuelle virkemidler. Men mens maleriet alene skal fortelle en historie eller formidle et inntrykk, bruker tegneserieskaperen flere ruter for å fortelle en historie. Maleriet har derfor et mer fortettet inntrykk i sin formidling av et budskap, fortelling eller tema.

Litteraturen har det fortrinn at forfatteren ved hjelp av språkets dybde gjør det mulig å skildre følelseslivet på samme måte som ytre hendelser. Tegneserieskaperne bruker litterære virkemidler som frampek, metafor, gjentakelse og kontrast. Det ligger også mange metodiske muligheter i å sammenlikne fortellingsstruktur og narrative valg i tegneserier og tradisjonell skjønnlitteratur.

Gene Yang fikk stor oppmerksomhet for *American born chinese* i 2006, oversatt til norsk i 2008 som *Amerikansk kineser*. Det er en original oppvekstroman om det å vokse opp i USA med kinesisk bakgrunn. Gene Yang er også pedagog og uttaler følgende om tegneseriens muligheter:

The way I see it, the medium of comics is a multimedia medium. It combines two distinct media, still images and text, into a single unified experience. I don't think it's a coincidence that the revival of interest in graphic novels is occurring simultaneously with the rise of the World Wide Web. The Web is multimedia, and Web users are used to that sort of content. As a cartoonist, my deep hope is that academic and critical interest in comics will bring about more literary graphic novels, and vice versa – that it will be a big, beautiful, self-feeding cycle (Gene Yang i Monnin 2010: 45).

Yang peker her på noe vesentlig i det å utnytte potensialet som ligger i den grafiske romanen for å bygge bro mellom tradisjonell litteratur og tekster formidlet i nye medier, ofte multimodale som skjermt tekst.

### 5.3 Lærebokas muligheter og plass i undervisningen

I kapittel 4 viste jeg hvordan læreverk i norsk presenterte tegneserien som tema. Jeg kommenterte også elementer som kunne eller burde behandles mer inngående. Dette vil jeg utdype og også redegjøre for egen bruk av lærebok i et undervisningsforløp om tegneserier.

Jeg vil ta utgangspunkt i de delene av lærebøkene som fungerer godt og vise eksempler på hvordan disse delene kan utvikles og bidra til at elevene etablerer et godt grunnlag for å utvikle leseferdigheter og lyst til å lese mer avanserte tegneserier i form av grafiske romaner.

*Fabel* starter temaet tegneserier med spørsmålet *Hva skjer mellom rutene?* Det er et nøkkelspørsmål i forhold til det å lese tegneserier. Rommet mellom rutene fungerer omtrent på samme måte som de tomme plassene i en skjønnlitterær tekst. Rom som må fylles av leseren. Begrepet *closure* eller *lukking* brukes av mange tegneserieteoretikere for å beskrive denne prosessen. Det å være bevisst sin rolle som meddikter er en forutsetning for å skjønne og bli glad i litteratur. For å bli en god meddikter er det nødvendig å forstå hvordan en tekst er konstruert. Leseren må vite om de forskjellige bestanddelene i en tekst, og hvordan de kan settes sammen på forskjellige måter. Det samme gjelder oppbygningen av en tekst og de virkemidler forfatteren bruker for å levendegjøre handling, personer og miljø.

Jeg viste i kapittel 4 til at forfatterne av *Fabel* refererer til Scott McCloud når de forsøker å svare på spørsmålet *Hva skjer mellom rutene?* Jeg har tidligere presentert McClouds teorier, og hans bøker om tegneseriens form og funksjon regnes som viktige standardverk blant tegneserieskapere og forskere. Det er derfor en god idé å innlede en presentasjon av tegneserien med å vise hvordan bilde og tekst sammen skaper mening. Samtidig må elevene bevisstgjøres betydningen av det som skjer mellom rutene og deres meddiktning som skaper sammenheng og mening. Her er det en god anledning til å sammenlikne med film, som også består av ruter som er satt sammen, men på grunn av antall og bevegelse ikke fordrer utfylling av tomrom på samme måte som tegneserier, men må leses på en annen måte. Fra *Saga til CD* har en overgang fra tegneserie til animasjonsfilm som er interessant, men som gjerne kunne brukt mer plass på en sammenlikning og vurdering av fellestrekk og ulikheter mellom de to uttrykksformene.

I flere av lærebøkene er det eksempler på korte avisstriper og utdrag fra grafiske romaner. Allerede i starten på presentasjon av temaet tegneserier ville det være hensiktsmessig å vise nettopp bredden i tegneseriebegrepet ved slike eksempler, og det faktum at en tegneseriestripe på tre bilder krever andre leseferdigheter enn en grafisk roman på 200 sider.

Det er også god anledning til å vise at en tegneserie ikke nødvendigvis trenger være ruter i kronologisk rekkefølge, men at hele sideoppslag av og til må leses som en helhet for å skape mening som eksemplene fra *Vindenes passasjerer (Fra saga til CD s.87)* og *Soga om Olav Sleggja(Neon s.145)*. Det kan være en fin overgang til å vise eksempler på hvordan en tegneserieskaper bruker forskjellige tekstlige og visuelle virkemidler for å fortelle en historie, og hva som kreves av leseren for fylle tomrom, skape sammenheng og helhet. Her ligger det også godt til rette for å vise sammenhengen mellom teoriene til McCloud og Groensteen, som begge er med på å definere den kompetanse som er nødvendig for å lese komplekse tegneserier.

Jeg har tidligere vist at McCloud er særlig opptatt av *The gutter* eller rommet mellom rutene i en aktiv leseprosess hvor leseren er medskaper i det å skape sammenheng og mening. Groensteen tar dette videre og viser tre stadier i lesing av en tegneserie. Det første er den enkelte rutes betydning, dernest sammenhengen mellom foregående og neste rute og tilslutt oversikten, sammenhengen mellom rutene på et sideoppslag. Dette for å skape mening før videre lesing. En bevisstgjøring av denne prosessen er helt nødvendig for den videre leseopplæringen, og dermed mulighetene for å lese større og mer komplekse tegneserieverk som grafiske romaner.

Læreverkene vier som nevnt visuelle virkemidler stor oppmerksomhet, men bruker liten plass på å vise hvordan tegneserier leses bortsett i noen tilfeller å bevisstgjøre funksjonen til tomrommene mellom rutene som leseren selv må fylle ut.

Et annet forhold som bør eksemplifiseres er de forskjellige funksjonene en rute kan ha. De tre hovedformene for innhold er ruter med bare tekst, ruter med bare bilde og ruter med tekst og bilde. Mer detaljert kan vises for eksempel fortellerruter, ruter som har samme effekt som litterære virkemidler i skjønnlitteratur. Noen eksempler på dette er ruter som utvikler plottet, viser miljø, gir frampek eller presenterer personer i fortellingen.

Den neste fortellermåten i tegneserier er forskjellige overganger mellom rutene. Det er øyeblikk til øyeblikk, handling til handling, tema til tema, scene til scene eller stemning til

stemning. Noen ganger er det ikke helt innlysende hva slags sammenheng det er mellom rutene, eller sideoppslaget er komplekst utformet og må leses som en helhet. Det er viktig å vise elevene mange eksempler på forskjellige sideoppsett og hvordan de kan leses og tolkes. En måte å gjøre dette på er å presentere sideoppslag fra et antall tegneserierverk med forskjellig formspråk og la elevene lese og tolke disse som utgangspunkt for et tolkningsfellesskap. Elevene kan for eksempel gjøre om sideoppslaget til fortellende tekst og sammenlikne egne adaptasjoner og se hvordan tegneseriens samspill mellom tekst og bilde formidles i ren tekst.

En annen måte å nærme seg forskjellige formuttrykk i tegneserien er å velge et av de utvalgte eksemplene og lage neste sideoppslag, eventuelt lage et sideoppslag i formspråket fra et av de andre. Målet for oppgaven er å bli kjent med forskjellige formspråk, se samspill mellom tekst og bilde og oppdage betydningen av sammenhengen mellom den enkelte rute og siden som fortellerelement.

Groensteen hevder at det ikke er interessant å se på mindre meningsbærende enheter enn rutene. Det er allikevel nødvendig å se på de visuelle virkemidlene en tegneserieskaper har til rådighet for å skape liv og mening i den enkelte rute for å kunne lese en tegneserie og også for å ha et vokabular i en litterær samtale om tegneserier.

En bevisstgjøring av disse fortellermåtene er avgjørende for å utvikle leseferdighet som gjør en grafisk roman meningsfull.

Læreverkene i norsk har så langt lagt arbeid med tegneserier til 8.årstrinn. Det bygger på tradisjoner fra tidligere norskverk og tegneseriebegrepets plassering i læreplanene. For å utvikle både interesse og leseferdigheter mener jeg at tegneserier ikke må oppfattes som et isolert tema som behandles en avgrenset periode, men som litteratur som det må fokuseres på med jevne mellomrom for å utvikle både leseferdighet og litterær kompetanse. En annen grunn er bredden i vanskelighetsgrad og temavalg som retter seg mot alle aldersgrupper. Tegneserier er derfor litteratur for hele leseløpet og må ha en plass på alle årstrinn. For at dette skal realiseres må skolebiblioteket ha et bredt utvalg av tegneserier i forskjellige format og sjangre i sitt utlånsortiment.

Jeg bruker læreverk stort sett som oppslagsbok for elevene og baserer det meste av undervisningen på litteratur og teksteksempler fra forskjellige kilder. Nettopp derfor er

skolebiblioteket for meg en sentral leverandør av tekstmateriell til undervisningen, langt viktigere enn et læreverk.

Hver skole skal også lage lokale læreplaner hvor det foretas konkretiseringer og prioriteringer av kompetansemål rettet mot undervisningsforløp. De lokale læreplanene er styrende for min undervisning, og en viktig del av arbeidet med lokale læreplaner er det kontinuerlige arbeidet som gjøres med revisjon av planene basert på erfaringer med planene i bruk. I dette ligger også erfaringer med bruk av læremidler som lærebok og tekstmateriell.

Jeg har tidligere vist at læreboka styrer mye av undervisningen i norske klasserom. Flere rapporter peker på det som er oppsummert i statusrapporten Læremiddelforskning etter LK06 (Juuhl,Hontvedt,Skjelbred 2010)<sup>20</sup>: ”*Dei omtalte studiane av læremiddelbruk etter LK06 viser at læreboka framleis er det dominerande læremiddelet, at individuelt arbeid med tekstar og oppgåver dominerer, og at elevane får lite hjelp med sjølve tekstarbeidet.*”(2010: 19).

Dette som et apropos når jeg viser eksempler på egen undervisning med og om tegneserier.

## **5.4 Tegneserien i egen undervisning**

### **5.4.1 Litterær samtale eller samtale om litteratur**

Jeg vil i det følgende vise hvordan jeg arbeider med tegneserien og hvorfor jeg velger forskjellige metodiske grep.

Litterær samtale er en metode som har fått gjennomslag i norskundervisningen noe som også flere av lærebøkene oppfordrer til i forbindelse med tegneserier. Åsmund Hennig skriver om den litterære samtalen i boka *Litterær forståelse* (2010). Hennig viser til at det å snakke sammen om litteratur ikke er noe nytt, men at det er viktig å få samtalen innenfor gode rammer. En viktig forutsetning er å ta utgangspunkt i elevenes nære utviklingssone og legge til rette for læring som sosial praksis. Hennig viser blant annet til leseforskere som støtter seg på Vygotskys teorier om utviklingssoner. Han viser også til Rosenblatts teori om lesing av litteratur som en transaksjon mellom tekst og leser (Hennig 2010: 177).

I boka *Effektive lesere snakker sammen. Innføring i litterære samtaler.*(2012) utdyper Hennig ideene om den litterære samtalen. Hennig konstaterer tidlig at litterære samtaler er kommunikasjon og dialog. Han viser videre til ledende leseforskere som Aidan Chambers og

---

<sup>20</sup> [http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/5/læremiddelforskning\\_lk06.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/5/læremiddelforskning_lk06.pdf)

Harvey Daniels i et forslag til prinsipper for litterær samtale hvor kjernen er at lesende barn skapes av lesende modeller(Hennig 26: 2012). Så langt følger jeg Hennig.

Videre lanserer han en kort definisjon på hva en litterær samtale er: ”*Litterære samtaler innebærer at en mindre gruppe av elever samles for å ha en relativt grundig diskusjon om en litterær tekst* (Peterson og Eeds i Day 2009 i Hennig 27: 2012).

Her smalner definisjonen av begrepet litterær samtale inn, og jeg vil derfor i fortsettelsen snakke om samtaler om litteratur når jeg viser til egen praksis. Behovet for presisering av egen praksis styrkes av et oppsett av grunnleggende struktur for den litterære samtale som Hennig lanseres med henvisning til Harvey Daniels(Hennig 37: 2012). Denne strukturen bruker jeg noen ganger og kan da kalle aktiviteten for litterær samtale. Jeg bruker imidlertid samtale om litteratur på mange andre måter med andre rammebetingelser.

Det har i løpet av min tid som lærer vært lansert flere metoder for læring i norskundervisningen som LTG -metoden og prosessorientert skriving. Til de fleste metodene har det vært knyttet teori, prinsipper og rammebetingelser. Metodene har blitt utfordret i møte med praksisfeltet, og min erfaring er at innholdet i metodene har blitt tilpasset den enkelte lærers praksis i så stor grad at et, i utgangspunktet, presist metodebegrep etter hvert omfatter et helt sett av metoder. Det er derfor viktig for meg å presisere min begrepsforståelse i forhold til egen praksis. Jeg finner imidlertid mange grunnleggende tanker og ideer hos Hennig, om hva samtaler om litteratur bør inneholde og hvordan de kan foregå, som stemmer godt med egen praksis og erfaring.

Jeg vil derfor kort presisere egne tanker og prinsipper for samtaler om litteratur.

- Samtale om litteratur kan foregå i forskjellige gruppestørrelser ledet av lærer eller elev.
- Læreren er en viktig veileder og modell i samtaler om litteratur.
- Elevene må gjennom litterære samtaler få anledning til å sette ord på egne litteraturopplevelser.
- Samtalene kan dreie seg om litterære begreper eller konkret litteratur valgt av lærer eller elever.
- Det finnes ingen fasit for litterære opplevelser.
- Målet for en samtale om litteratur kan være forskjellig, som å bli kjent med andres opplevelser av litteratur eller å utvikle et litterært begrepsapparat.

- Læreren og elevene bringer forskjellige, men like viktige ressurser til samtalen.

## 5.4.2 Samtaler om tegneserier

En innledende samtale om tegneserier kan dreie seg om hvilke tegneserier elevene leser og kjenner til. Samtalen kan også handle om lesevaner og hvor elevene finner seriene. Min erfaring gjennom mange år er, som nevnt før, at det er avisstripeformatet som er mest familiært for elevene. Mange oppgir også julehefter som et kjent format. Nå er det serier som *Nemi*, *Pondus* og *Donald Duck* de fleste kjenner til i bladform. Utfordringen er å utvide elevenes horisont, og dermed få øynene opp for at tegneserier er mye mer og at de kan by på interessante leseopplevelser for alle. Jeg presenterer derfor elevene tidlig for et utvalg av tegneserier i forskjellige formater med vekt på lengre fortellinger som grafisk roman. Dette er som regel tegneserier de fleste ikke kjenner så godt fra før. Disse tegneseriene har jeg stående som klassebiblioteket i perioden med tegneserier som tema. Jeg ber elevene velge minst en tegneserie som de skal lese i løpet av en viss periode og presentere for andre i en mindre gruppe.

Neste samtale kan gjerne foregå i mindre grupper. Målet for samtalen er å finne ut hva som er typisk tegneserie. Dette er et godt startsted for å utvikle et begrepsapparat når samtalen dreier seg om form og innhold i tegneseriene. Gruppestørrelsen pleier å være fem eller seks elever. En elev er ordstyrer, en er referent og en er observatør. Rollene vil skifte og gruppesammensetningen endres jevnlig. Ordstyrer holder orden på talerekkefølge, driver arbeidet framover og trekker alle med i arbeidet, referenten tar notater som legges fram i plenum og observatøren vurderer prosessen i gruppa. Dette er en arbeidsform som jeg bruker jevnlig i flere fag for å aktivisere flest mulig i muntlig aktivitet.

Jeg setter opp noen problemstillinger til drøfting som Hva er typisk tegneserie? Hvilke virkemidler brukes i tegneseriene? Hvordan leser vi en tegneserie? Gruppene legger fram sine funn og synspunkter i plenum hvor målet er å utvikle et så rikt begrepsapparat som mulig. Dette er et tema som vi vender tilbake til gjennom temaperioden som strekker seg over fire uker.

Dette er noen av de begrepene som vanligvis kommer fram i løpet av en første samtale:

Rute	En innrammet rute som inneholder handlingselement
Ramme	Opptegnet ytterlinje rundt en rute

Hyperramme	Innramming av elementene i et sideoppslag
Snakkeboble	Tegnet element som inneholder tekst/tegn som angir kommunikasjon
Rad/Sekvens	Flere ruter etter hverandre som viser handling
Mellomrom/renne	Mellomrom mellom rutene
Lydmalende ord	Ord/tegn som illuderer lyd
Lukking/closure	Det som skjer når leseren fyller gapet mellom rutene med innhold og handling slik at det blir flyt og mening i fortellingen

De fleste elevene vil være kjent med innholdet i mange av begrepene, men bruker andre ord for å forklare hva de mener eller de eksemplifiserer. Lærerens oppgave er å knytte nødvendig fagterminologi til elevenes forklaringer uten å nedvurdere elevenes forslag og samtidig vurdere hvilke faguttrykk og presiseringer som er strengt nødvendig å tilføre. Når det gjelder lukking/closure er det et begrep som trenger nærmere forklaring. Spesielt fordi mye av nøkkelen til å forstå handlingsgangen i tegneserien ligger i dette begrepet. Elevene er oppmerksom på dette fenomenet og sammenlikner det ofte med å lese mellom linjene i bøker. Noen sammenlikner også med film, spesielt tegnefilm hvor lukkingen skjer automatisk. Dette temaet har ofte ledet til interessante diskusjoner om leserens medvirkning i det å skape helhet og mening i forskjellige tekstformer.

Dette kan være en god overgang til neste gruppesamtale. Jeg gir gruppene et utdrag på to eller tre sider av en tegneserie som jeg regner med er ukjent og knytter noen problemstillinger til den som: Hva har skjedd rett før? Hva skjer videre? Hva slags virkemidler brukes? Er det noen ruteoverganger som er krevende å fylle med mening? Gruppene må også komme med en begrunnet mening om utdraget lokket til videre lesing eller ikke.

I gjennomgangen av resultatene fra samtalene i gruppene presenterer referentene dette knyttet til tegneserieoppslag vist med projektor som alle kan se samtidig. Denne gjennomgangen er spesielt interessant fordi arbeidet videre kan lede i forskjellige retninger. Kanskje motivasjonen for egen lesing nå er på sitt beste, eller er det tid for å lage egne tegneserier? Her er det viktig at jeg som lærer kjenner stemningen på pulsen og griper øyeblikket istedenfor å gjennomføre et planlagt løp for enhver pris.



## 5.5 Lese tegneserier

Hvis tiden er moden for en leseperiode, lar jeg elevene få noe tid på skolen til lesing av selvvalgt tegneserie kombinert med lesing utenom skoletid. Jeg setter en frist for når de må ha lest tegneserien som så skal legges fram i en litterær samtale som gjennomføres etter Hennigs modell.

Jeg kan også gjennomføre mer lærerstyrte lesinger hvor elevene skal forholde seg til et bestemt verk og foreta en vurdering av verket individuelt eller i gruppe. Hvis en beveger seg fra det trygge og kjente til et noe mer utfordrende landskap, er albumformatet et sted å gå for å se på lengre fortellinger. *Valhall* av Peter Madsen og *Asterix* av Goscinny og Uderzo er eksempler på to større serier med lange historier i albumformat, som kan være et sted å starte for lesing og videre samtale.

Som lærer er det viktig å gå foran og vise muligheter for tolkninger av en tekst, men det er samtidig et overordnet mål å skape en læringskultur hvor den enkelte stemme blir hørt og det utvikles respekt for ulike perspektiver på tekstopplevelse. Hennig snakker om refleksjon i prosess, en dialog mellom ulike perspektiver og horisonter hvor målet er å gjøre den enkelte deltaker til bedre tenkere (Hennig 2010: 197).

I den prosessen må elevene også utfordres i møte med mer ukjente og åpne tekster. Jeg har tidligere nevnt Jason som en viktig norsk serieskaper. Tegneseriene til Jason stiller andre krav til leseren i forhold til det å fylle tomrommene mellom rutene, men også det å tolke stemninger i bilde og tekst. Jason bruker blant annet kjente litterære forelegg som *De tre musketerer*, varulvmyten og historiske personer som Hitler og Hemingway i sine serier. Det gir grunnlag for å stille spørsmål og få i gang refleksjon og samtale om hvorfor og hvordan Jason refererer til og bruker slike elementer i tekstene sine.

Min erfaring med samtaler om tegneserier viser at elever som ellers bidrar lite eller holder seg tilbake når det gjelder samtale om mer tradisjonelle tekster er mer aktive i samtaler om tegneserier. Jeg opplever også at elever som er visuelt sterke har mye å bidra med i dette tolkningsfellesskapet. I en klassesammenheng danner det seg ofte mønstre av hvem som er aktive og passive i forskjellige samtaler. Jeg har erfart at samtaler om tegneserier også kan bidra til å bryte med slike mønstre.

På 8. trinn er fantasy en sjanger som har vært populær lenge og som fremdeles står sterkt både hos gutter og jenter. Inkallills fantasyserier, *Ridderne av d'Or* og *Miranda*, er interessante som

alternative fantasyunivers, men også for å undersøke hvordan slike univers har fellestrekk selv om de presenteres i forskjellige uttrykksformer som skjønnlitteratur, film, dataspill og tegneserie.

Flere kjente skjønnlitterære fantasyserier for ungdom har blitt adaptert til tegneserie. Det gjelder for eksempel *Artemis Fowl* av Eoin Colfer og *Twilight* av Stephanie Meyer, som begge er oversatt til norsk. Det er flere aktuelle tegneserieadaptasjoner som foreløpig ikke er oversatt til norsk som *The Lightning Thief* av Rick Riordan. Denne boka er også filmatisert. I denne forbindelsen ligger det godt til rette for et tverrfaglig opplegg mellom norsk og engelsk i forhold til å arbeide med fantasysjangeren, adaptasjoner og sammenlikning av tema, språk og uttrykk i oversatte verk. Et tverrfaglig opplegg som handler om adaptasjon kan også virke inkluderende fordi det treffer forskjellige interesser hos elevene samtidig som én historie er utgangspunkt flere adaptasjoner. Det kan skape et tolkningsfellesskap med stort potensial for både læring, dannings og utvikling av et inkluderende læringsmiljø fordi mange kan bidra fra eget ståsted. Her er også en unik plattform for å se på bestanddelene i en historie og virkemidlene som brukes i forskjellige medier for å fortelle samme historie.

Et nytt fenomen er egne tegneseriefortellinger knyttet til populære bokserier. *Engelsfortrilogien* av Mats Strandberg og Sara Bergmark Elfgren har blitt svært populær og er et eksempel på en fantasyserie som har fått en supplerende tegneseriebok med selvstendige, korte historier basert på hovedpersoner og miljø fra bokserien. Mulighetene for å sammenlikne, vurdere og samtale om funn ligger her spesielt godt til rette.

Det er flere sjangere som er interessante å utforske i den videre lesing når elevene møter større tegneserieverk. Den grafiske oppvekstromanen finnes både i norsk utgave som Inga Sætres *Fallteknikk* eller som selvbiografi i *Blankets* av Craig Thompson (*Tepper* i norsk oversettelse).

*Fallteknikk* av Inga Sætre fikk Brageprisen i klassen for barne- og ungdomslitteratur i 2011. Rakel heter hovedpersonen i denne tegneserieromanen som handler om overgangen fra ungdom til voksen. Sætre er innom mange problemstillinger som å være annerledes, selvtilit og det å ta viktige avgjørelser som får konsekvenser for resten av livet. Det er lett å kjenne seg igjen og identifisere seg med hovedpersonens søken etter mening og verktøy for å finne ut av livet. Dette er kjente problemstillinger i mange skjønnlitterære bøker for ungdom. Tegneserieromaner med samme innhold må ses på som et verdifullt alternativ til leseopplevelse og innsikt.

*Tepper* av Craig Thompson er en oppvekstroman med sterke selvbiografiske trekk. Hovedpersonen vokser opp i et strengt religiøst hjem og opplever det som en sterkere og sterkere tvangstrøye i utviklingen som ungdom, spesielt i møte med kjærligheten. Craig Thompson forteller med følsom strek og skaper en atmosfære av uskyld og naivitet, noe som er spesielt virkningsfullt når hovedpersonen møter kjærligheten og de samvittighetskonflikter det bringer med seg. Samvittighetskonflikter som særlig knyttes til normer i et strengt, religiøst hjem. Boka berører flere temaer som kjærlighet, gryende seksualitet, religiøs tro, skyld og opprør mot konvensjoner.

*American born Chinese* eller *Amerikansk kineser* av Gene Luen Yang blander tre fortellinger fra kinesisk fortellertradisjon sammen med en tenårings ønske om å passe inn. Det er flere aktuelle problemstillinger i forbindelse med lesingen av romanen, som søken etter identitet, tradisjon, stereotypier, kjærlighet, vennskap og selvrespekt gjennom å akseptere den en er. Samtidig er historien en spennende vev av tradisjonell japanske mytologi og et tenåringsdrama, noe som utfordrer leseren.

Daniel Clowes *Ghost world* er et svart tenåringsdrama om to jenter som har en ganske kynisk tilnærming til omgivelsene i en liten småby hvor de kjenner seg fremmedgjort og annerledes. *Ghost world* er også adaptert til film.

Chris Ware *Jimmy Corrigan: Den smarteste gutten i verden* handler om menn i tre generasjoner, om menneskelige svakheter og kommunikasjonsproblemer. Ware arbeider i en stilisert stil med visuelle temaer og symboler og han er regnet som en av de mest innovative og sentrale aktørene i moderne tegneserierkunst. *Jimmy Corrigan* blir ofte sammenliknet med *Ulysses* av James Joyce og er et eksempel på avansert grafisk fortelling for lesere som trenger en ekstra utfordring.

Selvbiografiske verk er en stor internasjonal sjanger, og her er blant annet *Persepolis* av Marjane Satrapi oversatt til norsk. *Persepolis* av Marjane Satrapi er en barndomskildring fra livet i Iran under den islamske revolusjonen og den pågående krigen mellom Iran og Irak. Marjane har et godt hjem, familien bor i Teheran og foreldrene er velutdannede, omsorgsfulle og skeptiske til de forandringene revolusjonen fører med seg. Det er en oppveksthistorie med hendelser som alle i aldersgruppa vil kunne kjenne seg igjen i. Samtidig er det et oppgjør med krefter som virker undertrykkende enten i kraft av religion eller statsmakt.

Marjane blir etter hvert sendt til en streng kostskole i Østerrike. Hun får der et sterkt møte med vestlig kultur som virker både skremmende og frigjørende. Marjane vender tilbake til Teheran og gifter seg, men kjenner seg nå fremmed i eget land.

Boka er tegnet i enkel, sort strek som passer godt til handling og stemning. Det er et godt eksempel på hvordan strek og farge er et viktig virkemiddel for å skape stemning i en grafisk fortelling.

Lesing av Persepolis åpner for en rekke interessante problemstillinger knyttet til kultur og påvirkning.

Læreplanen uttrykker et aktuelt mål i den forbindelsen: ”Mål for opplæringen er at elevene skal kunne reflektere over hvordan samfunnsforhold, verdier og tenkemåter framstilles i oversatte tekster fra samisk og andre språk”(RN2013:7).

I løpet av boka berøres aktuelle spørsmål som:

- Toleranse og intoleranse på personlig, politisk og sosialt nivå
- Å måtte ytre noe en ikke mener
- Familiens søken etter sannhet
- Hvilken betydning klasseforskjeller hadde før, under og etter revolusjonen
- Likheter og ulikheter mellom å vokse opp i et islamsk samfunn i forhold til et vestlig i forhold til: Skole, lek, helter, karriere, religionens stilling

*Persepolis* åpner for mange muligheter til å se på hvordan tekst og bilde sammen formidler kompleks informasjon som er det unike ved en avansert grafisk tekst.

*Persepolis* finnes også som animasjonsfilm, og her er det en fin anledning til en interessant sammenlikning av de to kunstuttrykkene fordi formspråket og figurene i bok og film er identiske. Her ligger det spesielt godt til rette for å se hvordan for eksempel persontegning, plott og miljø framstilles, og hvilke virkemidler som brukes likt eller ulikt i framstillingene.

*Drageløperen* av Khaled Hosseini er en roman som også er filmatisert og adaptert til tegneserie. Tegneserien er også oversatt til norsk. *Drageløperen* behandler flere temaer som vennskap, indre motsetninger mellom befolkningsgrupper i Afghanistan og den ytre konflikt med stormakten Sovjetunionen.

Det spesielle med *Drageløperen* er at den gir et unikt innblikk i en kultur som vi vanligvis bare får et ytre bilde av formidlet gjennom nyhetsreportere og TV-bilder. Selv om det er en privilegert afghaner som forteller historien, handler det like mye om vennen som kommer fra en diskriminert gruppe av befolkningen og deres kompliserte vennskap. Det er et vennskap som tar en dramatisk vending med alvorlige konsekvenser for begge.

Både tegneserieadapsjonen og filmatiseringen ligger nær opp til boka, og det gjør det spesielt interessant for å se hvordan en fortelling framstår i forskjellige formater eller medier.

Brian K. Vaughan og Niko Henrichon *Pride of Baghdad*, i norsk oversettelse *Løvene i Bagdad*, er basert på en virkelig hendelse fra starten på krigen i Irak. Historien handler om fire løver som rømmer fra dyrehagen i Bagdad i forbindelse med krigskaoset. Som allegori representerer de fire løvene ulike befolkningsgrupper i det irakiske samfunnet. Flokken består av en alfahann, to hunner og barnet til den ene hunnløven. Historien formidles sett fra løvenes perspektiv, og det er en aktiv veksling mellom handling i nåtid og tilbakeblikk, som når løvene treffer en skilpadde som forteller om forrige krig i 1991, og hvilke konsekvenser den krigen fikk for naturen og livet til skilpaddene som ble ødelagt av oljesøl.

*Løvene i Bagdad* kan leses på flere plan, som en dramatisk dyrehistorie, og på et dypere plan som en allegori over det irakiske samfunnet, men løveflokkene kan også representere andre samfunn eller hendelser, og historien har flere tolkningsmuligheter. Det gjør den godt egnet som lesing av flere for litterær samtale om ulike tolkningsforslag.

Det er også mulig å bringe andre spørsmål inn i den litterære samtalen, som hva frihet egentlig betyr. De fire løvene representerer forskjellige posisjoner i forhold til det å være fanget, å ha opplevd frihet og å måtte legge bånd på instinktene sine.

Fortellingen er i stor grad drevet av dialog mellom løvene og viser godt hvordan dialog skaper forskjellige karakterer. Nærlesing kan være interessant for å vise hvordan stemmen til de forskjellige løvene forteller noe om deres personlighet og hvordan personligheten kommer gradvis til uttrykk i løpet av fortellingen.

Det er også interessant å se på hva tekst og bilde forteller sammen, hver for seg eller overlapper. Tegneren Niko Henrichon tar i bruk et bredt utvalg av visuelle virkemidler for å bringe bredde og dybde i historien, og det preger selvfølgelig også framstillingen av personlighetene til løvene.

Historien gir også muligheter til å se på andre fortellinger som er fortalt fra dyrenes perspektiv som for eksempel animasjonsfilmen *Løvenes konge* for å sammenlikne fortellermåter og bruk av visuelle virkemidler.

Det finnes også flere tegneserieromaner fra krig og konfliktområder som kan trekkes inn i forhold til de jeg allerede har nevnt. Jacques Tardi har gitt ut *Skyttergravskrigen* fra 1. verdenskrig og Ari Folman og David Polonsky har laget *Vals med Bashir*<sup>21</sup> som handler om krigen i Libanon sett gjennom øynene til en israelsk soldat. Denne boka er også filmatisert. I denne sammenhengen passer også *Maus* av Art Spiegelman inn. *Maus* er en tegneserierklassiker som jeg har vært innom tidligere ved flere anledninger. Den finnes oversatt til bokmål og nynorsk, og den kan brukes i sammenheng med både litterære og historiske temaer.

Journalistikk i grafisk format er særlig kjent gjennom bøkene til Joe Sacco. *Palestina* og *Fotnoter fra Gaza* er oversatt til norsk. Guy Delisle beveger seg også i området reiseskildring/journalistikk med *Opptegnelser fra Jerusalem*. I begge tilfellene er det interessant å se hvordan forfatterne bruker humor som virkemiddel, dels for å skape distanse, dels for å variere stemning i det som ellers lett kan bli historier med håpløs utgang. Joe Sacco tegner for eksempel seg selv på en gjennomført, karikert måte, noe som understreker hans posisjon som utenforstående betrakter i miljøet han beskriver.

Robert Crumb *Genesis 1. Mosebok* er en personlig, nitidig gjengivelse av Bibelens fortellinger i Crumbs spesielle formspråk. Det finnes flere tegneserieadaptasjoner av religiøse fortellinger som kan være interessante i den forbindelse. Jeg tenker spesielt på bøkene om *Buddha* av japaneren Osamu Tezuka. Flere titler i serien er oversatt til norsk, og en sammenlikning av formspråket og framstillingen av religiøs tekst kan være en interessant oppgave å legge fram for elevene. Her er det også mulig å se på tegnestil og bruk av virkemidler i japansk manga og sammenlikne med Robert Crumbs tegnestil og bruk av virkemidler. *Menneskesønnen* av Peter Madsen er en annen religiøs framstilling som kan være

---

<sup>21</sup> Jeg har akkurat nå hatt en interessant opplevelse knyttet til denne grafiske romanen som veileder og sensor ved prøvemuntlig norsk i 10. trinn. En av oppgavene var å gjøre rede for begrepet sammensatte tekster og fordype seg i et tekstområde. En gutt hadde valgt tegneserier og *Vals med Bashir* var et verk han viet spesiell oppmerksomhet i sin presentasjon. Han uttrykte blant annet at han hadde hatt en av sine beste leseopplevelser med dette verket. Faren hadde vært soldat i Libanon, og han ble også begeistret for verket hvor han opplevde en sterk gjenkjenning av egen situasjon. Møtet med dette verket resulterte etter hvert til en viktig samtale mellom far og sønn.

aktuell i denne sammenhengen. Her er det en fin anledning til å lage et tverrfaglig opplegg med norsk, kunst & håndverk og RLE.

Biografi er en annen sjanger som er spesielt aktuell med Steffen Kvernelands *Munch*. Kverneland har tidligere laget biografien om *Olaf G* sammen med Lars Fiske. Lars Fiske har også laget en biografi om den eksentriske og originale kunstneren Kurt Schwitters, *Herr Merz*. Andre norske grafiske biografier er *Ivar Aasen* av Erna Osland og Arild Midthun og *Jeg, Arne Næss* av Ola A. Hegdal og Tore Strand Olsen.

En måte å eksponere elevene for mange og forskjellige grafiske fortellinger, er å gjennomføre en leseperiode hvor elevene selv velger bok i et stort og bredt utvalg. Leseperioden kan avsluttes med at elevene gir en kort presentasjon av egen lesing. Presentasjonen kan bestå av en kort gjennomgang av plott, persongalleri og miljø. Andre elementer kan omhandle forfatter/tegner, tegnestil, sjanger og bruk av virkemidler. Det viktigste er imidlertid at elevene setter ord på sin leseopplevelse og opplevde kvaliteter gjennom lesingen.

Før perioden bør læreren modellere en presentasjon slik at elevene har et godt utgangspunkt for å lage sin egen. Jeg har gode erfaringer med denne modellen. For det første får elevene tilgang til et bredt utvalg og må foreta et valg ut i fra egne kriterier. Jeg forutsetter at læreren har hatt en kort presentasjon av utvalget for å hjelpe elevene på veien til å velge. For det andre møter elevene andres leseopplevelser, noe som kan gi inspirasjon til videre egen lesing. Det er også mulig å ha med leselogg eller andre former for presentasjon i opplegget. For å utvikle både leseinteresse og leseferdighet bør opplegget gjennomføres en periode på hvert klassetrinn med delvis nytt utvalg hvert år for å ivareta både progresjon og tilpasset opplæring.

## **5.6 Lage tegneserier**

Å lage egne tekster er en viktig del av arbeidet med tegneserier som med annen litteratur. Etter en periode med lesing er det naturlig å produsere tekster selv. På 8. trinn har jeg ofte arbeidet med adaptasjon av eventyr som elevenes første egne tegneserieproduksjoner. For det første er det kjente fortellinger, de følger et klassisk fortellermønster, og det er et interessant typegalleri. Det finnes også gode eksempler på tegneserieadaptasjoner av eventyr som *Grimsborken*, *Soria-Moria* og *Mumle Gåsegg* av Bjørn Ousland som jeg bruker som forbilder.

Elevene lager først manus. Dernest arbeider de med å utvikle karakterer, og så tegnes og skrives det hele ut. Jeg opererer oftest med A3 som et gitt format med fri bruk av ruteoppsett for å utfordre elevenes kreativitet i forhold til form og innhold. Elevene velger helst korte eventyr som *De tre bukkene Bruse*, *Pannekaka* eller dyreeventyr som *Da bjørnen ble stubbrumpet*.

En mer utfordrende versjon av denne oppgaven er at elevene lager egne versjoner av eventyrene med persongalleri og utfordringer satt inn i dagens miljø. Dette er selvsagt en mer spennende oppgave i forhold til å utfordre egen kreativitet, og jeg bruker ofte denne versjonen. En ytterligere utfordring jeg har knyttet til oppgaven er å skrive teksten på sidemålet. Jeg har nettopp gjennomført et opplegg med denne ekstra utfordringen og opplever at elevene synes det er interessant å bruke sidemålet i dette formatet.

En annen oppgave er å lage en tegneserie ut i fra en gitt rammefortelling. Elevene får da oppgitt ingrediensene i en kort fortelling og skal på bakgrunn av gitte opplysninger lage et manus og utforme et tegneserieoppslag i en eller flere A3 sider alt avhengig av hvor mye tid som settes av til undervisningsforløpet. Denne oppgaven kan godt gjentas med forskjellige ingredienser knyttet til forskjellige sjangre og tematikk.

På 9. trinn får elevene i oppgave å lage et eget tegneseriemanus ut i fra et gitt tema. Jeg foreslår oftest tema knyttet til hverdags situasjoner som elevene kan kjenne seg igjen i, gjerne med en stemning knyttet til følelser situasjonen utløser. Utfordringen for elevene blir å bruke tekst og bilde til å fortelle en historie og skape en bestemt stemning. Her er det snakk om å bruke både visuelle og tekstlige virkemidler i samspill, noe som virkelig utfordrer elevenes kreativitet. Jeg har også utfordret elevene til å lage korte filmadaptasjoner av fortellingene og å bruke tegneseriemanuset som storyboard. Dette er en oppgave som motiverer og som er blitt mye lettere å gjennomføre med bruk av I-phone og enkle redigeringsprogram.

Å lage en tegneserie er også tema på 10. trinn. Nå kan elevene velge tema og sjanger selv, men skal begrunne valg før de går i gang med manusarbeid. Mange vender tilbake til eventyradaptasjon og hverdagsdrama, mens andre velger sjangre som fantasy og actioneventyr.

Elevene skal skrive tekster i forskjellige tekstformat og sjangre for ulike formål og målgrupper. Tegneserien egner seg også som formidler av informasjon og for å formidle et



budskap. Den reviderte norskplanen legger stor vekt på at elevene utvikler bevissthet i forhold til mottakerrollen og velger tekstformat og sjanger som passer til den teksten er rettet mot.

Jeg har svært gode erfaringer med det jeg kaller tegneserierverksted. Erfaringene kan oppsummeres slik:

- Oppgavene engasjerer alle elevkategorier.
- Elever som sliter med andre typer skriveoppgaver er mer motiverte for å fortelle historier med tekst og bilde.
- Å arbeide seg gjennom prosessen med ideutvikling, manus, miljø, persongalleri gjør at elevene tilegner seg de grunnleggende elementene i en historie på en annen måte enn gjennom tradisjonell fortelling.
- Arbeidet utfordrer både elevenes kreativitet, tålmodighet og nøyaktighet.
- Arbeidene stilles ut og elevene er tydelig stolt av arbeidene sine.
- Lærere fra andre klassetrinn har bedt om å få låne elevarbeid som brukes som forbilder, og elever har også vært med for å fortelle om prosessen med å lage tegneserie fra ide til ferdig produkt for yngre elever. Det har gitt selvtillit og motivasjon for videre innsats.

Det er vanlig å bruke tegneserier i brukssjanger som instruksjoner, brukerveiledninger og produktforklaringer. Oppgaver knyttet til utforming av tekster knyttet til praktiske oppgaver er en måte å bruke tegneserier i nyttesammenheng. I USA er det også gjort gode erfaringer med å bruke tegneserier for å forklare vanskelige vitenskapelige sammenhenger i for eksempel naturfag og matematikk. Det er publisert flere artikler på nettstedet forskning.no som beskriver slike erfaringer. En artikkel<sup>22</sup> beskriver et tverrfaglig dansk prosjekt, *Comicscience: The potential of comics in science and science communication*, som har søkt om midler for å undersøke hvordan tegneserier kan forklare vanskelige vitenskapelige problemstillinger. Tverrfaglige opplegg hvor tegneserie kan brukes på en slik måte burde være interessante å prøve ut også i norsk skole.

## 5.7 Tegneserier og andre multimodale tekster

Et kompetansemål i norskplanen retter seg mot estetiske virkemidler i sammensatte tekster: ”Mål for opplæringen er at eleven skal kunne beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler

---

<sup>22</sup> <http://www.forskning.no/artikler/2013/juli/361546>

*i sammensatte tekster, og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder”* (RN2013: 7).

Her er det svært gode muligheter for å treffe elevene på hjemmebane, og det kan være naturlig med en overgang fra temaet tegneserier til for eksempel film. Det samme gjelder bildebøker og digitale spill.

Jeg har tidligere nevnt blant annet *Persepolis* som animasjonsfilm, men en rekke kjente filmer har manus basert på tegneserier. *Numer 01* i 2014 tar for seg akkurat dette temaet under tittelen *Jakten på den gode historien*. Det er filmatiseringen basert på tegneserieromanen *Blå er den varmeste fargen* av Julie Maroh som er utgangspunktet for artikkelen som viser til at stadig flere filmer er basert på tegneserier. Et forhold som styrker arbeidet med å se på sammenhengen mellom film og tegneserie i undervisningen.

De mest kjente filmadaptasjonene av tegneserier er nok superheltene som kommer med jevnlig oppdaterte utgaver basert på fornyelsen av superheltsjangeren i tegneserieform fra 80-tallet. Alternative versjoner av sjangeren som *Kick-Ass* og *Watchmen* er interessante for å se med friskt blikk på en sjanger som var stivnet i form og uttrykk, men som har blitt vitalisert og utfordret blant annet av disse filmene.

Jeg har tidligere omtalt *Comics Art* av Paul Gravett. I bokas siste kapittel, *Infinite Canvases: Comics in the Digital Age*, viser Gravett tegneseriens utvikling i en digital tidsalder. En tidsalder tegneserien har tilpasset seg på flere måter som *webcomics*, tegneserier publisert på nettet. Gravett viser at digitalt publiserte tegneserier kan involvere leseren i enda større grad enn ved å fylle tomrommene mellom rutene i tradisjonelle tegneserier:

The interactivity and multi-modality of digital comics have led to the notion of the reader not only having control of the reading experience of a comic, but also having a choice of more than one path to follow. Stories no longer have to be linear, with a single beginning, middle and end, but can divide and deviate with wildly different trajectories and conclusions (Gravett 2013: 128).

Dette er forhold elevene kjenner fra spill og andre digitale tekstsjangre som tillater hopp fram og tilbake i teksten og åpner for forskjellige historiefølger. I en undervisningssammenheng åpner dette for store muligheter knyttet til motivasjon, elevdeltakelse og selvvalgt aktivitet.

## 5.8 Oppsummering

Tegneserien kom inn i læreplanene for skoleverket i 1985. Først som en del av en mediekritisk bølge, men etter hvert som en del av et utvidet tekstbegrep. Det siste er ytterligere forsterket med innføringen av begrepet sammensatte tekster. Et begrep som prøver å fange opp nyere teksttyper, spesielt knyttet til nye medier og digital teknologi.

I denne sammenhengen er tegneserier spesielt interessante som en bro mellom gammel og ny tekstkultur, noe jeg har vist eksempler på i forslag til undervisning med og om tegneserier.

Det er mange grunner til at tegneserier bør være en viktig del av undervisningen. I en tid hvor informasjon og påvirkning skjer gjennom visuelle medier og formater har skolen en viktig oppgave i forhold til å utvikle elevenes visuelle kompetanse. Tegneseriebøker byr på gode leseopplevelser, men også utfordringer i spenningsfeltet mellom tekst og bilde. Et spenningsfelt ungdom befinner seg i store deler av dagen gjennom bruk av mobil, nettbrett, PC og TV.<sup>23</sup>

Mange unge gir uttrykk for at litteratur ikke er det de ønsker å bruke fritiden på. Skolen har en utfordring i å motivere for fritidslesing i konkurranse med andre aktører. Da er det en fordel å ha et bredt utvalg av litteratur å tilby. Antakeligvis er tegneserier i lengre format lite representert når ungdom møter lesestimuleringsiltak. I alle fall er det sjelden å se tegneseriebøker på lister over anbefalte bøker. Et av de største lesestimuleringsiltakene som har pågått over lengre tid er Aksjon tXt. Det er Foreningen !les som står bak dette årlige framstøtet mot ungdomstrinnet. Hvert år siden 2001 har foreningen sendt et hefte med tekstutdrag til elever på ungdomstrinnet for at de skal bli kjent med ny litteratur.

Allerede i 2002 inkluderte heftet utdrag fra en tegneserie. Da med *Tidens trapp* av Inkalill. Siden har det vært utdrag fra en oversatt eller norskprodusert tegneserie i hvert hefte. Dette har vært det mest systematiske framstøtet for å gjøre ungdom kjent med nye, større

---

<sup>23</sup> Jeg kjenner godt en 10-åring som er blitt lest for hver kveld. Det setter han stor pris på, men har ikke hatt noe ønske om å lese selv. Et møte med Jeff Kinneys *En pingles dagbok* endret på det. Plutselig var det interessant å lese selv. Det spesielle med *En pingles dagbok* er at forfatteren blander tradisjonell tekst med tegneserieinnslag. Han har uttalt at han ønsket å få gutter til å lese med bøkene sine. 10-åringen leste Pinglebøkene og vendte tilbake til nettbrett og film. En dag oppdaget han at tegnefilmen *Adventure Time* også fantes som tegneseriehefter. *Adventure time* har fått svært positiv omtale, både som film og tegneserie, siden den henvender seg til både barn og voksne med en underfundig humor, særpreget miljø og originalt persongalleri. 10-åringen fikk tak på heftene. De finnes bare i engelsk utgave, og han arbeider seg møyssommelig gjennom teksten, mens han humrer og ler. Rett bok til rett leser. Det gjelder også tegneserier.

tegneserieverk. I de senere år har det også fulgt med lærerveiledning som foreslår aktiviteter knyttet til tekstutdragene.

Jeg har tidligere vist at det er stor interesse blant lærere i USA for å bruke tegneserier i undervisningen, og det finnes mange nettsteder som presenterer både undervisningsopplegg og aktuelle tegneserier. Det er også skrevet en rekke bøker med metodisk og didaktisk innhold for bruk av tegneserier i undervisningen.

I Norden har det ikke vært like stor oppmerksomhet om tegneserien i undervisningssammenheng. I Norge har Nynorsksenterets nettsted mye informasjon om tegneserier og også forslag til undervisningsopplegg med og om tegneserier. I Sverige og Danmark er det produsert en del undervisningsmateriell knyttet til spesielle tegneseriebøker. Et eksempel på dette er Apart forlag som har laget et opplegg knyttet til oversettelsen av første bind i serien *The Walking Dead* av Robert Kirkman. Handlingen er en framtid dystopi hvor en epidemi har vekket de døde til liv og sivilisasjonen har brutt sammen. Det er også laget en TV-serie som baserer seg på tegneserien. Dette er kanskje ikke et tema mange lærere ville nærme seg, men lærerveiledningen har en grundig gjennomgang av handlingen sammen med en omfattende begrunnelse for hvorfor dette burde være aktuell lesing. Jeg siterer punkt 1 i begrunnelsen: *"Innehållet utgör ett diskussionsunderlag för de allra flesta värdegrundsfrågor i läroplanen, såsom demokrati, jämställdhet och empati"*<sup>24</sup>

Dette er kanskje ikke problemstillinger mange lærere umiddelbart ville knytte til en "zombietegneserie", men det utfordrer i hvert fall våre holdninger til hva slags litteratur vi skal tilby våre elever og hvorfor vi skal gjøre det. Det har også vært noe av intensjonen med denne delen av min oppgave.

---

<sup>24</sup> <http://shop.apartforlag.se/walking-dead-lararhandledning> Lastet ned 21.04.14

## 6. Konklusjon

Tema for min oppgave har vært tegneserien i undervisningen. Jeg lanserte i innledningen en hypotese om at tegneserien har et unyttet potensial i norskundervisningen på ungdomstrinnet. Et potensial jeg har påvist på flere måter.

Jeg har i kapittel 2 vist hvordan tegneserien har utviklet seg som tekst fra korte striper med humoristisk innhold til også å omfatte lange, komplekse tekster i bokformat. Det har vært en utvikling som særlig har skutt fart det siste tiåret. Med denne utviklingen har det oppstått et behov for begrepsapparat for å forstå og samtale om tegneserien som uttrykksform. I starten var det tegneserieskaperne selv som utviklet dette begrepsapparatet, men etter hvert har forskere innenfor akademia fattet interesse for tegneseriens utvikling og behov for begrepsapparat. Dette har først og fremst skjedd i USA, men også i Europa er det økt akademisk interesse for tegneserien. Jeg har presentert sentrale teoretikere og forskere innen feltet og resultater fra deres arbeid. I Norge har tegneserien fremdeles liten plass i akademia, og det er både behov og plass for norsk forskning i dette feltet. Det gjelder ikke minst tegneserien sett fra et didaktisk perspektiv.

I USA har tegneserien fått innpass i skolen etter å ha vært sett på som mindreverdig og til dels skadelig for barns utvikling. Flere nettsted for lærere presenterer nye tegneserier, deler undervisningsopplegg og argumenterer for bruk av tegneserier i undervisningen. I Norge ble tegneserien først omtalt som undervisningstema i læreplanene fra 1985 og har siden vært med i alle planer, også under samlebetegnelsen sammensatte tekster. Et begrep som i en planperiode også var et hovedområde i norskplanen. Det er tatt ut som hovedområde i revidert norskplan, men som del av et utvidet tekstbegrep er arbeid med sammensatte tekster, som tegneserier, en naturlig og viktig del av norskundervisningen.

Jeg har i oppgaven vist hvordan tegneserien presenteres svært ulikt i læreverker på ungdomstrinnet og at presentasjonen i mange tilfeller hviler på et syn på tegneserien som ikke er oppdatert i forhold til utviklingen av tegneserien og tegneseriens status i dag. En utvikling og status som jeg har beskrevet i kapittel 2. Læreverkene legger også i stor grad opp til et fragmentert arbeid med enkeltoppgaver som ikke skaper nødvendig forståelse for hva tegneseriebegrepet inneholder. Det legges sjelden til rette for at det utvikles kompetanse i å lese komplekse tegneserier i form av grafisk roman. En undervisning basert på fremstillingen i lærebøkene vil gi elevene et svært ulikt grunnlag for å lese og forstå tegneserier. Et grunnlag som er nødvendig for å utvikle videre lesekompetanse knyttet til tegneserier. Jeg har også vist

til resultater fra forskning som viser at lærebokas stilling er sterk og at læreboka derfor er premissleverandør til undervisningen. Det er den enkelte lærers interesser og kompetanse i å planlegge og gjennomføre undervisning med og om tegneserier som avgjør hva slags grunnlag for læring elevene møter ved siden av lærebøkens presentasjon av og arbeidsoppgaver knyttet til tegneserien. På bakgrunnen av disse forhold konkluderer jeg med at tegneseriens potensial er utnyttet i varierende grad knyttet til valg av læreverk og lærerens interesser og kompetanse.

Jeg har i kapittel 5 argumentert for hvorfor tegneserien fortjener en større og mer utviklet plass i undervisningen enn det de fleste læreverkene legger opp til. For å konkretisere dette har jeg vist eksempler fra egen undervisning. Jeg prioriterer der følgende områder:

- Utvikling av et hensiktsmessig begrepsapparat for å lese og forstå både enkle og avanserte tegneserier
- Utvikling av et samtalefellesskap som deler leseopplevelser og utvikler et forståelsesapparat med lærer som veileder og modell
- Utvikling av interesse og motivasjon for å lese i hele bredden av tegneseriebegrepet som inkluderer lengre tegneserier i form av grafisk roman
- Utvikling og utprøving av arbeidsoppgaver som engasjerer elevene og får dem til å yte sitt beste for optimal læring

Målet er å utvikle stor tekstkompetanse og lyst til å lese mer.

Jeg har gjennom arbeidet med oppgaven fått en bekreftelse på at tegneserien er en relevant og viktig tekst å arbeide med i norskundervisningen. Det skyldes blant annet følgende forhold:

- Tegneserien har utviklet kvaliteter og bredde, spesielt i formatet grafisk roman, som kan motivere og utfordre alle lesere.
- Det er utviklet et begreps- og forståelsesapparat som kan brukes i undervisningen med og om tegneserier.
- Som en del av begrepet sammensatte tekster er tegneserier tekster for vår tid.
- Tegneserier motiverer elever til å lese.
- I møte med tegneserien aktiviseres leseren raskt som tolker og medforteller fordi bilder kan inneholde flere tolkningsmuligheter.
- Tegneserien tilbyr unike leseopplevelser som kan være grunnlag for estetisk dannelse og generell dannelse ved å være en del av samtidskulturen.

Jeg lar Will Eisner få siste ordet i min avhandling:

*“The comic strip is no longer a comic strip but in reality an illustrated novel. It is new and raw just now, but material for a limitless, intelligent development. And eventually, and inevitably, it will be a legitimate medium for the best of writers and artists.”*<sup>25</sup>

Will Eisner 1942

---

<sup>25</sup> Will Eisner i Jon B. Cooke Blithe Spirit, *Comic Book Artist 2*, no 6(November):5 sitert I Paul Lopes *Demanding respect* Temple University Press 2009.

## Litteratur:

### Læreplaner:

Kirke- og undervisningsdepartementet (1986) *Mønsterplan for grunnskolen M-85. Revidert og midlertidig utgave*. Oslo, Aschehoug.

Kirke- og undervisningsdepartementet (1987) *Mønsterplan for grunnskolen M-87*. Oslo, Aschehoug.

Det kongelige kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet (1996) *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen*. Oslo.

Kunnskapsdepartementet (2006) *Læreplanverket for Kunnskapsløftet*. Oslo.

Utdanningsdirektoratet (2013) *Læreplan i norsk* <http://www.udir.no/kl06/NOR1-05/> Lastet ned 03.05.14

### Lærebøker:

Asdal, Fred Arthur og Hilde Justdal (2006) *Norskboka 8 NB!* Oslo, Damm.

Aske, Jorunn, Siw Larsen og Kjersti Rossland (2006) *Neon 8*. Oslo, Samlaget.

Blichfeldt, Kathinka, Tor Gunnar Heggem og Ellen Larsen (2007) *8-10 Kontekst basisbok*. Oslo, Gyldendal.

Drivflaadt, Elin, Anne-Grete Fostås, Kjartan Hjulstad, Helge Horn, Ellen Birgitte Johnsrud, Maria Nitteberg og Åse Marie Ommundsen (2013) *Fabel*. Oslo, Aschehoug.

Jensen, Marit og Per Lien (2006) *Fra saga til CD*. Oslo, Forlaget fag og kultur.

Rolland, Jon, Rigmor AA. Spiten og Hilchen Sundby (2007) *På norsk grunnbok 1*. Oslo, Cappelen.



### **Annen litteratur:**

- Bakis, Laureen (2012) *The Graphic Novel Classroom*. Thousand Oaks, Corwin.
- Beaty, Bart (2007) *Unpopular culture*. Toronto, University of Toronto Press.
- Beaty, Bart (2012) *Comics versus Art*. Toronto, University of Toronto Press.
- Birkeland, Tone og Frøydis Storaas (1993) *Den norske biletboka*. Oslo, Cappelen Fakta.
- Christiansen, Hans-Christian (2001) *Tegneseriens æstetik*. København, Museum Tusulanums Forlag.
- Christensen, Nina (2003) *Den danske billedbog 1950-1999*. Fredriksberg, Roskilde Universitetsforlag.
- Dong, Lan red. (2012) *Teaching comics and Graphic Narratives*, Jefferson, McFarland.
- Eisner, Will (2008) *Comics and sequential art*, New York, W.W. Norton.
- Farr, Michael (2009) *Porträtt av Hergé. Mannen bakom Tintin*. Stockholm, Bonnier Carlsen.
- Gabilliet, Jean-Paul (2010) *Of Comics and Men*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Gardner, Jared (2012) *Projections. Comics and the History of Twenty-first century Storytelling*. Stanford, Stanford University Press.
- Gravett, Paul (2005) *Graphic Novels*. London, Aurum.
- Gravett, Paul (2013) *Comics Art*. London, Tate Publishing.
- Groensteen, Thierry (2007) *The System of Comics*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Groensteen, Thierry (2013) *Comics and Narration*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Grove, Laurence (2013) *Comics in French*. New York, Berghahn.
- Harper, Morten (1996) *Kapteinens skrekk*. Bø, Telemark Tegneserieverksted.
- Harper, Morten (1997) *Tegneserienes triangel*. Bø, Telemark Tegneserieverksted.
- Harper, Morten (1998) *Rutenes hemmelighet*. Bø, Telemark Tegneserieverksted.
- Hennig, Åsmund (2010) *Litterær forståelse*. Oslo, Gyldendal.

- Hennig, Åsmund (2012) *Effektive lesere snakker sammen*. Oslo, Gyldendal.
- Jakaitis, Jake & Wurtz, James F. (2012) *Crossing Boundaries in Graphic Narrative*. Jefferson, McFarland.
- Kukkonen, Karin (2013a) *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester, Wiley Blackwell.
- Kukkonen, Karin (2013b) *Contemporary Storytelling. Nebraska*, University of Nebraska Press.
- Larsen, Marianne Eskebæk (2012a) Snobberi eller nødvendighet. *Unge pædagoger 2*: 78-81.
- Larsen, Marianne Eskebæk og Hans- Christian Christiansen (2012b) Film, tegneserier og tegneseriefilmatiseringer – En introduktion til analyse. *Unge pædagoger 2*: 4-17.
- Løvland, Anne (2007) *På mange måtar. Samansette tekstar i skolen*. Bergen, Fagbokforlaget.
- Magnusson, Helena (2005) *Berättande bilder. Svenska tecknade serier för barn*. Stockholm. Makadam.
- Magnusson, Helena (2011) Seriernas system. *Bild & bubbla 187*: 42-51.
- McCloud, Scott (1994) *Understanding Comics*. New York, Harper Collins.
- McCloud, Scott (2000) *Reinventing Comics*. New York, Harper Collins.
- McCloud, Scott (2006) *Making Comics*. New York, Harper Collins.
- Miodrag, Hannah (2013) *Comics and Language*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Monnin, Katie (2010) *Teaching Graphic Novels*. Gainesville, Maupin House.
- Oxfeldt, Elisabeth (2013) National og medial hybriditet: Et faghistorisk supplement (1978-2013). *Edda 4*: 255-275.
- Peterson, Robert S (2011) *Comics, Manga and Graphic Novels*. Santa Barbara, Praeger.
- Rhedin, Ulla (2001) *Bilderboken. På väg mot en teori*. Stockholm, Alfabeta.
- Rhedin, Ulla, Oscar K & Eriksson, Lena (red.) (2013) *En fanfar för bilderboken!* Stockholm, Alfabeta.

Rhoades, Shirrel (2008) *A complete history of American comic books*. New York, Peter Lang.

Robinson, Jerry (2011) *The Comics*. Milwaukee, Dark Horse Books.

Strömberg, Fredrik (2005) *Vad är tecknade serier?* Malmö, Seriefrämjandet.

Syma, Carrye Kay & Weiner, Robert G. (2013) *Graphic Novels and Comics in the Classroom*. Jefferson, McFarland.

Sørheim, Erle Marie (2014) Jakten på den gode historien. *Numer 01*: 14-16.

Versaci, Rocco (2001) How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective. *The English Journal* 91: 61-67.

Versaci, Rocco (2007) *This book contains graphic language. Comics as literature*. New York, Continuum.

Wivel, Matthias & Thorhaug T. (2004) *Forandringstegn. De nye tegneseriene*. København, Forlaget Politisk Revy.

Wolk, Douglas (2007) *Reading Comics*. Cambridge, Da Capo Press.

### **Et utvalg av særlig omtalte tegneserier/grafiske verk:**

Ask, Lene (2006) *Hitler, Jesus og farfar*. Oslo, Jippi Forlag.

Ask, Lene (2009) *Da jeg reddet verden*. Oslo, Jippi Forlag.

Ask, Lene (2012) *Neste gang blir alt riktig*. Oslo, Jippi Forlag.

Bakkmoen, Per Kr. et al.(1974) *Fremad og aldri glemme*. Oslo, Pax forlag.

Clowes, Daniel (2002) *Ghost world*. Oslo, No Comprendo Press.

Doxiades, Papadimitrou, Papadatos & Di Donna (2011) *Logicomix*. Oslo, Arneberg Forlag.

Fiske, Lars (2012) *Herr Merz*. Oslo, No Comprendo Press.

Haars, Peter (1971) *PROKON*. Oslo, Pax forlag.

Hosseini, Khaled (2011) *Drageløperen*. Oslo, Schibsted forlag.

Kverneland, Steffen (2013) *Munch*. Oslo, No Comprendo Press.

Runde, Øystein (2009) *Soga om Olav Sleggja*, Oslo, Samlaget.

Satrapi, Marjane (2005) *Persepolis*. Oslo, No Comprendo Press.

Spiegelman, Art (2009) *Maus*. Oslo, Samlaget.

Sætre, Inga H. (2011) *Fallteknikk*. Oslo, Cappelen Damm.

Tan, Shaun (2008) *Ankomsten*. Oslo, Egmont Serieforlaget.

Thompson, Craig (2006) *Tepper*. Oslo, Egmont Serieforlaget.

Vaughan, Brian K. og Niko Henrichon (2008) *Løvene i Bagdad*. Oslo, Gyldendal.

Ware, Chris (2010) *Jimmy Corrigan; den smarteste gutten i verden*. Oslo, No Comprendo Press.

Yang, Gene (2008) *Amerikansk kineser*. Oslo, Egmont Serieforlaget.

**Nettlenker(det er sitert fra):**

Ebrup, Niels. Tegneserier kan erstatte vitenskapelige artikler. *forskning.no*, publisert 08.07.13.  
Tilgjengelig: <http://www.forskning.no/artikler/2013/juli/361546> (Lastet ned 11.05.14).

Galaczy, Melinda. Walking Dead. En lærarhandledning för högstadiet og gymnasiet. *Apart Förlag*. Tilgjengelig: [http://apartforlag.se/skola/TWD1 - lararhandledning\\_2013.pdf](http://apartforlag.se/skola/TWD1 - lararhandledning_2013.pdf) (Lastet ned 08.05.14).

Gjerstad, Niels. En moldenser i Montpellier. *Romsdals budstikke*, publisert 08.06.13.  
Tilgjengelig: <http://www.rbnett.no/kultur/article7711493.ece> (Lastet ned 04.05.14).

Grabois, Andrew. Graphic Novels. *Beneath the Cover*, publisert 20.08.07. Tilgjengelig:  
<http://www.beneaththecover.com/2007/08/20/graphic-novels/> (Lastet ned 21.04.14).

Hodgson, Janet, Wenche Rønning, Anne Sofie Skogvold og Peter Tomlinson. Om lærernes fortolkning, planlegging og syn på L06. *Nordlandsforskning*, publisert februar 2010.  
Tilgjengelig: [http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/evakl/5/smul\\_andre.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/evakl/5/smul_andre.pdf) (Lastet ned 05.05.14).

Juuhl, Gudrun Kløve, Magnus Hontvedt og Dagrun Skjelbred. Læremiddelforskning etter LK06. Eit Kunnskapsoversyn. *Høgskolen i Vestfold*, publisert oktober 2010.

Tilgjengelig:

[http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/5/laremiddelforskning\\_lk06.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2010/5/laremiddelforskning_lk06.pdf) (Lastet ned 09.05.14).

Nielsen, Christopher. *Hjemmeside* <http://www.christophernielsen.no/> (Lastet ned 21.04.14).

Ottesen, Eli og Jorunn Møller(red). *Underveis, men i svært ulikt tempo*. Universitetet i Oslo, publisert desember 2010. Tilgjengelig:

[http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2011/5/fire\\_tredje.pdf](http://www.udir.no/Upload/Rapporter/2011/5/fire_tredje.pdf) (Lastet ned 08.05.14).

Statistisk sentralbyrå *Norsk mediebarometer for 2013* Publisert 25.03.14. Tilgjengelig:

<http://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2013> (Lastet ned 06.05.14).

Tan, Shaun. *Hjemmeside* <http://shauntan.net/books.html>) (Lastet ned 21.04.14).

## Sammendrag

Hovedmålet med oppgaven er å vise tegneseriens potensial i undervisningen. Et potensial jeg mener ikke er fullt utnyttet. Det har jeg vist gjennom fire kapitler hvor jeg først viser tegneseriens utvikling fra korte avisstriper med humoristisk innhold, til lange grafiske fortellinger med samlebegrepet grafisk roman. Målet med kapittel 2 var å vise bredden og kvaliteten som er utviklet og som inneholder et stort potensial for både læring og gode leseopplevelser.

Jeg viser i kapittel 3 hvordan det er utviklet et begrepsapparat for vurdering av og samtale om tegneserier. Det var først serieskapere som Will Eisner og Scott McCloud som startet dette arbeidet. Siden har akademia vist større interesse for området, først innen kulturstudier, men siden innen språk og utdanning. Det er først og fremst i USA forskningsfeltet økte. Europa og Norden har kommet etter, men i Norge feltet fremdeles lite. Jeg har derfor støttet meg på litteratur og forskning utenfor Norge. Målet med dette kapitlet var å vise at det er utviklet en tegneseriens diskurs med tilhørende begrepsapparat. Et begrepsapparat som også kan brukes i undervisningssammenheng.

I en gjennomgang av læreplaner og lærebøker i kapittel 4 viser jeg først tegneseriens plass i planverk. Jeg går så gjennom læreverkene i norsk for å se hvilke tegneseriebegrep elevene møter og hva slags arbeidsoppgaver bøkene legger opp til. Tegneserien kom inn i læreplanene i 1985 og har siden vært til stede i formuleringer og mål. I gjennomgangen av læreverkene viser jeg at vekt og behandling av tegneserien er svært forskjellig. Det er også en tendens til et lite oppdatert bilde av tegneserien som uttrykksform og oppgavene knyttet til temaet bærer i stor grad preg av gjøring og mindre refleksjon. En undervisning med basis i enkelte av verkene vil derfor ikke utnytte tegneseriens potensial.

I kapittel 5 argumenterer jeg for tegneseriens unike kvaliteter og potensial i undervisningen. Jeg viser også eksempler på hvordan dette potensial kan utnyttes i undervisningen.

Jeg konkluderer med at tegneserien har et potensial som på bakgrunn av lærebøkens posisjon som premissleverandør til undervisningen utnyttes i varierende grad. Det vil da først og fremst være lærerens interesse og kompetanse som avgjør hvordan elevene møter tegneseriens potensial i undervisningen.

## Summary

The present thesis explores the potential of comics in education. A potential I find unfulfilled. I have examined this through four chapters. In chapter 2 I show the development of comics from short comic strips in newspapers up to the present and what is called the graphic novel. I intend with this chapter to present the quality and range developed over the years and the potential for both learning and good reading experiences which lies therein.

In chapter 3 I present the concept device developed for close examination and conversation on comics as a topic. Comic creators Will Eisner and Scott McCloud started this work. Later there has been a steadily increasing academic interest in the field of comics. First in cultural and social studies, and later on in language and education. American universities were first to show interest in comics studies. Europe has followed. In the Nordic countries Norway has been a slow follower. Because of this fact I had to rely mostly on research and literature from other countries. With this chapter my aim was to present a comics discourse and concept device. A concept device which also can be used in lower education.

I examine closely comics place in curriculums and textbooks in chapter 4. In the textbooks I have evaluated the comic concept and tasks presented. Comics as a topic was first introduced in the curriculum in 1985 and has since been present. In my examination I found that the textbooks presented comics as a topic in very different ways and also with different priority. I found that most textbooks present a rather dated picture of comics in general and tasks given to students are often formal and do seldom challenge reflection. Teaching comics based on most textbooks do not explore comics full potential.

In chapter five I promote the unique qualities of comics as literature and potential in education. I also demonstrate examples from my own teaching in order to show the potential.

I conclude stating that comics, especially in the form of the graphic novel, has an unfulfilled potential and due to the textbooks position in teaching is fulfilled in varying degree. The competence and interest of the teacher is, as I see it, the key to the fulfillment of comics potential in education.