

95 spørsmål jeg
stilte meg selv om
tegneserier rett før
jeg laget frokost og
ett etter at jeg så
ut av vinduet.

Zarina Saidova
Master i grafisk design og illustrasjon
Kunsthøyskolen i Oslo, 2022

Jeg aner ikke hvor den kom fra eller om den har alltid vært her. Liggende lavt uten å vise seg frem. Det er bilder og bevis av den på vegger i gamle byer og kulturer som ikke eksisterer lenger. Men den har vært skjult i mange år før den dukket opp igjen, med så stor kraft at alle hørte om *tegneserier*.

Ingen viste at tegneserier skulle bli så omfattende store men fortsatt ufangelig. Selvfølgelig er det noen som mener at de har fått tak i den og forstår den bedre enn andre. De let godt og grundig, i flere måneder og år, har de lært seg tegneseriens karakteristikk, elementer og former. De har sporet frem hvordan den beveger seg og hvilke miljøer den trives best i.

Tegneserier er som et rar vesen, den kan både være vakker og rar, morsom og mystisk, poetisk og direkte. Tegneserier kommer i ulike stiler, men for å kunne fange den, har vi regler og retningslinjer. Vi putter den fast i ruter, legger til bobler den kan snakke gjennom og binder den fast i bøker. Jeg mener at vi må gi slipp på de reglene og se på tegneserier på nytt igjen, fra et annet perspektiv. Jeg vil finne ut hva en tegneserie kan være, ikke er. Hvordan jeg kan bruke tegneserier i mitt arbeid og finne min egen metode for å lage tegneserier, som ikke bøyer seg for tid og ikke er bundet fast til ruter og bøker. Tegneserier som ikke er bare underholdning, men går mer i retning mot det kunstneriske og utforskende.

Comics.. are sometimes four-legged and sometimes two-legged and sometimes fly and sometimes don't... to employ a metaphor as mixed as the medium itself, defining comics entails cutting a Gordian-knotted enigma wrapped in a mystery»

R.C. Harvey, 2001



I dag våknet jeg og spurte meg selv 9,5 spørsmål om tegneserier:

1. Hvorfor kaller vi tegneserier for tegneserier? 2. Hvorfor er det ruter i tegneserier? 3. Kan tegneserie være en installasjon? 4. Hvordan smaker tegneserier? 5. Kan tegneserier være lyd? 6. Er tegneserier historiefortelling? 7. Hvor interessant er det å lese en historie som ikke har skjedd, om en prikk som ingen bryr seg om? 8. Er tegneserier poesi? 9. Leser du denne teksten som en tegneserie? 9.5 Liker stolen min å lese billige kioskbøker?



Mange har prøvd å definere tegneserier. For eksempel Will Einsner (Comics and Sequential Art, 1985), beskrev tegneserier som:

Sekvensiell kunst.

Det er en veldig åpen definisjon som verken sier noe om format, tekst, stil eller sjanger. Scott McCloud (Understanding Comics, 1993) ville utdype definisjon av Einsner, som kan dekke flere sider av tegneserier og definerte tegneserier med:

Tegnede og andre bilder plassert side om side i bevisst rekkefølge, med den hensikt å formidle informasjon og / eller fremkalle en estetisk reaksjon hos leseren.

Begge to er enige om at det skal være sekvensielle bilder. Jeg lurer på om det trenger å være verken bilder eller sekvenser. Og kan tegneserier dukke opp i media vi ellers ikke ville ha tenkt på, for eksempel teater, performance, installasjoner eller lyd?

Jeg har lenge vært misfornøyd med navnet og begrepet ”tegneserier”. På norsk sier vi *tegneserier* som helt klart betyr serier / sekvenser med tegninger. Her er det ikke så mye frihet i begrepet. På engelsk sier vi *comics*, som forbindes med det komiske og humoristiske i tegneserier. Vi har også *graphic novels*, som noen vil bruke for deres mer kunstneriske arbeid innen tegneserier. Det begrepet ble skapt av reklamebransjen for å kunne tjene litt mer på ellers billige tegneserier i 1970 (Cowling & Cray, 2022, s. 217). Jeg tror ikke noen av disse begrepene er helt riktige for å kunne dekke alle aspekter tegneserier kan dukke opp i. Og passer noen av mine arbeid som tegneserier?

- Denne boken kommer
du kanskje til å like.
- Hva heter den?

-Un-comics, svarte Andreas Berg. Jeg følte en tilknytting til navnet umiddelbart, som er skapt av Allan Haverholm i hans egen essay om eksperimentelle tegneserier i 2018, ”Uncomics – reconsidering the comics form through the prism of its experimental periphery” (Uncomics, 2018).

Haverholm fortsatt jobber med un-comics prosjektet både i bokformat, podcast og nettsiden til uncomics (Haverholm, 2022). På nettsiden står det at selve begrepet ”comics” refererer ofte til produkter fra den industrielle mainstreame masseproduksjonen. Eksperimentelle arbeid som står utenfor de reglene og normene vi har i ”comics”, blir fort avfedet som ikke tegneserier - derav navnet på prosjektet un-comics.

Uncomics is an ongoing project to explore the intersection between comics and contemporary art — in practice and theory
Allan Haverholm, 2020

Det er noe morsomt men samtidig seriøst ved navnet og jeg kjenner på muligheter med «un-comics», mer enn med comics. Ved å un - fold comics kan jeg se på tegneseriefeltet i nytt perspektiv, ta bort det jeg ikke nødvendigvis trenger for å lage tegneserier, elementer og regler som mange mener må være med for å kalle noe for tegneserier og legge til nye, som kan prøve å definisjonere tegneseriebegrepet på nytt igjen.

.

un-comics...
anti-serier... ikke-tegneserier...
bak-tegneserier?

2

Ruter er som magiske dører tegneserier kan reise gjennom for å kunne bevege seg gjennom tid og rom.

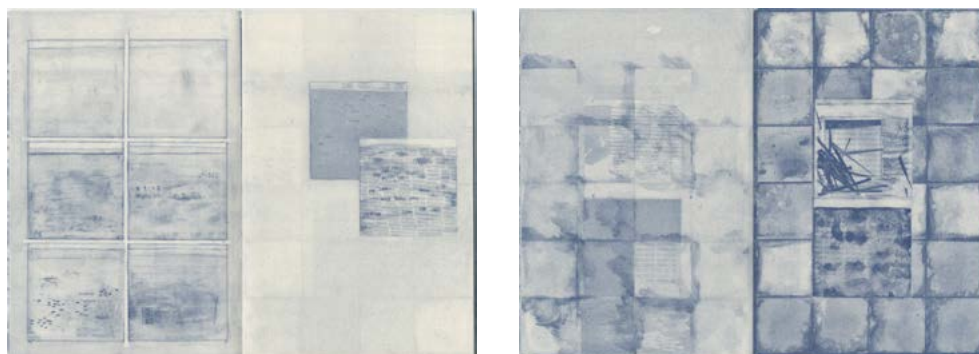
Tid og rom er det samme
Scott McCloud, 1993

I ruter kan vi både vise alt av en historie, bare noen få elementer eller ingenting i det hele tatt, her bestemmer tegneserieskaperen selv.

Første gang jeg laget tegneserier, ble jeg helt besatt av ruter. Det skulle være mange av dem, overalt! Plutselig ble jeg en filmregisør og ruten var min kamera.

Som de fleste vet skjer det mye mellom rutene også. Her har vi et helt liv som foregår, et "svart hull" på sidene der karakterer fortsetter å leve, handlingene foregår og det usynlige skjer. Jeg liker å jobbe med det usynlige rommet, for meg er det der jeg og leseren møtes og kan skape historien som ikke er tegnet eller skrevet ned.

Eksperimentelle tegneserier bruker tomrommer til sin fordel og man kan ofte se tegneserieskaperne tar bort rutene, leker mye med innhold eller endrer formene på dem.



Un-comic til Erin Curry "Poems to the sea" (2015) er et eksempel på hvordan man kan fortsatt bruke ruter og mellomrommet på en eksperimentell og poetisk måte. Hver rute viser historie med abstrakte, flytende former, uten noe tekst eller karakterer.

Scott McCloud mente at i slike tilfeller får leseren følelsen av at tiden står stille og kan bli hengende igjen (Understanding

Comics, 1993). Kanskje er det det eksperimentelle tegneserieskapere jobber med? En evig reise i tidløshet, der historier svever rundt uten å bli helt fanget i tiden.

Ruter kan sees også kjente kunstverk, som vi ellers ikke ville ha vurdert som tegneserier. Blant annet i Jacqueline Kennedy III av Andy Warhol, 1965. Her ser vi fire ruter satt sammen, 2x2, et ganske vanlig oppsett i tegneserier. Vi kan lese det som en tegneserie, men er det kunn på grunn av ruter?

Betyr det at uansett hva jeg legger i ruter, vil det være en tegneserie?

Hva skjer hvis jeg tar bort rutene helt? Er det fortsatt en tegneserie da? Bayeus teppet er omtalt som en av verdens første tegneserier, en 70 meter lang teppe med historien om erobring av England. Selv om den ikke har ruter, vil vi fortsatt kalle det for tegneserie på grunn av måten illustrasjonene er satt sammen ved siden av hverandre. Her er det sekvensielle bilder, som både Einsner og McCloud mener er grunnleggende for å kalle noe for tegneserie.

Så hvis jeg tar bort rutene, men lar illustrasjonene være igjen, blir det fortsatt tegneserier? Jeg blir mer og mer forvirret.



3

*Hei Ane! Installasjonen du hadde i resepsjonsgalleriet på Kunst-
høyskolen i Oslo, med ord fra Virginia Wolfs essay.*

Ville du ha kalt det for tegneserie?

Hei! Nei.



Jeg har vurdert lenge hvordan tegneserier kan tas inn i in-
stallasjon, som blir dermed mye nærmere den kunstneriske
delen av spekteret. Hva skal til for å overføre tegneserier til det
tredimensjonelle?

Selv om Ane Thon Knutsen ikke er enig med meg, kan jeg se
på hennes installasjon Kew Gardens (2022) som en tegneserie,
bare uten bilder og kunn med ord og ruter (mer om tegneseri-
er med kunn tekst i spørsmål 9).

Jeg har ikke sett så mange installasjonstegneserier, men tenk
på muligheter det kan gi oss! Ruter, tomrommet mellom rute-
ne, (som er da hele det fysiske rommet), tekst, tegninger eller
bevegelser, lyd, ikke lineær historiefortelling - det kan være
med på å utvide vår utforskning av tegneserier.

Aidan Koch er en tegneserieskaper som har utforsket dette i
Iris, 2016. I "Uncomics Podcast" (Haverholm, 2022, nåtid)
sier Koch at hun måtte se på tegneserier på en helt annen måte
og prøve å overføre hennes allerede printet bok, til et rom.
Små objekter, karakterer, elementer fra boken er representert i
rommet på en surrealistisk måte.



4

Jeg smaker tegneserier som en liten papirbit av et gammelt
glossy blad kjøpt på butikken.



5

Jeg har hørt en tegneserie lage lyd. Ingen tror på meg og mange misforstår hva jeg mener, men vi kan jo alle høre tegneseriens lyder.

Vrooom!

Jeg kan høre bilene kjøre forbi meg på sidene i tegneserien. Det kan du nok også. Men jeg er også sikker at jeg har hørt lyden *av* tegneserien, historien den prøver å fortelle meg, bare ikke på sidene i boken. Men først en liten historie om lyd og bilde fra virkelige hendelser.

En liten historie om lyd og bilde fra virkelige hendelser.

En sen kveld i november, gikk vi inn på Kniven Bar. Ikke akkurat en type bar jeg bruker å nyte surølen min i, men det var fullt overalt, regnet var irriterende og det var den nærmeste baren fra utstillingen i Grafill. I tillegg kan Levi være veldig overbevisende. Kom igjen. Det blir digg å sitte der, de har bra musikk, sa han til meg, Aina og Åsta.

Vi satt oss ned rett ved et stort bilde av et kirkegård. Baren var full av enslige, ensomme menn som syntes nok det var interessant å høre på oss, kunststudenter i fargerike klær. I høyttaleren hørte vi en sang om døden. Så det var et løgn tenkte jeg, musikken var ikke bra. Kan lyd være en tegneserie? spurte jeg. Selvfølgelig ikke, det er ikke sekvensielle bilder, sa Levi. Det er faktisk ikke bilder i det hele tatt, tilførte han. Men ser du ikke bilder i hodet ditt når du hører musikk?, spurte jeg. Jeg kan faktisk ikke se bilder i hodet i det hele tatt når jeg hører på musikk, sa Åsta. Jeg ble svært overrasket. Åsta er altså en av de syv prosent i verden som ikke kan forestille seg ting i bilder når de tenker. Hæ, så du er en av de 7% i verden, som ikke kan forestille deg ting i bilder når du tenker? Ja! sa hen.

Når jeg hører på musikk, forestiller jeg meg bilder. Det kan være en film, bilder eller dans. Noen ganger er det bare artisten som fremfører sangen på scenen for meg, en slags intimkonsert i mitt eget hode. Men hvis Åsta ikke kan se bilder i hodet, er teorien min om at tegneserier kan være lyd - mislykket. I tillegg har ingen vært enige med meg frem til nå. Selv om vi har alle hørt lyder i tegneserier, som også kalles for Onomatopoeia (lyddord):

Kapaw!

Boom!

WOW!

Ding - dong

zzz...zzz..

Vi leser et ord og hører et spesifikt lyd. Vi hører lyd og ser et spesifikt bilde. En bil som kjører forbi, eller Spiderman som svinger forbi fra rute til rute. *Swoosh!*

[Men hva med lydbilde?](#)

Mens jeg skriver dette, hører jeg på den nye platen til Espen Friberg, *Sun Soon* (Espen Friberg, 2022). Jeg klarer ikke å gi fra meg tanken på at dette er en tegneserie i format av opptak og elektronisk generert lyd. Espen Friberg er en kjent tegneserie-illustratør som har eksperimentert mye med kunst, installasjoner og musikk, så det er mulig koblingen fra å høre hans plate til tegneserien er kort på grunn av feltet han ellers jobber i. Mulig at det er bare i mitt eget hode... Jeg bestemte meg for å høre med Friberg hva han tenker:

Hei Espen. Tanker du at Sun Soon er en type lyd-tegneserie?

Hei. Nei.

Men, jeg vil ikke gi meg så lett. Hva hvis jeg bruker musikk og melodi som metode for å lage tegneserier? Der en låt og tegneserie går i ett, som å lage en animasjon til en låt, kan det

heller være en tegneserie som blir en adoptasjon av musikk og melodi. For eksempel i Sun Soon, har hver singel et navn som røper litt hva melodien handler om. I Lazy Cobweb og de mystiske og elektriske lydene gir meg bilder av naturen. Jeg ser vanndråper på spindelvevet, en edderkopp som sitter i et hjørne av spindelvevet og venter på sitt offer. Det er lydbilder, men kanskje kan også være en tegneserie?

Mulig dette er bare tull, men kanskje er det slik vi kan drive tegneserier frem og heller fokuserre på hva tegneserier *kan* være, i stedet for hva det *er*.



I tegneserien, som lesere blir vi veiledet rundt i historien. Vi skal lese rutene på en spesifikk måte. Som i en film, blir vi veiledet rundt i historien.

Jeg går dypere og dypere inn for å finne ut hva vil tegneserien egentlig fortelle oss? Til felles for alle de ulike stilene for tegneserier, har de minst en ting til felles og det er en eller annen form for historiefortelling.

Når jeg selv lager tegneserier merker jeg at mye av historiefortellingen kommer ved hjelp av ruter. Fra den ene ruten til den andre, beveger øyet seg og historien er allerede der før tegningene kommer på plass.

A - B - C - D

Jeg leser tegneserien fra rute A til rute D og vet akkurat hvordan jeg skal gjøre det. Øyet mitt vet hvor den skal gå og jeg trenger ikke å tenke så mye, jeg er bare med i den uskrevne avtalen mellom meg og tegneserieskaperen. Eller, la meg tenke litt om..

Nå ser jeg på samme side igjen og merker jeg nå at jeg kaster blikket på hele siden først. Jeg ser alle rutene og alle tegningene med en gang, og deretter begynner min lesereise fra rute A. Jeg går så videre til rute B, så C, til slutt D. Men hvis jeg ikke skjønnte det som skjedde i rute C, kan jeg gå tilbake til rute A igjen. Og hvis jeg er utålmodig kan jeg gå fra rute A til rute D men en gang og se hva som kommer til å skje i fremtiden.

Selv om historien er lineær og rutene er plassert bevist av skaperen, kan jeg egentlig gjøre hva jeg vil. Jeg kan gå i fremtiden og fortiden, eller bare bli igjen i nåtiden så lenge jeg vil. Jeg kan ødelegge den lineære historien, for tegneseriefeltet gir meg mulighet og lov til å gjøre det.

Men er ikke det som i en film,
du kan spole frem og tilbake?

Jo, men i en film er vi bundet fast til et lerret eller skjerm og øyet vårt fokuserer på nåtidens-scene. Mens i tegneserien kan øyet vårt se på alt samtidig (i alle fall det som er på siden). Jeg som leser kan gjøre hva jeg vil med det allerede lineære. Men som tegneserieskaper kan jeg gjøre *enda* mer. Jeg kan bryte det lineære, vise alt samtidig eller tvinge leseren til å se fremtiden

Jeg tror Tim er inne i det rhizomatiske. Et konsept beskrevet av Deleuze og Guattari (*A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, 1988), der et punkt i strukturen kan kobles til hvilket som helst annet punkt. Det vokser fra en uspesifikk start, ut i greiner.

Den ikke-lineære måten å fortelle en historie på krever mye fra leseren, den er nærmere et kunstverk enn underholdning.

Men hvorfor skal tegneserier underholde?

Den ikke lineære historien kan i tillegg forsterkes ved å plassere og konstruere rutene på en utradisjonell måte.

C - B - D - A

eller

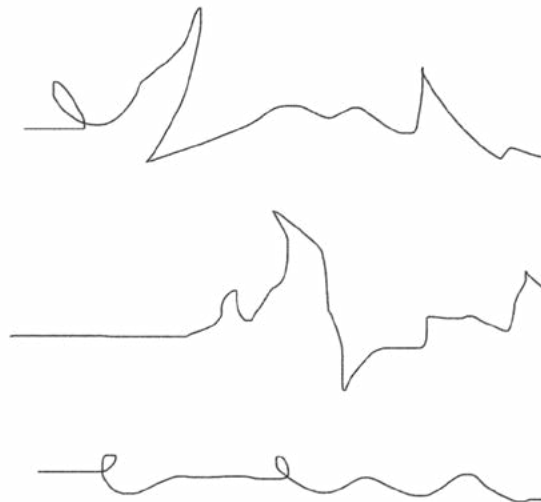
D - A - C - B

eller:

D - D - D - D - A - B - D - C - D

Det er 1000 andre muligheter å bruke ruter på og dermed kunne fortelle en ikke lineær historie. Ruten er dermed ikke bare en kamera (som reflektert i spørsmål 2), men også som ord i en bok (mer om ord og tegneserier i spørsmål 8).

I de ikke-lineære måter å konstruere historier og tegnesereire på, skapes det en dialog mellom tegneserieskaper og leser. Slike tegneserier kan leses på nytt og gjenoppdages ulikt hver gang, de går ut fra den underholdnende-boblen, og inn i opplevelses-boblen, som kan studeres og reflekteres over.





Jeg vil lage en tegneserie om en prikk midt på siden. Ikke noe spesielt med denne prikken, bare en helt vanlig prikk. Også kan den kanskje bli større på noen sider og mindre igjen på andre. Jeg utgir tegneserien og lesere kommer til å lure på hva det betyr. Hva betyr en prikk og hvorfor er noen prikker større enn andre. De lager en Facebook gruppe der de deler med hverandre sine konspirasjonsteorier. Men jeg bryr meg ikke. Jeg lager en ny tegneserie om en annen prikk, bare at denne gangen er den oppe i et hjørnet på siden, hele tiden, frem til siste side er den helt nederst i motsatt hjørne. Jeg utgir den og den tar også helt av. Lesere lager en ny Facebook gruppe og diskuterer om denne tegneserien handler om liv og død og at vi alle er som prikker på sidene i tegneserien, kommer til å dø til slutt. Så klarer jeg ikke dette tullet lenger og takker ja til et intervju på TV og sier at de prikkene betyr ingenting, de er bare en prikker. Så blir alle skuffet for de trodde at det er en historie i disse prikkene, og sletter de to første Facebook gruppene og lager en ny gruppe der de deler sine skuffelser og bindes sammen med et stort hat og misnøye mot meg. Så lager jeg en tegneserie om en bindestrek.



Dyr bul shchyl
 ubesh shchur
 skum
 vy so bu
 r l èz

Dette er diktet til den russiske poeten Aleksej Kruchenykh, skrevet i 1913. Kruchenykh opprettet Zaum bevegelsen i Russland og mente at språket er ubestemt og for å kunne lage et Zaum dikt, er skribenten nødt til å glemme skriveregler og grammatikk. Selve navnet zaum betyr ”bak fornuften”.

I diktet er lyd av ord mer sentralt og står sterkere i fokus enn betydningen av ordet. Det er ikke viktig hva som blir skrevet men lyden, følelsen og rytmen det skaper. Det er ingen bruksverdi i Zaum språket, men det er heller ikke poenget. Kruchenykh startet å skrive med absurditet og forvrengte ord, gi avkall på grammatikk og mening, skape uorden i språket for å avspeile uorden i livet. Kanskje er det også det vi også må gjøre med tegneserier? Glemme alt, regler, elementer og bare starte på nytt?



Poesi og tegneserier har lenge blitt mikset sammen. I slike tilfeller blir poesi brukt som historiefortellende tekst. Men hva med adoptasjoner fra konkret poesi til tegneserier, der ord blir erstattet med illustrasjoner? Multimediakunstneren Öyvind Fahlström jobbet både med poesi, kunst og hentet inspirasjoner fra tegneserier. I verket ”The Planetarium”, 1963, ser jeg poesi på den ene tavlen, og illustrasjoner som erstatter ord på den andre. Det er et kunstverk og spill, med store tema men fremvises på en lett og humoristisk måte.

Illustrasjoner for ord -
 som i egyptiske hieroglyfer?



Jeg har lenge lurt på om tekst, bare tekst, uten noen ruter, snakkebobler og illustrasjoner, kan være en tegneserie. For å finne ut av det, vil jeg se på to eksempler.

Bare to?!

En liten fanzine "See page 13!" laget av Jiří Valoch, poet, kunstner og kunsthistoriker, minner meg om en tegneserie. Hvorfor? Det er ingen tegninger, ingen karakterer, men bare tall og ord. Boken blir definert som kunstbok, men den er laget i et vittig format, der leseren må være med på leken til Valoch. Bla til side 3, så til side 14, til 17 og så videre. Man blir interessert og spent på hva kommer til å skje, og leseren bruker boken til mer enn vi vanligvis bruker å gjøre: lek og utforskning.



Jeg tror vittigheten, humor og det å "bruke" boken, i tillegg til formatet den er trykket på, kan være grunnen til at det minner meg om tegneserier.

Det samme angår fanzinen til Kim Hiorthøy, *Death Metal Orgy in the Dark Hole* (2022). Det handler om en dialog mellom to mennesker om det å skrive å lage en fanzine. Vi blir aldri introdusert for disse to karakterene, heller aldri ser dem. Men Hiorthøy's spontane og gøyale skrivestil, ruter som dialogen blir plassert i - er ikke det en tegneserie?



9,5

En stol

stod
i et

hjørne

i et rom

og tenkte

at det finnes ikke
noe mer

spennende

i hele
verden

enn å
lese

billige

kioskbøker

og

røyke sigar



Referanseliste.

1. Warhol, A. (1965, publisert 1966) Jacqueline Kennedy III [Silketrykk]. The Museum of Modern Art, New York, USA.
2. McCloud, S. (1993) Understanding comics: The invisible Art, Harper-Collins Publishers.
3. Cowling, S. & Cray, W. D. (2022) Philosophy of Comics - an introduction, Bloomsberg Publishing Plc.
4. Haverholm, A. (2022) Uncomics, CBA.
5. Haverholm, A. (2018). Uncomics – reconsidering the comics form through the prism of its experimental periphery [Masteroppgave, H2, Division of Art History and Visual Studies]. <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/8958101>
6. Haverholm, A. (2022). Uncomics. <https://uncomics.org>
7. Wikipedia (2022, 4. desember). Bayeux Tapestry. https://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry
8. Curry, E. (2015) Poems to the sea, Ley Lines
9. Valoch, J. (1973) See page 13!, Klaus Groh.
10. Hiorthøy, K. (2022) Metal Orgy in the Dark Hole, FootBooks.
11. Tvedt, T. N. (2018) Tegneserier, Jippi Comics.
12. Fahlström, Ö. (1963) The Planetarium, [Variable diptych]. Collection Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris .
13. Koch, A. (2016) Iris [Installasjon]. Brooklyn, New York.
14. Haverholm, A. (2022). Aidan Koch on the ecologies of comics and fine art [Audiopodkast]. Uncomic Podcast. https://uncomics.org/media/audio/Uncomics_S01E12.mp3
15. Espen Friberg. (2022). Sun Soon [Album]. Grappa Musikkforlag AS.
16. Gisle, J. & Holen, Ø. (2022, 5. desember). Tegneserier. Store Norge Leksikon. <https://snl.no/tegneserier>
17. Wikipedia (2022, 8. desember). Comics. <https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>
18. Le Guin, U. K. (1986) The Carrier Bag Theory of Fiction, Ignota Books.
19. Wikipedia (2022, 10. november). Rhizome. [https://en.wikipedia.org/wiki/Rhizome_\(philosophy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rhizome_(philosophy))
20. Guattari, F. & Deleuze, G. (1988) A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia, Athlone Press
21. Wikipedia (2022, 25. juli). Zaum. <https://en.wikipedia.org/wiki/Zaum>