

COMIXCRAFT

Vol.
3



Illustration: Casper Sand

#ordkraft2024

CASSAN
2024



PINGPRISEN 2024

18. maj 2024

Kulturhus Islands Brygge

Hvad er pingprisen?

Pingprisen er en dansk tegneseriepris, der hvert år hyl-der de bedste danske tegneserier i en række forskellige kategorier. Der uddeles desuden hvert år en ærespris til en person eller aktør med særlig betydning for tegneserien i Danmark.

Hvilke priser uddeles der?

Der uddeles hvert år Pingpriser i følgende kategorier:

Bedste danske tegneserie
Bedste danske debut
Bedste internationale tegneserie
Bedste internationale tegneserie på dansk
Bedste børne-/ungdomstegneserie
Bedste danske nettegneserie
Årets journalistiske tegner
Æresprisen

Hvordan findes vinderne?

Tegneseriekritikere fra alle danske medier med en seriøs og kontinuerlig dækning af tegneserier inviteres til at nominere værker til Pingprisen. De fem værker der nomineres i hver kategori findes gennem hemmelig afstemning blandt disse.

En nedsat jury skal derefter finde vinderne blandt de nominerede. Pingprisens "ejere" Dansk Tegneserieråd og Nummer 9 besætter to af pladserne i juryen, mens de resterende tre til seks jurymedlemmer udpeges af arrangørerne, "Team Ping".

Team Ping bestræber sig på at finde kvalificerede folk med forskellige baggrunde og tilgange til juryen. Nogle kommer

fra tegneseriemiljøet, mens andre har en bredere kulturbaggrund.

Hvem står bag Pingprisen?

Pingprisen er etableret af tegneseriemagasinet Nummer 9 og Dansk Tegneserieråd, og samarbejder med Storm P. Museet, der gavmildt har ladet Pingprisen bruge pingvinen fra Storm P's klassiske tegneserie "Peter & Ping".

En dedikeret arbejdsgruppe, "Team Ping", står for prisud- delingen ved en stor årlig prisfest, mens Nummer 9 har ansvaret for nomineringsprocessen.

Er der ikke et Ping-show?

Det er der da. Pingpriserne uddeles hvert år ved en stor prisfest, hvor tegneseriebranchen samles for at hylde årets bedste tegneserier og skaberne bag.

Det er et klassisk awardshow med drinks i høje glas, vel-klædte værter og rørende takketaler fra glade vindere – der selvfølgelig alle modtager en smuk Ping-statue.

Har der ikke været en anden Pingpris tidligere?

Jo. Den oprindelige Pingpris blev uddelt fra 1986 til 1996, og var en ærespris, der blev uddelt til en tegneserietegner eller -formidler. Den gamle Pingpris blev til på formiddags-avisen B.T.s initiativ, og blev uddelt af en kreds af tegnese- riebranchefolk. Men folkene bag den nye Pingpris vil gerne anerkende og bygge bro til den gamle pris, derfor samme navn.

Den nuværende Pingpris er blevet uddelt hvert år siden 2012.

www.pingprisen.dk

Velkommen til ComixCraft 2024



Kan tegneserier være en vej til dannelse?

Af TEM FRANK ANDERSEN, tegneserieanmelder, lektor, ph.d., Aalborg Universitet

ComixCraft er her i 2024 igen med på litteratur- festivalen OrdKraft i Aalborg. Det er et godt samar- bejde vi har fået etableret med OrdKraft, ikke mindst fordi tegneserier og grafiske romaner netop er med i selskabet om litteratur. Og ikke mindst i forhold til den dagsorden der handler om, at litteratur er et vigtigt element - en vigtig stribe - i forhold til spørgsmålet om dannelse.

Umberto Eco er eller rettere var en af dannelsens frontkæmpere. Umberto Eco skrev ikke meget om tegneserier, men tegneserier var på ingen måde fraværende i denne kulturforskers blik på kampen for dannelse. Derfor var det en gave fra Forlaget Faraos Cigarers trykpresser, at den italienske tegneserieska- ber Milo Manaras grafiske fortolkning af Umberto Ecos litterære juvel "Rosens Navn".

I det store kulturelle landskab og kredsløb er der nok ikke mange, der kobler tegneserier og dannelse. Der er mange stemmer, der gerne ser tegneserier som den Niende Kunststart. Om tegneserier er den Ottende eller Tiende kunststart er for mig ikke vigtigt. Tegne- serier har siden sin begyndelse med trykpressen og dagspressen været kommerciel. Det havde den amerikanske kunstner Andy Warhol det fint med, for kunst uanset type er jo på den ene eller anden måde kommerciel. Den skal i hvert fald sælge billetter.

Tegneserier gør en forskel, og en af disse forskelle handler om, at tegneserier understøtter dannelse, eller processen at kunne opnå et mål af dannelse. Men hvad er dannelse så? For Eco handlede det om at læse bøger, eller mere korrekt at søge oplysthed, men samtidig også bevæge sig igennem løgne. Ikke for at pege fingre og afsløre det, som løgnen søger at skjule. Søgen efter sandhed handler godt nok om at sortere løgnene fra, men Eco gjorde en dyd ud af at lege med løgne, hvad han ikke mindst beskriver i romanen "Foucaults Pendul". En anden murstensbog, som i sin form alene markerer en af dannelsens dyder: Tålmodighed!

Mit blik på tegneseriers relation til dannelse handler måske mellem linjerne - eller mellem panelerne - om tålmodighed. At give sig tid. Men det handler i lige så høj grad om fællesskab, deltagelse, evne til at fore- stille sig det der ikke er, evne til at få et samlet blik på verden, og endelig at inkludere det i det formelle læringsrum. Eller sagt på en anden måde: At sætte det på skoleskemaet.

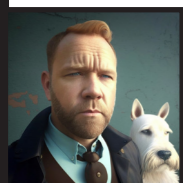
Fællesskab tager mange former. Men for tegneserier startede det med brevkasserne i de hæfter, som udkom i USA i 1960'erne. Et skrivende fællesskab, hvor læserne søgte at forstå sammenhænge men også

Fortættes på næste side ▶

COMIX
CRAFT

ComixCraft - Volume 3
Printudgave: Oplag 100 ex.
Online udgave: Se facebook.com/comixcraft
Produktion: Folkeuniversitetet i Aalborg

Idé: Tem Frank Andersen
Layout (forside): Casper Sand
Layout (indhold): Kristian Møller Andersen



Velkomst: Kan tegneserier være en vej til dannelse?

► fortsat fra forrige side

udfordrede det, som tegneserierne handlede om.

Fællesskab er dannelse, fordi det indebærer at mødes. Senere skabte entusiaster, forlag og tegneseriere-skabere et "Comic Con" koncept, hvor fokus var på deltagelse. Kom og vis, hvad du har gang i, hvad enten det er egne tegneserier, eller minutløse "replikas" (gengivelser) af karakterer fra tegneserier. I Danmark er de mest kendte "replikas" Star Wars uniformer, og lyssværd. Men med inspirationen fra Asien og manga-kulturen dukker flere og flere karakterer op. Og hver gengivelse af en tegneseriefigur i "live" format er et lille kunstværk i sig selv.

Men tegneserier og dannelse er mere end sminke, udklædning, udstyr og fanfiktion. Tegneserier handler om dannelse, fordi tegneserier åbner for at kunne arbejde med vores forestillingsevne - både den herskende men også de alternative - der udforsker spørgsmålet: Hvordan kunne eller burde vores verden se ud? I en tid hvor konsekvenserne af klimaforandringer og nye geopolitiske skille- og frontlinjer er skærpede, er der brug for, at en ny generation kan lave skitsen eller skitserne til, hvordan verden kunne se ud. Så det hele ikke ender i et postapokalyptisk Mad Max scenarie. Det kan godt være, at en del mennesker tror på, at "I begyndelsen var ordet hos Gud", altså ordet. Men vores virkelighed kalder på - det er min overbevisning - en lidt anden tilgang: I fortsættelse var skitserne hos Mennesket!

Tegneserier og dannelse handler om at skabe en verden af i morgen i et sprog eller en kunstform, der ikke er eksklusivt begrænset til "skriftskloge" eller eksperter. Hver generation bliver i forskning gerne betegnet det ene eller det andet. Boomer generationen. Generation X. Millennials Generationen. Og nu Generation Z. Generation Z handler om at kunne leve i en

verden af usikkerhed. Det hed tidligere at kunne leve med refleksivitet. Ting kunne være anderledes. Men hvordan håndterer man som menneske sin usikkerhed om at være til i en verden fuld af symboler, flodbølger og tørke? Ja, tegneserier er et rigtigt godt bud. For usikkerhed kan være svært at sætte ord på. Det er lettere at tegne den.

Tegneserier på skoleskemaet er også en måde at anerkende mediet og kulturformen som dannelse. Nu har tegneserier været på skoleskemaet siden 1970'erne. Men det har været som et "analytisk objekt". Noget, der skulle fortolkes på samme måde, som bøger bliver fortolkede på. Det store potentiale ved tegneserier som medie og kulturform er, at vejen til erkendelse og at kunne håndtere sin usikkerhed og at gribe sit bidrag til en verden, der kunne være, ikke sker gennem det fotodokumentaristiske. For det der vil komme, kan vi jo ikke tage billeder af. Nogle vil sikkert argumentere for at spørgsmålet om fotodokumentarisme og vise verden, som den kunne være, er et problem som visuel kunstig intelligens kan løse. Det er bestemt ikke utænkeligt. Tegneserier har længe trukket på de digitale teknologiers potentiale. Men her melder dannelsesspørgsmålet sig om tålmodighed. Vil visuel kunstig intelligens i forhold til at arbejde med tegneserier videreføre en bekvemmelighedskultur? Det må ikke tage for lang tid at give mine tanker om verden en visuel form.

Tja, det er ikke sikkert, at ComixCraft på litteraturfestivalen OrdKraft her i 2024 kan levere noget svar på det spørgsmål. Men vi prøver. Streg på streg. Stribe på stribe. Side på side. Og vi gør det med Folkeuniversitetet i Aalborg i ryggen.

Tjek facebook.com/comixcraft/
Tjek tem-frank-andersen.blogspot.com



Online tegneserier: Fællesskaber & samskabelse

Af THESSA JENSEN, tegneserieforsker, lektor, ph.d., Aalborg Universitet

👋 Hvad gør en kommende tegneserieforfatter, når vedkommende har sommerferie og ikke rigtig noget at lave? Ngozi Ukazu går i gang med at tegne en tegneserie og lægger de første striber ud på online platformen Tumblr omkring 2013. Hun har på det tidspunkt en mindre skare af følgere, som hurtigt bliver flere, efterhånden som hendes tegneserie tager form og historien udfolder sig for hendes læsere. Syv år senere afslutter hun sin historie om Eric Bittle og hans ishockey eventyr.

Ukazu er et eksempel på, hvordan de online fællesskaber som vi er en del af, kan være med til at understøtte og anerkende nye forfattere. I Ukazus eksempel har det ført til, at hun kunne udgive sin tegneserie 'Check Please!' ved hjælp af crowdfunding via Kickstarter. Hendes crowdfunding kampagne blev en dunderende succes, hvor læserne var og er villige til at betale for at få en fysisk udgave af en tegneserie, som i sin helhed kan læses online her checkpleasecomic.com.

'Check Please' har livet på et amerikansk college som sit omdrejningspunkt. Hovedpersonen er Eric Bittle, en homoseksuel ung mand, som flytter ind på Samwell college og skal være del af Samwells ishockeyteam. Bitty, som han kaldes af sine venner, er oprindelig kunstkøjtøløber og elsker at bage tærter. Læserne følger hans udvikling gennem fire bind, hvor læseren bliver

introduceret til det amerikanske collegeliv, ishockey, tærtebagning og Bittys forelskelse i sin medspiller Jack Zimmermann.

Selvom grundlaget for historien lægger op til en konfliktfyldt hverdag, lykkes det Ukazu at holde sin historie i en humoristisk og inkluderende tone, hvor de enkelte karakterer i begyndelsen kan fremstå lidt to dimensionale. Ukazu udvikler historien, efterhånden som hun lægger den frem på Tumblr. Lidt efter lidt får hver person yderligere liv og en baggrundshistorie. Bitty optræder ikke kun i de enkelte striber, men får også en Twitter profil, som Ukazu opdaterer samtidig med at hun lægger nye striber ud. På den måde indeholder den oprindelige tegneserie et større univers, som læserne kan fordybe sig i og kommentere på.

Således har tegneserien indtil begyndelsen af 2024 affødt over 12.000 fanfiktioner, hvor læserne skriver deres egne historier til figurerne fra tegneserien. Ukazus Tumblr og den officielle hjemmeside for 'Check Please' indeholder udover selve tegneserien også reklamer for Ukazus andre tegneserier og en webshop med merchandise fra tegneserieuniverset.

Alt dette er muliggjort gennem det fællesskab, som Ukazu fik bygget op omkring sin figur Bitty på Tumblr i de år, hvor tegneserien lidt efter lidt blev til.

Mød Thessa på [Twitter](https://twitter.com).



Asterix er her stadig?

Blandt bautasten, romerske legionærer, trylledrik & vildsvin

Af **THYGE C. BRO**, mag.art.



Der er udkommet 40 albums med Asterix og den hvide iris som det seneste. Men der sker her et brud med den faste tradition, at de romerske legionærer ikke optræder kun som boksebolde for de gæve gallere, fordi de romerske legionærer har lært mindfulness. Ellers har de delt skæbne med vildsvinene, hvor et af dem konstaterer i Asterix' Odyssé "... ædt og slugt og spist og fordøjet og stegt og gnasket og ristet og sunket og grillt og konsumeret...". Tusindvis af helstegte vildsvin senere har Asterix gennemrejst hele den antikke verden med alle kendte fordomme om nationalkarakter, kønsroller og andre sandheder.

Asterix blev skabt af de to franskmænd René Goscinny (1929-1977) og Albert Uderzo (1927-2020), henholdsvis tekstforfatter og tegner. Serien begyndte i det franske tidsskrift Pilote i 1959, og det første album kom i 1961. De ville lave en tegneserie omkring fransk kultur og kulturarv, og valget faldt på gallerne, fordi man viste meget lidt om dem. I Danmark blev Asterix lanceret via tegneserie-ugebladet Fart og Tempo, der udkom 1966-1976; og det første album på dansk var Asterix og hans gæve gallere fra 1969.



Det gav Goscinny og Uderzo frie tøjler for fantasien, fordi ingen dengang kunne modsige dem. De kunne give gallerne superkræfter. Asterix og de øvrige gallere blev superhelte i kraft af druiden Miraculix' trylledrik, og gallernes fysiske kræfter fylder meget, men det er i lige så høj grad Asterix' list og snilde. Han får hjælp af sin bedste ven, bautastenhuggeren Obelix, der faldt i gryden som barn og derfor ikke har brug for trylledrik. Obelix' tro følgesvend er den lille hund Idefix, der er miljøbevidst, fordi den ikke kan lide, at nogen fælder træer.

Seriens succes tilskrives René Goscinny og hans meget veloplagte satire på den franske nationalkarakter. Han er sammenlignet med nogle af de store komedieforfattere, når han udstillede pral, forfængelighed og hyklari. Albummet Asterix og Tvekampen fremhæves ofte som den bedste parodi på de franske kollaboratører fra den Anden Verdenskrig. Det var fortsat var åmtåleligt i 1964. Den danske samarbejds politik forekommer nærmest i småtingsafdelingen.

Det har i mange år været en fast tilbagevendende jammer, at Asterix blev videreført efter Goscinneys død halvvejs i Asterix og Styrkeprøven. Uderzo tegnede i resten af albummet himlen i grå toner. I den sidste tegning går en lille, trist kanin ud af billedet, mens den ser ned mod Goscinneys signatur.

Fortsættes på næste side ▶

Asterix er her stadig?

Blandt bautasten, romerske legionærer, trylledrik & vildsvin

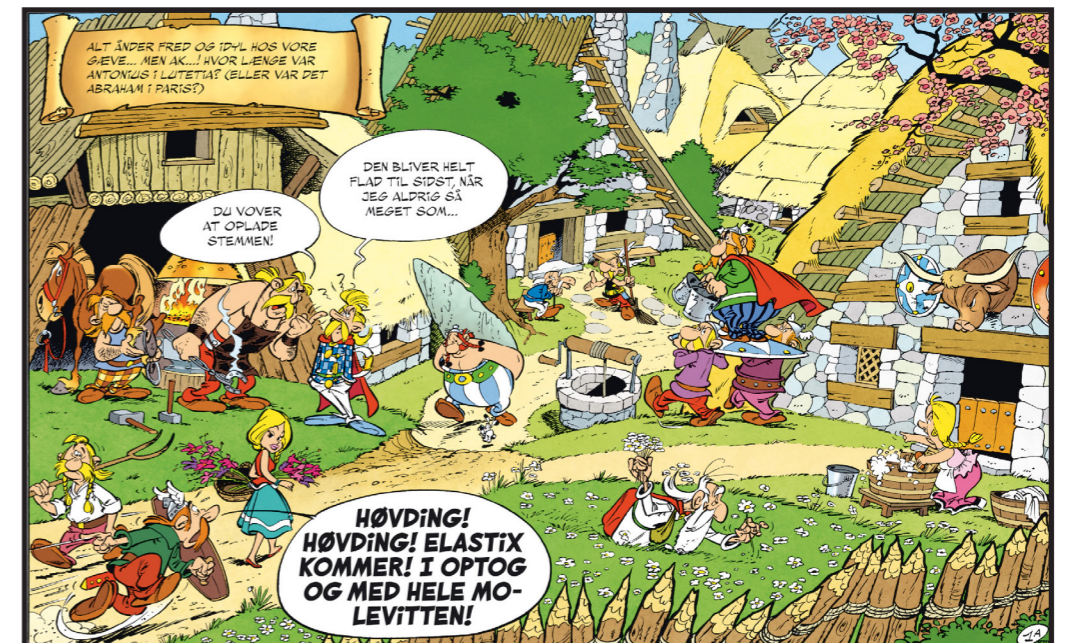
▶ fortsat fra forrige side

Alle albummene har en god historie. Der indgår ægte latinske citater eller vrøvl latin, som kombineres med den visuelle komik. Der er særligt ordspillene omkring navnene, som de fleste husker. Miraculix er et oplagt navn til en druide, der laver trylledrik. Landsbyens høvding Majestix bæres altid på et skjold, og han er en sammenpresset parodi på general Charles de Gaulle, der blev kaldt general To Meter med en højde på 1,96 meter. Desuden trubaduren, Trubadurix, der kun sjældent får lov til at synge.

Asterix var en fornyelse indenfor tegneserier, fordi albummene kunne læses på to niveauer. Børn kunne læse som i Anders And. Voksne kunne more sig med at genkende de mange henvisninger, hentydninger og parodier af både romersk eller moderne oprindelse i tekst og tegninger.

Serien blev en bragende succes, oversat til mindst 110 sprog herunder latin, og solgt i over 400 millioner eksemplarer. Asterix er den næstmest læste franske litteratur og er fortsat den største tegneseriesucces i Europa. Det kan undre, at Asterix har haft en så stor succes, da den hentyder til franske forhold. Seriens ophavsmænd har selv udtalt, at op til 80 procent af essensen gik tabt ved oversættelse. Seriens danske succes skyldes oversætteren Per Då (1921-2011), der lavede ordspil og grinagtige navne med udgangspunkt Mikkelsens Latinske Læsebog fra den lille latinprøve.

Det sidste album fra Uderzos hånd var Asterix og Obelix' fødselsdag i 2009. I 2013 overtog et nyt makkerpar tekstforfatteren Jean-Yves Ferri og tegneren Didier Conrad. Deres første album var Asterix og pikterne.



Asterix@Obelix®-Idefix® / ©2023 Les Éditions Albert René / Goscinny-Uderzo

art bubble



Mød danske og internationale gæster

Hanne Hansen prisuddeling fredag, d 20.9 kl. 18
Åbent 10-16 lørdag og søndag
Vi er hverken bange for spøgelser eller zombier!



DOKK1, AARHUS
20.-22. SEPTEMBER 2024

WWW.ART-BUBBLE.DK - DANMARKS HYGGELESTE TEGNESERIEFESTIVAL

Løjerne bag Apokalypsen: En kreativ tilgang til 'Infection'



Af CASPER SAND, tegneserietegner, BA i grafisk design

I en dystre post-apokalyptisk verden balancerer jeg ofte mellem det mørke og det morsomme. Jeg påstår ikke at udfordre konventionerne og skubbe grænserne for, hvad en tegneserie kan være - jeg holder bare af at skabe en historie, der 'twister' visse tematikker for at skabe noget, der føles friskt. En af de mest bemærkelsesværdige aspekter af min tegneserie 'Infection', er den skæve humor der, trods det dystre og alvorlige tema, forsøger at få læserne til at grine i nogle af de mest uventede øjeblikke. Den her åndsforladte verden, hvor overlevelse er nøgleordet, er kulissen for nogle af de mest surrealistiske og absurde situationer. På en måde er tegneserieformen et frirum for mig, hvor kun jeg er herre over historiefortællingen.

Eksempel: I kapitel 2 af 'Infection' møder vi Global Waste Eliten, som er antagonisterne i historien. Her bruger jeg folkemord som en effekt til at vise, hvor grusomme skurkene er. Men det er måden hvorpå folkemordet bliver begået, der understreger, at der ofte ikke er nogen grænser i 'Infection'. Eliten starter med at røve en hel landsby fuld af syge mennesker, men da lederen af gruppen bliver distraheret og irriteret, beordrer han hele landsbyen myrdet - i en enkelt sidebemærkning. Her bruges altså nogle ekstremer til at skabe en chokeffekt, der skjules lidt i en humoristisk dialog.

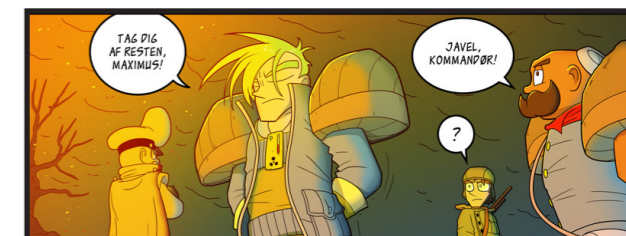
Det er sjove er, at denne struktur oprindeligt ikke er valgt med vilje. Det er egentlig bare den måde, jeg oplever verden på - og så kommer det selvfølgelig til udtryk gennem mine historier. Alt dette gik op for mig, da jeg blev konfronteret med det under en begivenhed med live-tegning og interview på Haderslev Bibliotek i 2021.

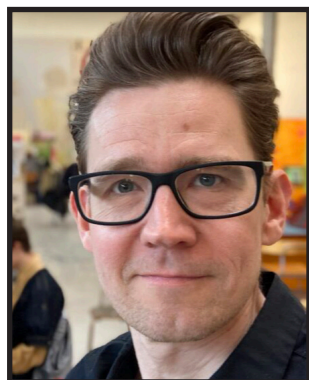
Under live-tegning foran publikum blev jeg interviewet af un-

derviser/foredragsholder Mads Bluhm. I interviewet spurgte han mig, om jeg ikke tog lidt pis på det hele i 'Infection'. Temaerne inkluderer pandemi, folkemord, hævntogter og masser af en fald-på-halen-komedie. Men nej, som jeg svarede, så tager jeg ikke pis på det hele. Jeg mener godt at pruttejokes kan gå hånd i hånd med død og ødelæggelse.

På overfladen kan 'Infection' måske virke lidt useriøs og barnlig i sin humor. Men på den måde er der også noget at opdage under overfladen for læseren. 'Infection' er til dem, der godt kan lide at kradsse hul og kigge lidt længere ned i dybet - med et smil på læben.

Således vil jeg gerne bygge en verden op, som sagtens kan underholde med gags og jokes, men som samtidig også kan være modbydelig. Det fedeste for en læser er at forvente en bestemt historie, eller nogle klicheer - hvorefter det hele så bliver vendt på hovedet. Det er en hårfin balance, men i bund og grund drejer det sig om at være kreativ med historiefortællingen - uden at ødelægge hovedpersonernes troværdighed, naturligvis! Jeg vil eksempelvis aldrig lade en person blive maltrakteret af et maskingevær, for så at lade det næste offer blive Looney Toons-sort i hovedet, spytte sine tænder ud, og så vandre væk i en sjov bemærkning. Jeg holder ved de regler, jeg selv har sat op i mit univers. Og jeg er først tilfreds når læseren forstår mine fortællemetoder og synes at historien er god (på trods af pruttejokes).





Tegneserieskaberens hemmelige våben

Af PALLE SCHMIDT, illustratør, tegneserieskaber, forfatter

👋 I min barndom blev tegneserier af mange set som underlødige litteratur og tåbelig underholdning for børn og analfabeter. I dag har man et noget mere nuanceret blik på mediet, som spænder fra avisstriber over webserier til dystre grafiske romaner om sorg, død, kærlighed mellem drenge eller en opvækst som flygtning. Der er som sådan ingen grænser for, hvad mediet kan bære. Sidste års horrorudgivelse på Krimimessen var en tegneserie, og den Oscarnominerede danske kortfilm, Ivalu, er baseret på tegneserien af samme navn. Danmark er dog stadig bagud i forhold til andre lande, når det gælder billedlitteratur. Den franske tegneserieanalytiker Xavier Guilbert kunne i podcasten Radio Rackham fortælle, at hver fjerde bog solgt i Frankrig er en tegneserie, og at den bedst sælgende bog på det franske marked i 2022 var en tegneserie.

Den amerikanske tegneserieskaber Art Spiegelman, kendt for den prisbelønnede graphic novel Maus, siger: "Comics are a gateway drug to literacy." Noget tyder på, at han har ret. En ny undersøgelse konkluderer, at det at arbejde med tegneserier, kan være et effektivt redskab til at engagere børn i læsning. "Vores udlån af tegneserier er steget med 251 procent", fortæller PLC-medarbejder på Høthorskolen i Stevns Per Okholm blandt andet i en artikel fra Folkeskolen 14/10 2022.

Men hvordan laver man sine egne tegneserier?

Jeg har arbejdet som professionel tegneserieskaber nu i mere end tyve år og giver gerne mine erfaringer videre. Både i undervisning og workshops for børn, men også online på YouTube og min nye kursus Tegneserieskolen, som er målrettet til mellemtrinnet.

Selvom det kan være udfordrende at fange en skoleklasses opmærksomhed om at skrive og tegne, når de er vant til dopaminhits hvert andet sekund på TikTok eller i Fortnite, så kan jeg mærke, at der hver gang er nogle elever der bliver tændt. Med skabelsen af tegneserier ser de nogle andre kompetencer komme i spil og fortælleglæden vokser i ungerne. Det er superfedt at opleve.

En øvelse vi tit starter med, er at designe de vigtigste karakterer. Det føles godt at komme i gang med at tegne og man lærer ofte personerne bedre at kende på den måde. Det er desuden en kæmpe hjælp senere, hvis man har tegnet sine figurer forfra og fra siden, i fuld figur og evt. i forskellige positurer eller kostumer. Når man senere skal tegne historien, kan man hele tiden vende tilbage til sit model sheet og se hvordan figuren skal tegnes. Det samme kan man gøre med genstande og locations. Jo mere man har besluttet på forhånd, jo nemmere bliver det i sidste ende.

Jeg sammenligner tit det at lave tegneserier med at lave mad. Har man en opskrift og foretaget sine indkøb, måske endda hakket grøntsagerne og lagt det hele klart, er det uendeligt meget nemmere. Det er fjollet bare at gå i gang med at stege et eller andet, for så at gå i stå, når man opdager, at man skulle have gjort noget andet først, eller man mangler en vigtig ingrediens.

På samme måde er noget af det vigtigste, når man laver sine egne tegneserier, at have en plan. Har man skrevet et manuskript eller måske bare en synopsis i punktform, har man øget sin chance for at nå i mål med omkring 800 procent.

Fortsættes på næste side ▶

Tegneserieskaberens hemmelige våben

▶ Fortsat fra forrige side

Tegneserieskaberens hemmelige våben er thumbnails, et slags storyboard for historien. I mikroformat planlægger man sine sider, så man ved, hvor mange billeder, der skal være, og hvordan flowet for historien bliver. Det er en svær og ofte kedelig del af processen, da mange af os har kløe i tegnefingeren og bare vil i gang. I det lille format kan man ikke fortabe sig i detaljer, men må koncentrere sig om det overordnede forløb. Talebobler placeres, hvor de skal være, og dialog kan skrives ude i siden, med et nummer der henviser til boblen.

Jeg har ikke tal på, hvor mange store, dyre tegneark jeg har ødelagt, fordi jeg i min iver gik i gang før jeg havde planlagt siden som thumbnails. I dag går jeg mere systematisk til værks og tegner ingen færdige sider, før jeg har planlagt hele bogens forløb - først som thumbnails i miniformat og derefter i grovskitser (typisk på A4, hvor de endelige, rentegnede sider bliver lavet i overstørrelse / A3). Jeg lægger som regel også tekst på i computeren og laver en dummy, så andre kan læse med. I nogle tilfælde lader jeg andre give input på historien inden jeg går videre. Andre gange er dummyen primært til forfatter og forlag, så de kan se, hvordan historien udfolder sig på siderne.

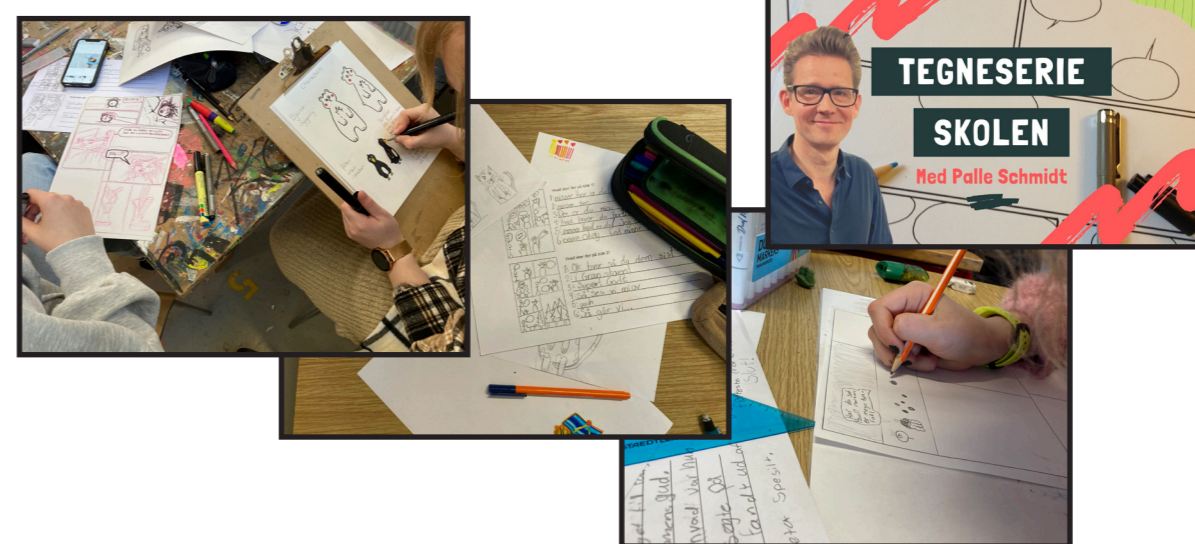
Når historien og forløbet er som det skal være, printer jeg typisk min dummy ud og skitser videre direkte på arkene. Det handler for mig om at frigøre kreativitet og fjerne angsten for det hvide papir, angsten for at fejle og ikke være "god nok." Jeg har efterhånden lært at udskyde dommen over mit arbejde til senere i processen. Derfor er jeg ikke am over mine skitser, bruger billigt papir og en direkte sløset tilgang til tegningerne.

Først når siderne skal rentegnes og eventuelt farvelægges, giver jeg mig selv lov til at nørkle og forfine. Men selv her ved jeg, at jeg ikke behøver frygte at fejle. Jeg rentegner altid på lysbord, hvilket vil sige, jeg altid har en backup i form af mine skitser. Desuden rentegner jeg ofte med blyant, så jeg altid kan viske ud, hvis jeg skulle lave fejl. Jeg bruger dog sjældent viskelæderet, men visheden om at jeg kan, gør mig fri til bare at tegne.

Nøjagtigt som det hvide papir kan være lammende for skriveprocessen, så kan en tegneserieside føles som en uoverstigelig forhindring, medmindre man har en plan. Og jo mere man planlægger, tager de svære beslutninger, gerne grovskitser og i miniformat, jo nemmere bliver det i sidste ende.

Håber denne lille artikel giver blod på tanden. Der er flere tips og tricks at finde på [youtube.com/@tegnerieskolen](https://www.youtube.com/@tegnerieskolen).

Hvem er Palle Smidt? Palle Schmidt er selvlært illustratør, tegneserieskaber og forfatter, freelance siden 1998. I 2012 tog han en Master Class i manuskriptskrivning fra Den Danske Filmskole. Han står bag podcasten PlotCast med forfattersamtaler og onlinekurset Tegneserieskolen (tegnerieskolen.dk) og YouTube kanalen af samme navn.



ComixCraft 2024

ComixCraft afvikles i år for 3. gang - og er som altid en del af Ord- & Litteraturfestivalen Ordkraft i Aalborg

PRÆSENTERET AF FOLKEUNIVERSITETET OG ORDKRAFT

Forskning i tegneserier er på den ene side et nicheområde, men på den anden side et område med en imponerende forskningsproduktion. I 1973 udgav et forskerkollektiv bogen 'Tegneserier - en ekspansionshistorie'. Her kortlagdes forskningen, hvordan tegneserier blev vævet ind i en populær massekultur. Og fordi børn og unge var de primære brugere eller læsere, var den forskningsmæssige bekymring, at en generation var på vej til at blive ledt på ideologiske afveje.

I 2014 udgav to forskere bogen 'Comics - a global history, 1968 to the present'. Bogen peger på, hvordan tegneserien som særligt medie både har udviklet sig i form og indhold, men at tegneserier er noget forskellige i Europa, USA og i Orienten. Comics er et medie for mangfoldighed som den nye ideologi, men på ingen måde et medie kun for børn og unge.

Foredragene på årets udgave af ComixCraft vil foretage nogle nedslag i aktuel forskning og praksis omkring tegneserier. Formålet er at belyse comics som et fænomen, der har både en kulturel, en artistisk og en markedsrettet offentlighedsside.

ComixCraft finder sted lørdag den 6. april i Nordkraft, Aalborg Universitets lokale 3.3.17 (op ad trappen i den store ankomsthal og ind til højre).



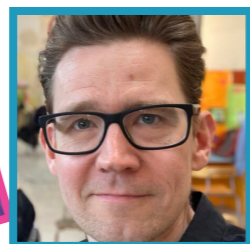
Tem Frank Andersen



Casper Sand



Thessa Jensen



Palle Schmidt



Gunnar Wille



Arni Beck Gunnarson

DAGENS PROGRAM:

10.00: Tem Frank Andersen, tegneserieanmelder, lektor, ph.d., Aalborg Universitet:

VELKOMMEN TIL COMIXCRAFT 2024

10.15: Thessa Jensen, tegneserieforsker, lektor, ph.d., Aalborg Universitet:

TEGNESERIER ER NOGET DER SKABES I FÆLLESSKAB OG SOM EN SLAGS SPIL

11.15: Arni Beck Gunnarson, festivalarrangør, cand.mag., Art Bubble:

HVOR OG HVORDAN FEJRER VI TEGNESERIER SOM KULTURFORM?

12.15: Gunnar Wille, tegneserieskaber, forfatter, instruktør:

EN VERDEN AF OG I FARVER OG STRIBER

13.15: Palle Schmidt, illustrator, tegneserieskaber, forfatter:

TEGNESERIER PÅ SKOLESKEMAET

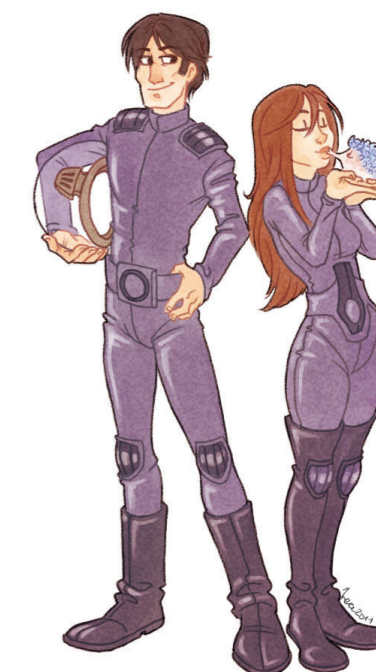
14.15: Casper Sand, tegneserietegner, BA i grafisk design:

WATCH OUT, INFECTION VOL. 4 - ELLER VEJEN TIL ENDEN OVENPÅ COVID-19

15.00: Tem Frank Andersen, tegneserieanmelder, lektor, ph.d., Aalborg Universitet:

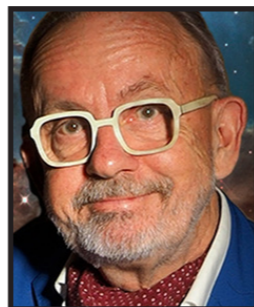
AFRUNDING

Pause kl. 11.00 / 12.00 / 13.00 / 14.00. Afslutning kl. ca. 15.30.



Linda og Valentin. Af Pierre Christin og Jean-Claude Mézières.

En verden af farver og striber



Af GUNNAR WILLE, forfatter, instruktør og billedskaber

☞ Hvad er en tegneserie egentlig? For mig er det en grafisk fortælling, som er domineret af tegnede ruder, hvor karaktererne meddeler sig til hinanden i talebobler. Så enkelt er det, men herefter bliver det uoverskueligt og meget lidt enkelt, for når man ser på hvordan denne kunstform så ser ud og har udviklet sig, så er det tydeligt, at der er mange måder at arbejde med mediet på.

Da jeg lavede min første tegneserie, i 1971 (Fælden), var det den traditionelle tegneserieform jeg arbejdede med. 6 ruder som lå over hinanden. 3 ruder øverst og 3 ruder neden under. Al tekst var enten talebobler eller små kasser med korte beskrivende beskeder a la "lidt senere i Bathulen". I genkender stilen. Jeg var overbevist om, at det var det medie jeg ville fortælle historier i. Jeg havde egentlig en ambition om at blive kunstmaler, men kunne ikke holde fra mig fra fortællinger, så jeg måtte jo finde en form og et sted, hvor jeg kunne slippe afsted med det. Jeg opfattede ikke mig selv som forfatter. Jeg lavede 2 tegneseriehæfter og en tegneseiebog i det her format, Agent A38 Parakurt 1 og 2 samt Operation Hubert. Og så gik jeg i stå. Jeg var ikke tilfreds med resultatet, kunne ikke få det til at svinge. Det blev underligt gumpetungt for mig, så jeg vendte tilbage til maleriet og illustrationsarbejdet, men en mærkelig omvej over radiomediet, bragte mig tilbage til bøgerne

og jeg fandt et udtryk hvor billedruder, talebobler, lydord og tekst blev flettet sammen til en form, som fungerede perfekt for mig. Det så/ser sådan her ud:

Nu kunne jeg fortælle historier. Og jeg har ikke set mig tilbage... før nu. Det er blevet til 50 titler for børn og en enkelt fagbog om universskabelse. Og er det tegneserier? Jep, selvom biblioteksystemet synes det er traditionelle romaner. Ordet 'grafisk novelle' var ikke opfundet i 1978. Heldigvis synes brugerne, at det er tegneserier, og jeg er naturligt inviteret til Copenhagen Comix, ArtBubble og nu ComixCraft. Og tegneserieskaberne er nok de kunstnere, jeg føler mig tættest beslægtet med. Og Skruppen fra Det ydre Rum er den karakter, som i højeste grad har defineret min karriere. Verden skal være farvet og stribet!!! Det er blevet til 6 bøger, 6 lydbøger, en radioserie, en TV serie, en episode, en teaterforestilling, en udstilling og en utrolig mange SoMe glimt. Og det er jo noget rod og bestemt ikke bare en tegneserie. Men det er min skæbne, at jeg ikke kan holde mig fra alle de sjove udfordringer og muligheder, som alle disse spændende medier byder på. Men men men, der er en sammenhængskraft i mine fortællinger, som springer ud af fortællinger om det uregerlige fantastiske, kreativiteten som skal være uden for kontrol.

Fortsættes på næste side ►



En verden af farver og striber

► fortsat fra forrige side

Det er farver, og det er striber og det er vanvid. Når jeg går i gang med at skrive og skabe, så har jeg ingen anelse om hvad der kommer til at ske for mig og det er vigtigt. Der har været perioder, hvor det pædagogiske eller propagandiske i kunsten for børn har været dominerende. Og det er også i orden, men der skal også være plads til det vanvittige, underholdende halløj og ballade. Og det har jeg været i stand til at levere, eller rettere det har min underbeviskhed været i stand til at levere. Der er mening med galskaben, men det behøver man ikke at beskæftige sig med. Man kan bare lade sig underholde. Og nu har jeg så skrevet en grafisk roman om universets kringledede vildveje

og kvantefysik med titlen 'Minimal Megasinet'. Også her kan man vælge det underholdende spor eller det kvantefilosofiske spor.

Og man kan selvfølgelig spørge om, hvor det kommer fra, det som underbeviskheden øser af. Det kommer fra det vi kalder virkeligheden. For eksempel tog jeg til det nordligste Norge i 2001, hvor jeg mødte en verden og nogle mennesker som var/er så forskellige fra hvad jeg kendte til, at det blev en inspiration for alt hvad jeg skabte af fortællinger lige siden. Også det kvantefilosofiske værk 'Minimal Megasinet' er et resultat af alt det. Men det er jo en helt anden historie, som jeg kommer til at berette om på ComixCraft... og hvor og hvordan udkommer en kunstner som mig i dag. Det er stadig bøger, men det er også Facebook, Instagram og YouTube... for ikke at tale om lydbøgerne, med en lydside af tegnefilmsagtige lydeksplotioner... KAPOU...



Rasende smør han maling ...



på mini-raketten der står lige bag ham.

stønner en masse stemmer omkring Herold. Op over raketten snor sig en vidunderlig regnbue.

DU ER PÅ SPORET, HEROOLD!
HVIS DU BLIR VED PÅ DEN
MÅDE, SÅ BESTÅR DU PROVEN!

råber den mystiske stemme. Herold ser sig rasende omkring.
- Hvis du vil ha' maling! råber han, - så skal du få maling!!!
Som en vanvittig droner Herold rundt og smør'r malingen ...



på alting. På platformen, på mini-raketten, på Gustav og ud over parkens græsplene.

Vær med når Folkeuniversitetet igen inviterer til ScienceSlam

SCIENCE SLAM

Lørdag 20. april 2024

MUSIK KENS HUS



Folkeuniversitetet

Hvad sker der når forskning møder jazz? Find ud af det til Science Slam i Musikkens Hus!

Vi har inviteret 4 forskere fra hvert sit felt til at holde et kort oplæg om deres forskning på 15 min. Fælles er, at de på den ene eller anden måde relaterer sig til kultur og sundhed. Der er dog et bånd:

På scenen sidder nemlig også et veloplagt jazzband (Morten Ramsbøl på bas, Rasmus Sørensen på klaver, og Morten Lund på trommer), og undervejs i forskernes formidling, skal de gøre aktivt brug af jazzorkesteret for at understrege forskningsmæssige pointer.

Videnskabsjournalist Line Friis Frederiksen guider os igennem aftenen med skarpe oplæg, samtaler og jazz og går efter oplæggene i samtale med forskerne, og vi får på den måde et

dybere indblik i forskningens forunderlige verden.

Kultur- og sundhedsområdet er i fremgang internationalt og ligeledes i Danmark. Den internationale forskning peger på, at kunst og kulturaktiviteter kan spille en positiv rolle i at fremme sygdomsforebyggelse og -mestring, trivsel og fysisk og mental sundhed.

Science Slam handler om at demokratisere forskningen gennem dialog i en kulturel setting, men også i høj grad om at understrege, at forskning ikke kun er adskilt fra kultur, men i høj grad kan være en del af kulturen, samt at sundhed, forskning og kultur hænger sammen.

Aftenens program starter kl. 19.00. Tilmelding nødvendig.

Se mere på www.fuaalborg.dk og www.musikkenshus.dk.

ANMELDELSE



Milo Manara & Umberto Eco: Rosens navn, bind 1



Af TEM FRANK ANDERSEN, tegneserieanmelder, lektor, ph.d., Aalborg Universitet

👉 Det var måske blot et spørgsmål om tid, før den ville komme. Så mange store værker er blevet udgivet som tegneserie.

Der er sikkert nogle læsere, der husker "Illustrerede Klassikere" og "Klassiske Fortællinger", der på dansk blev udgivet i 1950 og frem til 1970'erne. Her blev både "Greven af Monte Christo", "Robin Hood", "Gullivers Rejse" og mange andre klassikere omskabt til tegnet streg.

Og nu er det så sket: Umberto Ecos bestseller "Rosens Navn" fra 1980 er blevet oversat til en fabelagtig grafisk roman af italienske Milo Manara (1945). OG den korte historie er klar: For Eco elskere og nardede tegntydere, så er Manaras grafiske version af Umberto Ecos middelalder noir roman bestemt årets "must have". Her hvor det er ved at rinde ud.

Ecos "Rosens Navn" har altid haft en særlig plads, både i anmelderens private bibliotek, men også som faglig reference til at forstå, hvordan tro og betydning, latter og mordlysten dedikation heller ikke var fremmede for middelaldermennesket.

Til dem der ikke kender Umberto Ecos omfattende litterære arbejde, er den korte historie: Eco elskede bøger. Og derfor starter Manaras grafiske udgave også med, at Signeore Eco er på sporet af et tabt manuskript forfattet af abbeden Vallet.

Historiens slør fjernes, Ecos ansigt fortøner sig, og vi er i et uvejsomt landskab i selskab med Adso, søn af Melk, og William ... af Baskerville! Ja, Eco elskede også sine intertekstuelle referencer kombineret med hans forkærlighed for detektivarbejde.

Adso er i lære hos William, der skal lære ham lingvistik, teologi og fysik. Men måske det vigtigste af alt: At kunne se det, der ikke er der, men har været der.

Adso og William ankommer til det navnkundige kloster, som efter sigende skulle gemme på verdens største bibliotek. Adso og William bliver budt velkommen af køgemesteren Remgio fra Varagine. Ganske få sider senere forstyrres William og Adso af klostrets overhoved, og mysteriet er igang: Der sker djævelske ting i det hellige kloster!

Til de læsere, der kender til Ecos "Rosens Navn" er der ingen grund til at opliste de talrige mord, intrigante forviklinger eller plottwists som romanen er bygget op omkring.

Men det er spændende. Og det er krævende.

Ecos intention var ikke at gøre det let at begribe verden. Nej, det er et slidsomt detektivarbejde, og en kæde af spor, som vi følger sammen med Adso og William.

Umberto Ecos "Rosens Navn" er et omfattende værk. Filmversionen fra 1986 instrueret af franskmændene Jean-Jaques Annaud var nødt til at finde en særlig vinkel, og dermed reduceres kraftigt i Ecos oprindelige materiale.

På samme måde har Milo Manara skulle vælge vinkel. Og selvom Manara faktisk formår at skabe en middelalderstemning med sin farvelægning, så er Manaras fremstilling af Rosen, den unge kvinde som Adso møder og har samkvem med, et noget andet skær.

Fortsættes på side 19 ▶



LÆSEHESTEN

BYTTER BEDST OG BILLIGST

Reberbansgade 7, 9000 Aalborg

www.laesehesten.dk

Åbningstider

Mandag-torsdag: 10.00-17.30

Fredag: 10.00-19.00

Lørdag: 09.00-13.30

ANMELDELSE

Milo Manara & Umberto Eco: Rosens navn, bind 1

► fortsat fra side 17

Men det er et flot skær, som lader Manaras fortolkning af Ecos værk træde klart frem.

Helt i Ecos ånd eller efter Ecos sporgivning, med udredninger, sidehistorie og historisk kontekstualisering, har Manara også skabt disse "voice over" sekvenser, hvor histories samtid præsenteres.

Og ikke mindst præsenterer den voldsomhed, som mennesket åbenlyst også kunne mobilisere for flere århundrede siden.

Milo Manaras grafiske version af Umberto Ecos "Rosens Navn" er et must. Et must for semiotikere (I ved selv, hvem I er). For populærkulturelle nærder. Men også et must for de læsere, som husker, hvordan Illustrerede Klassikere tog de store værker fra "civilisationens bibliotek" under kyndig behandling.

Det er Faraos Cigarer, der har udgivet Manaras "Rosens

Navn", med kyndig oversættelse af Nina Gross. Forlaget Faraos skriver om udgivelsen, at de ønsker at flere internationale tegneserier udgives på dansk, så flere danske læsere kan kaste sig over tegneserier som den niende kunstart.

Og som nævnt: Denne tegneserie eller rettere grafiske udgivelse kan noget.

Manaras "Rosens Navn" er noget anderledes i stil og tone end de mange farverige superhelteudgivelser, som Faraos Cigarer også står for. Men netop variationen, og ambitionen om at læse postmoderne klassikere som tegneserie, har stor værdi.

Men hvornår kommer bind 2? Det kan så være denne anmelders lille mysterium.

Anmeldelsen har tidligere været bragt på kulturen.nu.



DANSK TEGNESERIERÅD



Dansk Tegneserieråd er en frivillig organisation med en bestyrelse valgt af medlemmerne. Bestyrelsen udarbejder strategi og retning for rådets arbejde.

Rådet kan også benytte sig af arbejdsgrupper og udvalg med egne projekter.

Vil du være med? Så meld dig ind.

Dansk Tegneserieråd arbejder bl.a. for:

- At være et fælles forum for alle med interesse i tegneserier.
- At højne både den almene og den specialiserede viden om tegneserier og således styrke både formidling af samt forskning og undervisning i tegneserier.
- At bidrage konstruktivt til bedre vilkår for danske tegneserier og udbredelse og tilgængelighed af udenlandske tegneserier i Danmark.
- At samarbejde både nationalt og internationalt med organisationer og institutioner, der beskæftiger sig med tegneserier og relaterede medier og kunstformer.
- At etablere grundlaget for en et tegneseriemuseum/serietek og i den sidste ende et Tegneseriekulturens Hus i Danmark.

www.dansktegneserieraad.dk

Byens Lys lyser op



Mød LARS KRAMHØFT, prisvindende forfatter, tegneserieskaber og designteknolog

Hvad var forhistorien til din stribe Byens Lys?

Forhistorien er at jeg flyttede til København i 2013. Jeg havde et helvedes hyr med at finde et sted at bo fordi jeg slet ikke var forberedt på hvordan boligmarkedet havde udviklet sig. Jeg stod ikke på venteliste til de almene boliger og havde slet ikke råd til at købe en lejlighed. Fordi jeg prøvede at klare mig som tegner og forfatter tjente jeg heller ikke engang nok til at kunne låne penge i banken. Jeg flyttede rundt fra det ene værelse til det andet, under mere og mere kummerlige forhold i ca. 6 år før jeg endelig fik en lille 1-værelses. I løbet af den tid fik jeg angst og depression og var tæt på at blive hjemløs. Jeg kunne ikke lige flytte hjem til mine forældre som mange i den situation måske ville have gjort. Jeg kommer fra et ret usundt bagland i nordjylland og at ende der oppe igen ville for mig være det samme som at give helt op. Der er ingen muligheder der. Jeg kunne ikke se andet håb end at prøve at hage mig fast i København fordi det var her der var muligheden for at lave noget kreativt og møde andre mennesker med de samme interesser.. Men det korte af det lange er, at jeg endte med at lave en tegneserie inspireret af de 6 år hvor jeg boede på værelser. Jeg selvudgav den først i bladform, og den blev efterfølgende udgivet i samlet form under titlen Husvild af Fahrenheit. Undervejs lærte jeg Kim Schou at kende. Han var fan af Husvild, og da han senere fik job på Information som ny digital redaktør hev han fat i mig og spurgte om ikke jeg kunne pitche en ny avisstribe til dem. Noget i samme stil som Husvild. Det gjorde jeg så, og pludselig havde jeg Rune Lykkeberg i røret og skulle snakke konkret om at blive Informations nye sribetegner.

Hvem er din favorit hhv. hadekarakter i Byens Lys?

Sådan fungerer det ikke rigtig for mig. Det handler mere om ideen eller historien. Jeg har jo et bredt persongalleri så jeg kan hive de karakterer ind der passer til historien i den pågældende uge. Hvad end det er den hvide tabermand som Jacob, der bumser rundt mellem jobcentret og diverse vikariater mens han prøver

at skrive, til Heidi der er hjemløs, Aiza der er minoritetsdanser, Sam der er nonbinær og Allan der er fartidspensionist. Det vigtige er for mig at striben er solidarisk med outsiders og underklassen - de skæve typer. Der er blevet alt for meget middelklasse over tegneserier. Jeg vil tilbage til rendestenen og underklassen.

Har alle dine karakterer en reference til virkelige personer?

Nej, det er der ikke nogen af dem der har. Karakterer som dem i Byens Lys er skabt ud fra et forsøg på at fange nogle essentielle typer og så overdrive dem. Jacob er jo en version af den klassiske, vrede, unge mand der lever på kanten - i fare for at ende som hjemløs i en verden der er ved at passere ham forbi - en verden hvor det er kvinderne der pludselig giver mændene baghjul og stormer frem og hvor ingen længere er interesseret i at høre fra den hvide, heteroseksuelle mand. I hvert fald ikke til digtoplæsningerne i KBH.

Er der nogen udgivelsesdato på Byens Lys?

Der er en form for slutning et sted derude. Jeg arbejder på den måde at jeg har nogle "teltpæle" som jeg ved jeg skal nå til - altså begivenheder som skal ske på et eller andet tidspunkt. Men ind i mellem dem er der plads til improvisation. Jeg sagde fra starten af at jeg ville lave Byens Lys i 3 år, men jeg må indrømme historien bliver ved med at vokse og knopskyde, så hvem ved. Vi må se hvor længe avisen gider have mig.

Byens Lys udkommer som album fra Forlaget Fahrenheit i april 2024.

Lars Kramhøft er grafisk designteknolog og karakteranimator, og mangeårig tegneserieskaber. Han har tegnet striben Byens Lys for dagbladet Information siden september 2022.

Interviewer: Tem Frank Andersen.

Professoren, kaptajnen og obersten - En gang mere i brechen

Af TEM FRANK ANDERSEN, tegneserieanmelder, lektor, ph.d., Aalborg Universitet



For inkarnerede og entusiastiske tegneserielæsere er et gensyn med Edgar P. Jacobs's "Blake og Mortimer" altid en kærkommen oplevelse. Det er en invitation ind i et univers med koldkrig, spioner, dobbeltspil og litterære referencer. For nye generationer af tegneserielæsere, hvor manga nærmest er standarden, så er det måske også et blik ind i en antikveret "bande dessinée" stil. Stilen og tonen i Blake og Mortimers univers er nemlig på ingen måde med på den kønsflydende og diversive trends. Der er ikke mange "regnbuefolk", der er intet mellem Blake og Mortimer andet end deres loyalitet og venskab til hinanden, og kønsrollerne er meget stereotype. Men på trods af alt dette, så er Blake og Mortimer ikke til at komme udenom, hvis man betragter sig som dedikeret tegneserielæser.

I dette ekstraordinære eventyr af Flo'c, Fromental og Bocquet er Kaptajn Blake og professor Mortimer på vej til en FN fredskonference i New York. Blake er inviteret til at holde tale for den britiske regering, men ingen ved rigtigt, hvad Blake har tænkt sig at sige.

Samtidig med at Blake og Mortimer ankommer til deres destination, har en mærklædt herre med sort fuldskæg brudt ind på Metropolitan Museet for at udføre et mystisk arbejde. Den ubudne gæst bliver dog afbrudt af en museumsvagt, der får den mærklædte mand til at flygte. Men han bliver overmandet og fanget og ført bort. Det viser sig, at den ubudne gæst var ved at mejsle et budskab in i en ægyptisk stele. Budskabet blev ikke mejslet færdig, men lyder "Ved Hor...".

FBI agent O'Rourke tager kontakt til Blake og Mortimer, fordi han er informeret om parrets relation til affæren med Den Store Pyramide, og den magiske formular "Ved den gravlagte Horus". Samtidig bliver den mærklædte herre ført til Scaredale Klinikken for patienter med adfærdsforstyrrelser. Her forklarer den kvindelige specialdoktor Shapiro, og den

indlagte ikke siger noget, og foretager sig noget nær intet. Et mysterium. Blake og Mortimer inviteres til at interviewe den indlagte, der efter en barbering ligner den berygtede oberst Olrik, der er parrets svorne modstander.

Herfra er "Kunsten at føre krig" et mindre detektiv eventyr, hvor Blake og Mortimer møder både russiske spioner

Fortsættes på næste side ►



Flo'c, Jean-Luc Fromental og José-Louis-Bocquet (2023).
Kunsten af føre krig. Et ekstraordinært eventyr med Blake og Mortimer i New York.
Oversat af Troels Hughes Hansen
Forlaget Robot
128 sider, hardback
DKK 349

Professoren, kaptajnen og obersten - En gang mere i brechen

► fortsat fra forrige side

og håndlangere. Men der er noget, der ikke stemmer. Hvad er Olrik ude på? Hvorfor var han installeret i en lejlighed tæt på FN bygningen? Hvad betyder vagtuniformen og det falske ID "Rick Olson" (anagram for Olrik)? Og hvorfor ser det ud til at den russiske handelsattaché Jevgenij Stok er indblandet. Og hvilken rolle spiller den oldgamle bog "Sun Tzu: Art of War"?

"Kunsten at føre krig" har et pænt plottwist, selvom det ikke er overraskende, når man kender Blake og Mortimers bedrifter og oberst Orluks nedrige snarrådighed og evne til at lægge komplicerede planer. Og næsten slippe afsted med dem.

"Kunsten at føre krig" er en udemærket homage til Jacobs' Blake og Mortimer univers. Den trækker på alle troperne og de velkendte tematikker. Men samtidig er der også noget anderledes, nærmest noget fremmed over "Kunsten at føre krig" og skabernes fortolkning af Jacobs' Blake og Mortimer. For det første har hver side i udgivelse færre frames, og de er meget større. Dialogen er sparsom, og den visuelle dynamik er nedtonet. Og de store frames og tegningerne af

karakterne gør dem mere todimensionelle, mere flade, uden mimik og emotionelle udtryk.

"Kunsten at føre krig" kan på ingen måde sammenlignes med Jaco van Dormael, Thomas Gunzig og Francois Schuitens "Den sidste Farao" på noget parameter. Det er som om, at nok er verdensfreden nok er truet i "Kunsten af føre krig", og så alligevel ikke helt. "Kunsten at føre krig" er på den måde nok et ekstraordinært eventyr uden sådan rigtigt at være ekstraordinært.

"Kunsten at føre krig" er ikke desto mindre en udemærket indgang for nye læsere af Blake og Mortimer. Der er færre karakterer at holde styr på. Der er stadig detektiv og spion troper og et plot. Det er forfriskende at arven efter Jacobs stadig holdes i live at tegneserieskabere, og ikke som i tilfældet med Hergés Tintin kun gennem fans kunstig intelligens skabte striber.

Anmeldelsen har tidligere været bragt på kulturen.nu.



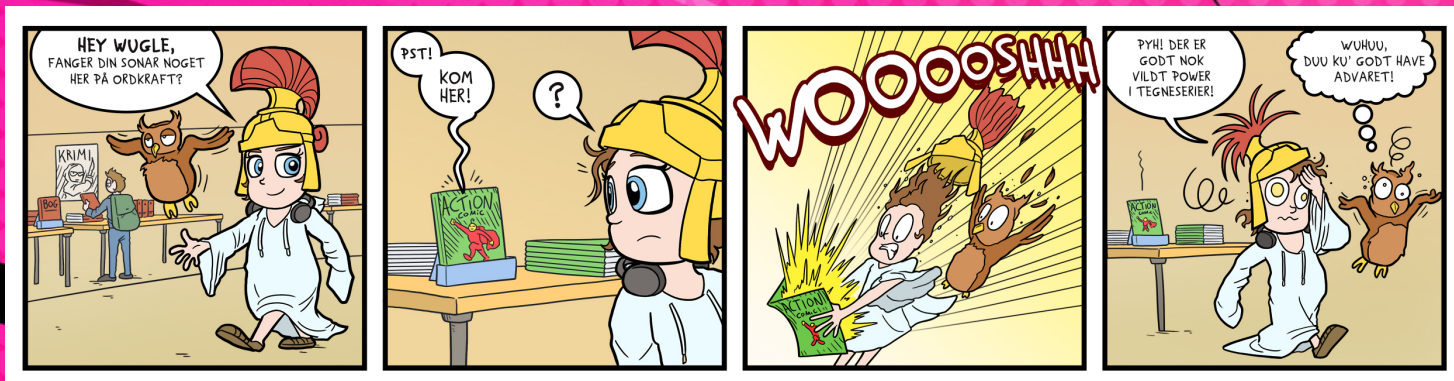


Illustration: Casper Sand

**COMIX
CRAFT**

ComixCraft er støttet af
Folkeuniversitetet i Aalborg
og gør sig hvert år bemærket
på Aalborgs store
Ord- og Litteraturfestival Ordkraft

Følg med på facebook.com/comixcraft

