

# Ned i litteraturen



Et undervisningsforløb af  
Trine May

**CARLSEN** *Ekstra*

carlsensekstra.dk

Her skal du arbejde med Sarah Engells og Lilian Brøggers graphic novel *Fuglemanden*.

Graphic novel-genren – eller den grafiske roman, som genren også kaldes – er et nyere bekendtskab i dansk ungdomslitteratur, og den er i rivende udvikling. Der er de senere år udkommet en række spektakulære fortællinger, hvor ord og billeder er sammen om at fortælle en historie.

Før du læser værket, skal du lære om, hvad en graphic novel egentlig er. Mens du læser værket, skal du undervejs arbejde med forskellige analytiske og fortolkende aktiviteter. Til sidst skal du fortolke, vurdere og perspektivere værket som helhed.

Når du er færdig med forløbet, er du forhåbentlig blevet klogere på en ny og spændende genre, du har lært at analysere og fortolke en graphic novel med fokus på både tekst, billeder og deres samspil – og du er blevet en vild historie rigere.

God fornøjelse med det hele.

## Hvordan skal du arbejde?

En stor del af arbejdet foregår i læsegrupper, så inden I går i gang, skal I inddele klassen i firemandsgrupper. I skal være i samme læsegruppe under hele forløbet, men indimellem splitter I læsegruppen op i to og arbejder i makkerpar i en kortere periode. Bagefter mødes I igen i læsegruppen og drøfter, hvad I kom frem til i makkerarbejdet.

I skal læse værket i fire bidder, og efter hver bid gør I ophold. Her vil være spørgsmål og aktiviteter, I skal arbejde med i læsegruppen eller i makkerpar. Indimellem er der også aktiviteter, du skal klare alene, men også her mødes I bagefter i læsegruppen og sammenligner, udveksler eller drøfter jeres arbejder. Og endelig skal I indimellem også samle op og drøfte noget i hele klassen.

Aktiviteterne ved hvert ophold foregår under overskrifterne **Handling** og **Modaliteter**.

Og nu er det på tide at komme i gang!

## Hvad er en graphic novel?

En graphic novel har en række fællestræk med de beslægtede genrer *roman*, *tegneserie* og *billedbog*.

Udveksl i makkerpar jeres kendskab til de tre genrer roman, billedbog



og tegneserie. Lav i fællesskab et firekolonnenotat, hvor I med stikord noterer, hvad I ved om de tre genrer. Den sidste kolonne skal I gemme til senere.

Roman	Tegneserie	Billedbog	

Gå bagefter sammen i læsegruppen, og sammenlign jeres noter. Saml op i klassen.

### Graphic novel – hverken en roman eller tegneserie

Trods fællestræk er en graphic novel *hverken* en roman, en tegneserie *eller* en billedbog – men helt sin egen genre.

Når graphic novel-genren alligevel af og til sammenlignes med romangenren, er det fordi, den formidler en lang, sammenhængende fortælling. Men til forskel fra traditionelle romaner udgør billeder en stor og vigtig del af historien i en graphic novel.

Når genren sammenlignes med tegneseriegenren, er det fordi, den i sit formsprog kan ligne en tegneserie. Men en graphic novel udvider også den traditionelle tegneserie og er langt mere eksperimenterende i sit udtryk. Som i tegneserier skrider store dele af handlingen i en graphic novel frem i billedsekvenser, hvor mindre billeder i rammer med meget sparsom tekst fortæller forløbet. **Rammerne** er de 'bokse', der indeholder hvert enkelt billede inklusiv tekst, og størrelsen og antallet af rammer på den enkelte side kan variere. Mellemlommene mellem rammerne på en side kaldes **rendestenen**, og ofte sker der noget i overgangen fra det ene billede til det andet. Men hvad der sker, må vi selv forestille os. Måske er der et tidligt spring fra det ene billede til det andet.

i

## i

I en graphic novel kan der mellem siderne forekomme store billeder, der måske fylder hele siden eller hele opslaget, som vi kender det fra billedbøger. Så sættes fortælletempoet ned, og vi kan dvæle ved flere detaljer.

Som du sikkert ved, består tegneserier næsten udelukkende af dialog, og de mange replikker udtrykkes i **talebobler**. Sådan er det også tit i en graphic novel, og som i tegneserierne kan taleboblerne fremstå i forskellige varianter; de kan være runde, kantede, i forskellige farver, størrelser osv., og alt sammen har betydning. Har boblerne fx hårde, skarpe kanter, kan de være udtryk for aggression hos afsenderen af replikken, mens blødere talebobler kan være udtryk for harmoni.

Boblernes form og størrelse kan også have betydning for, hvordan replikken siges – om den fx råbes eller hviskes. Teksten i boblerne er tit håndskrevet og kan selvfølgelig også variere i fx størrelse, farve osv., og vi må medtænke det hele i vores analyse af fortællingen. Udover tale- og **tænkebobler** kan der også, som i tegneserier, forekomme **tekstbokse**, hvor en fortæller meget kortfattet redegør for fx tid og sted.

## ?

### Øvelse:

- Tegn tre talebobler med hver sin replik, og lad bobler og skrift afspejle indholdet. Eksperimenter gerne med størrelser, farver, skrift osv. Her er de tre replikker:

*Jeg elsker dig. Du er den største gave, jeg har fået.*

*Skrid, forbandede svin!*

*Det må du virkelig undskylde. Jeg skammer mig over,  
at jeg gjorde dig ondt.*

- Vis hinanden jeres talebobler, og forklar, hvorfor I har valgt, som I har.

## Sidelayout

Den måde, en side er sat op, kaldes sidelayout, og layoutet er vigtigt, når vi skal analysere en graphic novel. Indeholder siden ét stort billede eller

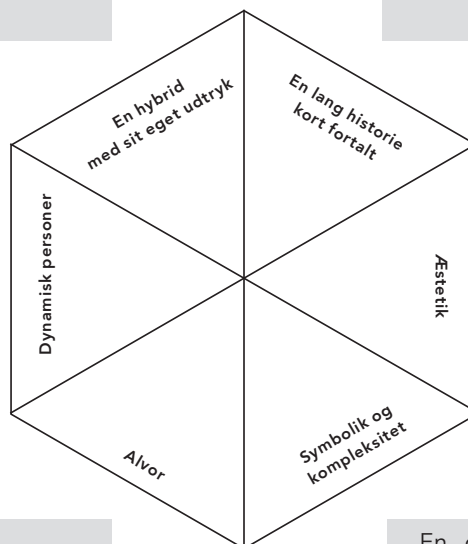
mange små? Hvordan er billederne placeret i forhold til hinanden? Hvad sker der i rendestenen? osv.

Så trods fællestræk med både romaner, billedbøger og tegneserier er en graphic novel alligevel sin helt egen genre. Her ser du en oversigt, der giver overblik over genren og dens slægtskab med andre genrer:

Graphic novels blander elementer fra både romanformatet (lineære tekstafsnit), tegneserien (billedsekvenser i rammer) og billedbogen (store helsidesbilleder). Således er en graphic novel tit en spændende hybrid, der har sit helt eget unikke udtryk.

En graphic novel kan omfangsmæssigt ligne en roman, og helt konkret er den en bog (modsat tegneserier, der tit er hæfter). Teksten er dog kortfattet i forhold til billederne.

Hvor en tegneserie ofte har flade, statiske personer uden mange nuancer, finde vi i en graphic novel oftest en dynamisk hovedperson – altså en hovedperson, der gennemgår en udvikling.



Hvor tegneserier ofte er masseproducerede hæfter på billigt papir, er der i en graphic novel kælet for kvaliteten. Det gælder også for billeder og tekst, og en graphic novel har ofte mere litterær tyngde og kan indeholde flere lag. Præcis som med billedbøger.

Tegneserier er gerne humoristiske og bliver i mange tilfælde brugt som ren underholdning, men en graphic novel tager tit tungere temaer op og er mere seriøs. På dette punkt ligner den mange moderne billedbøger.

En graphic novel gemmer ofte på symbolske lag og skal derfor i højere grad end en tegneserie fortolkes. Den har ofte tit et mere eksperimenterende udtryk. Ydermere kan den have kompositoriske krumspring, fx tilbageblik, flash backs eller forudgreb, frem for stringent kronologi.



### **Makkerpar**

Find jeres firekolonnenotat igen, og skriv Graphic novel som overskrift over den sidste kolonne. Noter i den, hvad I nu ved om genren.



### Multimodalitet

En graphic novel er en multimodal fortælling, og det betyder, at dens historie fortælles ved hjælp af flere forskellige udtryksformer. Selvfølgelig ved hjælp af modaliteterne ord og billeder, men det multimodale er også udtryk for, *hvordan* modaliteterne optræder.

Når vi analyserer en graphic novel, skelner vi mellem dens **skrift** og dens **tekst**. Skriften er udtryk for tekstens udseende, mens teksten er udtryk for dens verbale indhold.

Skriften kan fx veksle mellem at være lineær, stå i bølger, være i kursiv, fed, i forskellige størrelser og farver, den kan håndskrevet eller typografisk sat osv. Altsammen er udtryk for modaliteter, og de mange modaliteter har alle betydning for vores tolkning af værket.

På samme måde kan billederne optræde på mange forskellige måder. Her kan være forskellige perspektiver, billedudsnit, farver osv, ligesom de kan være udformet af forskellige materialer.

De mange modaliteter er allesammen betydningsbærende, og derfor må vi i analysearbejdet både orientere os mod litterær analyse og mod billedanalyse – og ikke mindst mod, hvordan ord og billeder spiller sammen.

## FØR DU LÆSER



### *Makkerpar*

Se godt på bogens omslag, drøft disse spørgsmål og notér jeres vigtigste pointer:

- Hvilken stemning signalerer forsiden?
- Hvordan har pigen det?
- Tænker I, at der er symbolske lag i forsidebilledet? Hvordan? Og hvad kan de betyde?
  - kom fx ind på motiv- og farvevalg

Bagsideteksten lyder:

*Jeg ved ikke, hvorfor det startede  
Det kom snigende, som en tåge  
Først fuglene, som ingen andre kunne se  
Så stemmen, der talte højere og højere  
Indtil han en dag sad på min seng  
Fuglemanden*

- Hvad tænker I om teksten? Kom både ind på dens indhold, sprog, opsætning og tegnsætning.
- Hvad tror I, det er, der *startede og kom snigende*?
- Hvem er *Fuglemanden*?
- Hvad tror I, fortællingen drejer sig om?

Gå sammen med et andet makkerpar, og udveksl jeres tanker om bogen. Brug jeres noter, og saml bagefter op i klassen.

## MENS DU LÆSER



Læs nu hver især til og med side 17. Tænk undervejs over det, du har lært om graphic novel-genren og tegneserier.



### **Læsegruppe**

Drøft disse spørgsmål:

#### *Handling*

- Hvem er de to personer?
- Hvordan har de det?
- Hvad skal de?
- Hvad tror I, problemet er?

#### *Modaliteter*

Som I ved, bærer alle modaliteter i en graphic novel betydning – konkret eller symbolsk. Her skal vi undersøge nogle af dem.



### Læsegruppe

Drøft disse spørgsmål:

#### *Skrift (ordenes udseende):*

Ordene er skrevet på forskellige måder og i forskellige omgivelser.

- Hvor mange forskellige skrifttyper består uddraget af?
- Er der en rød tråd i, hvornår skriften er håndskrevet, og hvornår den er typografisk sat?
- Hvordan kan I se, hvad der er tale, og hvad der er tanker?

#### *Tekst (ordenes indhold):*

Udover i bobler optræder tekst også på en telefon to steder i uddraget. Det sker under overskrifterne *Trækfugl* og *Lærke*.

- Hvordan vil I karakterisere disse tekster? Kom ind på både sprog og indhold.
- Hvad har de med historien at gøre? Hvordan kan de tolkes symbolsk?

#### *Billeder:*

- Hvordan vil I karakterisere tegnestilen?
- Hvordan er den anderledes end de tegninger, I kender fra tegneserier?
- Se på træerne på side 10 og 11.  
Kan de gemme på en symbolik? Hvordan?
- Se på de to billeder af telefonen (side 13 og 16). Telefonen er smadret, wifi-signalet er svagt, og strømmen er ved at løbe ud.  
Kan det have en symbolsk betydning? Hvordan?

Se på det nederste billede side 17

- Hvordan spiller ord og billede sammen her?
- Hvordan giver ordene udtryk for pigens tilstand?
- Hvordan giver billedet udtryk for hendes tilstand?



Læs nu videre i fortællingen frem til og med side 37. Denne gang skal I læse det sammen i læsegrupperne sådan her:

- en elev læser den lineære og bølgede tekst (side 18, 24 og 37)
- en anden elev læser pigens stemme og tanker
- en tredje elev læser fulgemandens stemme
- en fjerde elev læser Arns stemme

Undervejs taler I sammen om, hvad der sker i handlingen på billederne. Husk også **rendestenene**.





### **Læsegruppe**

Drøft disse spørgsmål:

#### *Handling*

- Genlæs teksten på side 18.  
Hvad får vi her at vide om Barbaras problemer  
- i sociale sammenhænge med vennerne?  
- i familien?
- Hvilke problemer har hun ellers?
- Sammenhold teksten på side 18 med teksten på side 37.  
Hvad har de to tekster til fælles, og hvad har fagteksten om den hvide stork med fortællingen at gøre?
- Sammenhold nu teksten på side 12 med teksten på side 37.  
Gør det jer klogere på, hvad problemet er?



### **Alene**

- Skriv hver især en kort sammenfatning om, hvad Barbaras problem er, og hvorfor I tænker, hun har fået problemet.



### **Læsegruppe**

- Læs jeres sammenfatninger op i læsegruppen. Er I enige?
- Drøft jeres forskellige muligheder for tolkninger.

På side 12 får vi således nogle **forudgreb** – nogle små hints om noget, der bliver udfoldet senere i fortællingen.



### Drøft i **klassen**:

- Hvad synes I, om den måde at fremstille en fortælling på?
- Hvilken virkning har det?

#### *Modaliteter: Billeder og skrift*

- På side 30-36 optræder Fuglemanden, og her ændrer både farver, skrift og bobler karakter. Forklar hvordan, og drøft hvad det kan betyde.
- Hvad kan en graphic novel lige her, som en traditionel tekstbåret roman ikke kan?
- Hvordan ændrer skriften karakter på siderne 30-36, og hvad kan det betyde?



## Fra lineær tekst til tegneseriesekvens

### *Alene*

Omskab sidste halvdel af side 18 (fra *Eller måske dengang, Alette talte over sig ...*) til en tegneserieside med højst seks rammer.

Lav først en skitse, hvor du overvejer dit sidelayout.

Noter i rammerne på skitsen, hvad hver ramme skal indeholde.

I din tegneserie skal der være replikker, men også pigens tanker skal indgå.

Det gør ikke noget, hvis du ikke er en mestertegner. Det vigtigste er dine overvejelser om layout.



Læs nu hver især frem til og med side 53.



## Læsegruppe

### *Handling*

En stor del af uddraget fortælles udelukkende af billeder.

- Genfortæl handlingen i læsegruppen ved at gennemse uddragets billeder. Uddraget er på 16 sider, så der er fire sider til hver elev. Gør det sådan:

Første elev: Genfortæl de første fire sider i uddraget (fra side 38-41).

Fortæl først, hvad du konkret ser på billederne.

Beskriv fx Barbaras og Fuglemandens udseende, og hvad der sker i handlingen.

Fortæl bagefter, hvordan du tolker de fire sider.

Næste elev gør det samme med de næste fire sider, og sådan fortsætter I.

### *Modaliteter*

- Hvordan er bobler og skrift forskellige hos Barbara og Fuglemanden?
- Kan det hjælpe til en tolkning af, hvem Fuglemanden er / hvad han er udtryk for?
- Hvilke krav stiller han til Barbara? Hvorfor?



## Fra lineær tekst til tegneseriesekvens

### *Alene*

Omskriv hver især de fire sider, du genfortalte, til en ren, lineær tekst. Her skal du skrive som om, det var en roman. Skriv i datid med Barbara som synsvinkelbærende jeg-fortæller. Lad replikkerne fra uddraget indgå ordret i din tekst.

### *Læsegruppe*

Læs bagefter jeres fire tekster op i kronologisk rækkefølge i læsegruppen. Kan de hænge sammen til én tekst og give mening? Hvis ikke, må I justere teksterne.

### *Klassen*

Læs jeres tekst op for klassen, og lyt til de andres.

I har nu den samme historie som et graphic novel-uddrag og som en ren tekst.

Drøft i klassen:

- Hvordan er oplevelsen forskellig, selv om handlingen er den samme?
- Hvad er det, det grafiske kan, som den rene tekst ikke kan? Og omvendt?



Læs hver især til og med side 65



### *Læsegruppe*

Drøft disse spørgsmål i læsegruppen.

### *Handling*

- Hvorfor googler Barbara navnet Thea? Har der tidligere været hints om det? Hvilke?
- Hvad er det, hun finder ud af på side 56?
- Hvad ender uddraget med?
- Hvad tror I, der sker videre?

### *Modaliteter*

- Side 64-65 adskiller sig fra alle andre opslag i bogen. Hvorfor dette brud? Hvad skal opslaget betyde?

### **Alene**

- Skriv hver især fem minutters hurtigskrivning om billedet på side 57. Skriv alt, hvad du ser på billedet, og skriv også, hvordan du tænker billedet kan tolkes.

### **Læsegruppe / Klassen**

- Præsenter bagefter jeres beskrivelser og tolkninger for hinanden i læsegruppen. Bliv enige om tre vigtige pointer, præsenter dem for klassen, og lyt til, hvad de andre grupper er kommet frem til.



Læs nu frem til og med side 71.



### **Læsegruppe**

Drøft disse spørgsmål i læsegruppen.

#### *Handling*

Arn præsenterer Barbara for musik adskillige gange, og sangteksterne indgår i billederne.

- Hvordan indgår de grafisk?
- Kan sangteksterne have indholdsmæssig betydning for fortællingens handling? Hvordan?
- Hvor er Barbara nu, og hvad er der sket?
- Hvem er personerne på side 67?

#### *Modaliteter*

- Her er farverne anderledes. Hvad signalerer de?
- Hvordan er personerne på side 67 skildret? Hvorfor?
- Hvordan vil I karakterisere opslaget side 68-69, hvis I ser på det som en helhed?
- Tilsvare det Barabas mentale tilstand? Hvordan?

Uddraget slutter igen med et billede af telefonen med en anderledes tekst, *Burfugle*.

- Kan I overføre tekstens budskab til Barbaras tilstand? Hvordan?



Læs nu resten af bogen.



### **Læsegruppe**

Drøft disse spørgsmål i læsegruppen.

#### *Handling*

- På side 73-74 er der mange tomme pladser.
- Hvad læser I ind i rendestenen på side 73?
- Hvad ender historien med?
- Hvordan tolker I teksten *Strandfugl* på telefonen side 107?



### **Alene**

#### *Modaliteter*

Både farver, skrift, bobler og rammer varierer meget i det sidste uddrag – fra en eksplosion af vilde farver til mere sarte farver. Fra lige, ensartede rammer til skæve, takkede osv.

Fordel de sidste opslag på elever i klassen.

- Lav en analyse af det opslag, du har fået tildelt. Gør sådan:  
Læg et hvidt A4-ark over opslaget, så du kan se igennem det, og tegn rammerne på papiret.  
Tag noter på arket i rammerne om det, du finder interessant i forhold til handling og multimodalitet, fx
  - hvad der sker i handlingen
  - hvem personerne er
  - hvordan rammerne er tegnet og placeret på opslaget
  - hvilke former boblerne har og hvorfor
  - hvordan skriften fremstår, og hvad det kan betyde
  - hvilke farver, der er brugt, og hvorfor
  - om der er et forløb/om billederne er statiske eller dynamiske
  - andet, I finder relevant.

Gå bagefter sammen med en **makker**, der har analyseret det samme opslag som dig, og sammenlign jeres analyser.



### Fortællingen som helhed

#### Klassen

- Hvordan vil I karakterisere Lilian Brøggers tegnestil? Kom fx ind på farver, billedudsnit, perspektiv, materialer, streg, bobler, rammer osv.
- Hvilke virkemidler benytter hun til at vise Barbaras sindstilstand?
- Hvad styrer mest af fortællingen? Tekst eller billeder?

Sætningen *Et billede kan sige mere end tusind ord* er efterhånden blevet en hyppigt anvendt talemåde.

- Vælg hver især et billede i bogen, I synes passer på sætningen, og begrund jeres valg.

Der er mange farver i spil i bogen, men to er gennemgående: De røde og den sorte: På forsiden, på det allerførste opslag (side 6-7), Barbaras cykel, fuglene, de to læsebånd osv.

- Hvilken betydning tænker I, disse farver kan have? Og hvorfor tror I, at Lilian Brøgger har valgt dem som gennemgående farver?



### Tema

#### Makkerpar

Hvilke problemer fokuserer fortællingen på?

- Formuler i makkerpar i én sætning, hvad I synes, romanen overordnet drejer sig om. I må gerne inkludere flere motiver og temaer i jeres sætning. Præsenter jeres sætning for **læsegruppen**, og hør det andet makkerpars bud. Vælg det bedste, eller juster og kombiner jeres bud, som I præsenterer for **klassen**.

#### Klassen

Skriv gruppernes bud på tavlen, og vælg de vigtigste temaer ud blandt klassens forslag. Drøft, hvorfor de er vigtige.



### Genre

#### Klassen

Psykisk sygdom blandt unge er ofte tematiseret i aviser og tv i form af artikler eller dokumentarprogrammer.

- Hvad er forskellen på at læse om emnet i skønlitterær form i forhold til faktagenrerne? Hvad er det skønlitteraturen kan, som faktagenrerne ikke kan?

- Hvad er forskellen på at læse en graphic novel og en traditionel roman om temaet? Hvad er det, de mange modaliteter giver?
- Hvordan passer værket på karakteristikken af graphic novel-genren på side 5?  
Giv eksempler fra værket i forhold til de seks punkter i modellen:
  - Æstetik
  - Symbolik og kompleksitet
  - Alvor
  - Dynamiske personer
  - En lang historie, kort fortalt
  - En hybrid med sit eget udtryk

## **Perspektivering**

### *Klassen*

- Kan du genkende noget fra romanen
  - i din egen verden?
  - i den store medieverden?
  - i andre fiktioner som litteratur, film, tv-serier?

Kom med konkrete eksempler, og forklar sammenhængen. Det genkendelige behøver ikke nødvendigvis være tematisk, men kan også være æstetisk, formmæssigt, i sproglig tone el.a.