

Mynd segir meira en þúsund orð

Snorri Eldjárn Snorrason

Listaháskóli Íslands
Hönnunardeild
Grafísk hönnun

Mynd segir meira en þúsund orð

Snorri Eldjárn Snorrason

Leiðbeinandi: Kristín Ragna Gunnarsdóttir

Vorönn 2012

Útdráttur

Í þessari ritgerð verður leitað svara við spurningunum: Hvernig er saga sögð án orða? Getur sú saga orðið jafn merkingarbær og saga sögð í orðum? Hver er munurinn er á upplifun þessara frásagnarforma. Ég hef ritgerðina á að fara í fljótu bragði yfir sögu myndasögunnar. Þá ræði ég samspil orða og mynda, skoða hvernig lesandi upplifir tíma í myndasögum og hvernig flæði fæst í söguna með samhengi myndaramma. Þar á eftir fjalla ég um hvernig lesandi er settur inn í söguna og hvernig stílbrögð eru notuð til þess að miðla hughrifum til hans. Í umfjölluninni tek ég fyrir orðalaus myndasöguna *The Arrival* eftir ástralska listamanninn Shaun Tan, og greini hana með því markmiði að varpa ljósi á hvaða tækni höfundur notar í sögufrásögn sinni. Bókin er saga ónafngreinds manns sem kveður fjölskyldu sína og hefur för að nýju lífi í landi sem er ólíkt öllu sem hann hefur áður kynnst. Tan sleppir allri notkun orða til að veita lesandanum betri tilfinningu fyrir þeim aðstæðum sem sögupersónan er í. Sögupersónan býr í landi þar sem orðin verða merkingarlaus og hið sjónræna verður miðill hans til skilnings. Þegar orðalaus myndasaga er vel útfærð, eins og *The Arrival*, getur hún vissulega orðið jafn merkingarbær og saga sögð í orðum en grundvallar munur er þó á upplifun á þessum tveimur tjáningarleiðum. Orðalaus myndasaga er mun opnara frásagnarform heldur en skrifaður texti þar sem hún matar lesandann ekki af upplýsingum heldur veitir honum rými til eigin túlkunar. Sagan er ákveðinn strigi sem lesandinn málar á með hugsunum sínum og tilfinningum. Aðeins með því að gefa sér tíma til að lesa í myndirnar er lesandanum verðlaunað með merkingarbærri sögu. Þá verður ljóst að mynd er vissulega ígildi þúsund orða.

Efnisyfirlit

Inngangur	4
Uppruni myndasagna	4
Myndlæsi	6
Tími og hrynjandi	7
Samhengi myndarammanna	9
Lesandi settur inn í söguna	10
Stílbrögð	11
The Arrival	12
Lokaorð	25
Heimildaskrá	27

Inngangur

Myndasaga er miðill sem nýtir sér oftast samspil mynda og texta. Myndirnar geta ýtt undir skilning á textanum, bætt við, eða verið í mótsögn við hann. Samspil mynda og texta er vissulega merkilegt fyrirbrigði og áhrifin við lestur slíkra sagna upplýsandi og upplífandi. Mér finnst þó athyglisverðast að skoða myndasögur sem sleppa allri textanotkun en reiða sig einungis á myndmál til þess að segja söguna. Í grafískri hönnun er myndmál notað til þess að koma ákveðnum boðskap eða hughrifum áleiðis. Hvergi er slík notkun á myndmáli jafn augljóst og í myndasögum. Sem nemandi í grafískri hönnun tel ég áhugavert að skoða hvernig myndmáli er beitt í myndasögum.

Í þessari ritgerð langar mig til að svara eftirfarandi spurningunum: Hvernig er saga sögð án orða? Getur sú saga orðið jafn merkingarbær og saga sögð í orðum? Hver er munurinn er á upplifun þessara frásagnarforma. Ég hef ritgerðina á að fara í fljótu bragði yfir sögu myndasögunnar. Þá ræði ég myndlæsi, skoða hvernig lesandi upplifir tíma í myndasögum og hvernig flæði fæst í söguna með samhengi myndaramma. Þar á eftir fjalla ég um hvernig lesandi er settur inn í söguna og hvernig stúlbrögð eru notuð til þess að miðla hughrifum til hans. Í umfjölluninni tek ég fyrir orðalausur myndasöguna *The Arrival* eftir ástralska listamanninn Shaun Tan, og greini hana með því markmiði að varpa ljósi á hvaða tækni höfundur notar í sögufrásögn sinni.

Uppruni myndasagna

Áður en saga myndasagna verður rakin er réttast að byrja á því að skilgreina hvað myndasaga er. Í bók sinni *Understanding Comics* setur Scott McCloud fram þessa skilgreiningu:

Samhverft myndayfirlit eða annað myndefni í skipulagðri röð í þeim tilgangi að miðla upplýsingum og/eða framkalla fagurfræðileg hughrif lesanda.¹

Þessi skilgreining er góð að því leyti að hún aðgreinir myndasögur frá öllum öðrum miðlum. Með hana til hliðsjónar má finna dæmi um myndasögur sem ná langt aftur í tímann, jafnvel aftur fyrir tíma ritaðs máls. Árið 1519 uppgötvaðist ellefu metra langt

¹ Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993, bls. 9: „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.“.

handrit sem gert hafði verið af frumbyggjum Mið-Ameríku. Handritið segir sögu hetjunnar „8-Deer Tiger’s Claw” með litríkri myndaröð í sambland við tákn. Hundruðum ára fyrir þann fund var hinn svokallaði Bayeux refill saumaður. Refillinn er 70 metrar að lengd og segir söguna um landvinninga Normanna í Englandi og hefst frásögnin árið 1066. Engir ramar aðskilja myndir refilsins en greinilega má sjá söguframvindu. Elsta dæmið um myndasögu má þó finna í forn-Egypska hofinu Tomb of Menna. Hofið hefur að geyma 3200 ára gamla sögu sem sýnir hvernig uppskera skal korn. Hana má vissulega flokka sem myndasögu út frá þeirri skilgreiningu sem við höfum gefið okkur. Enn þann dag í dag er hægt að skilja myndmál sögunnar.²

Mario Saraceni rekur sögu myndasögunnar í stuttu máli í bók sinni *The Language of Comics*³ Hann segir að myndasögur í þeirri mynd sem við þekkjum í dag hafi fyrst birst á síðari hluta 19. aldar í Englandi. Fyrsta myndasöguræman birtist árið 1884 og mátti þar sjá fyrstu myndasöguhetjuna Ally Sloper. Nokkrum árum seinna hófu fleiri myndasöguræmur að birtast reglulega í dagblöðum um allan heim. Þessar sögur innihéldu ofurhetjur líkar Ally Sloper en voru þó aldrei meira en örfáir ramar. Aftur á móti hófu sumir útgefendur upp úr 1920 að safna þessum sögum og gefa út sem bækur. Þessar bækur öðluðust fljótt velgengni. Á sama tíma héldur dagblöð áfram að birta myndasögur og karakterar eins og Mikki mús, Tarzan og Dick Tracy öðluðust líf. Um miðja síðustu öld náðu ofurhetjusögur nýjum hæðum með tilkomu vinsælla titla svo sem *Spider Man* og *The Fantastic Four*. Á sama tíma fæddist ný stefna í myndasöguheiminum sem yfirleitt er talað um sem neðanjarðarmyndasögur. Í þessum sögum ríkti mikil tilraunamennska bæði í efnivið sagnanna og formi þeirra. Það sem er merkilegast við þessar sögur er að þær voru ætlaðar eldri markhópi en áður hafði tíðkast. Það að myndasögur urðu vitrænni var hvergi augljósara en í Evrópu þar sem þeim var veitt töluverð eftirtekt fræðimanna. Á sama tíma og listrænt inntak myndasagna varð meira jókst fjöldi útgefenda myndasagna ætluðum fullorðnum. Það var hins vegar alþjóðleg velgengni sögunnar *Maus* eftir Art Spiegelman (gefin út á árunum 1986–1991)⁴ sem veitti myndasöguforminu þá viðurkenningu sem þurfti til

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls 10-15.

³ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, Routledge, London, New York, 2003.

⁴ *Maus* var gefin út í tveim bindum. Fyrsta bindið var gefið út árið 1986 og hið seinna árið 1991.

þess að það hlyti aukna athygli.⁵ Þrátt fyrir að myndasögumiðillinn hafi hlotið viðurkenningu fræðimanna tel ég hana enn eiga langt í land með að öðlast þá virðingu sem henni ber. Stór hluti fólks telur myndasöguna enn vera miðil fyrir börn. Skýrt dæmi um það má sjá á bókasöfnum þar sem myndasögur eins og *Maus*, með inntak og innihald sem ekki er með nokkru móti hægt að flokka sem barnabókmenntir, eru settar í sömu hillur og myndskreyttar barnabækur.

Myndlæsi

Dapurlega stöðu myndasagna í þjóðfélaginu má rekja til þess að mismunandi viðhorf ríkir til mynda og orða. Líkt og Úlfhildur Dagsdóttir segir í greininni „Það gefur auga leið: sjónmenning, áhorf, ímyndir“⁶ eru orð og mynd yfirleitt sett upp í stigveldi þar sem orðið er ævinlega yfirskipað myndinni: „Orðið er margrætt og djúpt og krefst lesturs, meðan myndin er flatt yfirborð, augljós.“⁷ Þetta er þó langt frá sannleikanum. Í myndum leynast fjölmörg ták: „hin augljósu ták, dulin ták, menningarleg ták, írónísk ták og margræð ták. Myndlæsi er því mikilvægt til að geta ráðið í þessi fjölbreyttu ták og almenn þekking lesandans kemur þar einnig við sögu.“⁸ Margir halda því fram að myndmál sé alþjóðlegt tungumál og auðskilið öllum. Þetta er rétt að mörgu leyti, myndmál er alþjóðlegra en hefðbundið tungumál, en það er þó bundið menningu hvers lands og til þess að skerpa myndlæsi sitt þarf að rækta það og þjálf⁹. Allar myndir eru hlaðnar merkingu. Sé þeirri staðreynd neitað er í raun verið að halda því fram að augað sé hlutlaust.

Staða augans sem hins hlutlausa en jafnframt alvalda skynfæris er til komin af þekkingarfræði pósitívismans en hún byggir á hugmyndinni um hina „hreinu skynjun“ hins „bera auga“ sem sér bara það sem „er“ fyrir framan það, væntanlega í gegnum hið gegnsæja rými, sem er laust við vandræða hindranir eins og siðferði og fagurfræði.¹⁰

⁵ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls. 1-3.

⁶ Úlfhildur Dagsdóttir, „Það gefur auga leið: sjónmenning, áhorf, ímyndir“, *Ritið* 1/2005, Guðni Elísson og Jón Ólafsson ritstýrðu, Reykjavík, Hugvísindastofnun Háskóla Íslands.

⁷ Sama rit, bls 55.

⁸ Kristín Ragna Gunnarsdóttir, „Vængir hugans: Listbrögð myndabóka í ljósi *Engils í vesturbænum*“, *Tímarit Máls og menningar*: 4/2006, bls 27.

⁹ Sama rit, sama blaðsíða.

¹⁰ Úlfhildur Dagsdóttir 2005, bls. 52.

Vegna þess að allar myndir eru flæktar í flókinn vef menningar, tíma og sögu, myndast heilmikil baksaga sem hægt er að lesa í. Hver mynd verður hlaðin merkingu sem aðeins fær að njóta sín ef „lesandinn“ horfir inn í myndina og sér handan þess sem einfaldlega „er“. Að þessu leiti segir mynd meira en þúsund orð.

Formgerð myndasagna byggist á tveimur táknerfum, myndum og texta. Þessi táknerfi eru eins og tvö lög í frásögninni sem lesandinn upplifir á sama tíma líkt og í kvikmyndum. Orðin og myndirnar haldast mismikið í hendur og geta myndirnar ýtt undir skilning orðanna, verið í þversögn við þau eða jafnvel sagt allt aðra sögu.¹¹

Myndir skerpa skilning orðanna vegna þess að þær gera viðfangsefnið raunverulegra, nær því hvernig við skynjum heiminn. Myndir sýna bókstaflega merkingu orðanna og ganga lengra en það með því að tjá stemningu og tilfinningu þeirra. Myndir geta enn fremur sýnt smáatriði sem lesandinn hefði ella misst af eða ekki skilið til fullnustu og á þann hátt varpa þær nýju ljósi á orðin.¹²

Þegar orð halda uppi söguþræði geta myndir kannað víðara svið og dýpkað skilninginn á sögunni. Þegar myndir halda uppi söguþræðinum þjóna orðin aftur á móti þeim tilgangi að leiða lesandann dýpra inn í söguna.¹³ Þegar myndir standa einar verða þær að halda uppi söguþræði og vera nægilega merkingarhlaðnar til að sagan geti talist áhugaverð.

Tími og hrynjandi

Tími í myndasögum er tiltölulega afstæður. Ólíkt ljósmyndum standa myndasögurammar yfirleitt fyrir lengri tíma en það augnablik sem tekur að taka ljósmynd. Myndasöguramminn er eining innan sögunnar þar sem eitthvað á sér stað og tekur tíma. Það er í raun mjög sjaldgæft að myndasögurammi standi aðeins fyrir eitt augnablik í sögunni. Ef rammi inniheldur texta þá stendur hann fyrir þann tíma

¹¹ Kristín Ragna Gunnarsdóttir, „Vængir hugans“, bls. 26.

¹² Uri Shulevitz, *Writing with pictures: How to write and illustrate children's books*, „The purpose of illustration”. New York, 2005, bls. 121: „Pictures help to clarify words because they make the subject matter concrete, closer to the way we perceive the world. This clarification comes from accurately representing the literal meaning and then going beyond that by representing the mood and the feeling of the words. The picture may also provide details the reader has missed or not fully understood and in this way throw new light on the words.“.

¹³ Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls 158-159.

sem lesturinn tekur.¹⁴ Í myndasögum sem innihalda engin orð er þó þörf fyrir aðrar aðferðir en samtöl til þess að gera lesandanum grein fyrir tíma innan sögunnar og reynir þá á snilli myndasöguhöfundar. Tíminn skilst þá helst útfrá samhengi milli myndarammana. Lesandinn sér mun milli tveggja myndaramma og ímyndar sér hversu mikill tími líður milli þeirra.

Þegar myndasaga er skoðuð gerir lesandinn sér fljótt grein fyrir því að á meðan hann ferðast um rými blaðsíðunnar er hann einnig að ferðast í tíma. Rými innan blaðsíðunnar í myndasögum þjónar sama tilgangi og tími í kvikmyndum. Tími og rúm eru mjög nátengd hugtök í heimi myndasagna. Þetta nýta margir höfundar sér og gera rammann styttri eða lengri eftir því hversu langan tíma hann á að tákna. Yfirleitt gildir sú regla að því stærri sem ramminn er þeim mun lengri tíma stendur hann fyrir. Ástæðan fyrir þessu er sú að það tekur lesandann lengri tíma að „lesa“ stærri myndirnar sem gefur honum þá tilfinningu að lengri tími líði einnig innan sögunnar. Að sama skapi fær lesandinn tilfinningu fyrir tímaleysi ef ramma um myndina er sleppt eða ef myndin fær að blæða¹⁵. Slíkar myndir standa oft fyrir ákveðið andrúmsloft eða umhverfi sem er óháð tímalínu sögunnar.¹⁶

Hrynjandi í myndasögum felst í flæði sögunnar. Hrynjandi er eins og taktur sem tifar undir frásögninni. Þegar lesandi sér að ákveðinn tími er milli tveggja ramma býst hann við að sami tími líði á milli næstu tveggja ramma. Taktfesta ríkir þegar margir rammar af sömu stærð koma í röð með jafn löngu millibili. Oft er hrynjandinn brotin upp til að sýna nýja atburðarás eða kaflaskil. Það er þekkt aðferð í kvikmyndum að nota hrynjanda til þess að vekja upp tilfinningar. Í spennusenum má sjá tíðar klippingar og í rólegri senum færri klippingar sem gefur til kynna stöðugleika. Sömu aðferðir eru gjarnan notaðar í myndasögum þ Bilið milli rammanna má líkja við klippingar í kvikmyndum. Innihald myndasögurammanna geta einnig átt þátt í að skapa hrynjanda. Til dæmis ef margir rammar eru notaðir til þess að sýna stuttan eða veigalítinn atburð er hrynjandinn hæg og getur það merkt tilbreytingaleysi hjá sögupersónu.

Samhengi myndarammanna

¹⁴ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls. 7.

¹⁵ Þegar mynd nær út í enda blaðsíðunnar er hún sögð blæða.

¹⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls. 94-103.

Hver rammi er aðskilinn frá þeim næsta með auðu plássi sem á ensku er kallað „gutter“. Þetta bil er mjög mikilvægur þáttur í frásögninni þar sem hann er plássið sem hefur að geyma allt það sem gerist á milli rammanna, hið ósýnilega og það ósagða. Það sem er sagt er nánast jafn mikilvægt og það sem er ósagt. Það sem er falið er einnig jafn mikilvægt og það sem er sýnt. Af þessari ástæðu geta lesendur ekki hoppað yfir bilið heldur þurfa þeir að stoppa og hugsa um mögulegar leiðir til þess að „sjá inn í það“. Þetta þýðir að lesandinn þarf að fylla í eyðurnar til þess að sagan flæði. Ákveðið magn upplýsinga vantar vantar ávalt í frásögnina og lesandi þarf að bæta það upp með ímyndunarafla sínu. Bilið inniheldur ávallt einhvern tíma. Ekkert segir hversu mikinn en lesandinn áttar sig á því út frá samheldni og samhengi myndanna.¹⁷

Sá þáttur textagreiningar sem lýtur að því hvernig setningar tengjast hvorri annari nefnist samheldni.¹⁸ Samheldni á þó ekki aðeins við um textagreiningu heldur nýtist hugtakið einnig við greiningu myndasagna. Þegar tveir ramar liggja hlið við hlið tengjast þeir í huga lesendans. Ein helsta leiðin til þess að skapa samheldni í myndasögum er að láta samliggjandi ramma innihalda sameiginlega þætti, svo sem: persónur, hluti, byggingar, bakgrunn eða jafnvel minnstu smáatriði.¹⁹

Þegar myndarammar eru skynjaðir saman sem heild er það kallað samhengi. Á meðan samheldni tilheyrir myndbyggingunni sjálfri þá hefur samhengi meira að gera með skynjun og túlkun lesendans. Ef litið er aftur á bilið milli rammanna þá sést að samhengi á heima þar á meðan samheldni á heima í myndrömmunum. Ef samheldni er að mestu byggð á endurtekningum á hverju er samhengi þá byggt? Ekki er auðvelt að svara þeirri spurningu því til að greina túlkun lesendans þyrfti að hafa aðgang að huga hans. Hins vegar eru sum ferli mannshugans sem virðast vera sameiginleg öllum. Tvö þessara ferla eru:

1. Getan til þess að bera kennsl á þætti sem tilheyra sama merkingarsviði.
2. Getan til þess að álykta og mynda heild úr ónógum upplýsingum.²⁰

¹⁷ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls. 9, 55.

¹⁸ Enska orðið yfir þetta er „cohesion“ sem er dregið af latneska orðinu „cohaesus“ sem merkir að hanga saman.

¹⁹ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls. 35–36.

²⁰ Sama rit, bls. 45, 15.

Við treystum því að ákveðnir hlutir séu til jafnvel þótt við höfum ekki séð þá eða upplifað. Á sama hátt treystum við földum hlutum í myndasögu. Ef við sjáum ramma með höndum að athafna sig þá vitum við að þær tilheyra manneskju og við skynjum hendurnar sem manneskjuna sjálfa. Þetta er kallað hluti fyrir heild.²¹ Annað dæmi gæti verið reykur sem stendur fyrir eld. Uppgjör er það sem gerist innra með okkur þegar við sjáum aðeins hluta af heild en skynjum heildina. Myndasögur nýta sér þessa hæfni mannsheilans til hins ýtrasta og í rauninni væri ómögulegt að skilja söguframvindu myndasagna án hennar því hún gerir okkur kleift að tengja saman tvo ramma og skilja sem heild. Myndasögurammar brjóta niður bæði tíma og rúm og sýna lesandanum aðeins brot af atvikum sögunnar. Uppgjörið gerir okkur hins vegar kleift að tengja saman þessi atvik í huganum svo að úr verði flæði og heild.²²

Lesandi settur inn í söguna

Sjónarhornið sem sögupersónur, hlutir og staðir eru sýndir út frá í myndasögum er mjög mikilvægt og er hlaðið merkingu. Í skrifaðri frásögn sjá lesendur fyrir sér atburðina sem lýstir eru og ímynda þeir sig á ákveðnum stað í samhengi við aðra þætti í hverri senu. Í myndasögum er staðsetning lesandans aftur á móti skýr út frá sjónarhorni hvers ramma. Það sjónarhorn sem valið er hverjum ramma er stór þáttur í merkingu frásagnarinnar. Sjónarhornið er mikilvægt fyrir margra hluta sakir:

1. Það á þátt í að búa til mismunandi áhrif eins og nánd, fjarlægð, ógn, huglægni, hlutlægni, og svo framvegis.
2. Það staðsetur sögupersónur og lesandann í hverri senu.
3. Það hjálpar lesandanum að samsama sig við persónur bókarinnar og komast nær skilning á tilfinningum, skynjun, hugsunum og draumum þeirra.²³

Sjónarhorn er sérstaklega mikilvægur þáttur í myndasögum sem innihalda engin orð því þá eykst nauðsyn þess að lesandinn geti sett sjálfan sig inn í söguna. Þegar takmarkaðar upplýsingar eru gefnar þarf lesandinn sjálfur að fylla upp í eyðurnar til þess að glæða söguna lífi. Sagan veitir lesandanum ákveðinn ramma til þess að athafna sig. Reynsla og utanaðkomandi vitneskja er því nauðsynleg við lestur myndasagna af þessum toga eða líkt og William Moebius segir: „Við hneigjumst öll

²¹ Einnig oft kallað „Pars pro toto”, en það er latneska heitið yfir hluta fyrir heild.

²² Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls. 60-67, McCloud kallar þetta fyrirbrigði „closure“.

²³ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls. 84.

til þess að dæma mynd út frá því sem við þekkjum í stað þess sem við sjáum.”²⁴

Lesandinn setur eigin hugsanir og tilfinningar inn í persónur bókarinnar. Bókin er ákveðinn strigi sem lesandinn málar á með hugsunum sínum og tilfinningum.

Til þess að skilja tilfinningalíf persónu sem getur ekki tjáð sig með orðum er nauðsynlegt að geta lesið svipbrigði og líkamsstöðu hennar. Tilhneigingin til þess að sjá andlit út úr formum er afar sterk meðal manna. Við getum borið kennsl á nánast allar tilfinningar persónu út frá svipbrigðum jafnvel þótt andlit persónunnar sé aðeins dregið upp með örfáum dráttum. Scott McCloud segir að því óhlutstæðari sem persóna sé teiknuð þeim mun auðveldara sé það fyrir lesandann að samsama sjálfan sig með henni. Persónan er þá ekki lengur „einhver ákveðinn“ heldur frekar „einhver“ eða „hver sem er“.²⁵

Stílbrögð

Í lok 19. aldar hófu myndlistarmenn eins og Edward Munch (1863–1944) og Vincent Van Gogh (1853–1890) að mála myndir sem áttu að endurspeglar innra tilfinningalíf þeirra ólíkt impressionistunum sem höfðu tröllriðið öllu á undan þeim.²⁶ Þar með hófst expressionisminn sem gekk út á það að túlka hið ósýnilega fremur en hið sýnilega. Wassili Kandinsky (1844 –1966) kannaði um svipað leiti hvernig form, litir og lögur lína geta túlkað innra tilfinningalíf listamannsins og örvað skilningarvit áhorfandans.²⁷ Þótt þær hugmyndir hafi verið róttækar á sínum tíma er nú almennt viðurkennt að mismunandi form, litir og línugerðir tjái mismunandi tilfinningar. Lína getur verið veik og óstöðug, sterk, óvingjarnleg, hlýleg, ákveðin, og áfram mætti telja. Þess vegna skiptir það sköpum í túlkun á sögu hvernig höfundur beitir penna sínum. William Moebius flokkar myndmál niður í ákveðna lykila sem mjög hentugt að nota sem við greiningu myndabóka²⁸. „Lykill lita snýr að litanotkun en hún er einstaklega merkingabær í myndum. Heitir og kaldir litir tengjast oft tilfinningum, heitir litir eins og rauður eða gulur geta t.d. táknað ást eða gleði. Kaldir litir, t.d. blár eða fjólublár geta staðið fyrir hræðslu eða vanlíðan. Litir eru notaðir til að tengja hliðstæða hluti

²⁴ William Moebius, „Introduction to Picture Codes”, *Word & Image* 2/2 (apríl–júní 1986) Routledge, 1990, bls 139: „We are all inclined to judge pictures by what we know rather than by what we see”.

²⁵ Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls. 36.

²⁶ Impressionismi er listahreyfing sem var ríkjandi á seinni hluta 19. aldar. Hún hófst í París með Claude Monet í fararbroddi. Impressionistar höfðu áhuga á því sýnilega og vildu sýna samspil lita og ljóss í málverkum sínum.

²⁷ Mario Saraceni, *The Language of Comics*, bls 124.

²⁸ William Moebius, „Introduction to Picture Codes”.

saman á táknrænan hátt og hefur einnig mikil áhrif ef mynd er dökk eða ljós. Eins geta litir haft ákveðna skírskotun innan mismunandi menningarheima.”²⁹

Það er ljóst að í myndabókum og myndasögum er fæst gert fyrir tilviljun. Allt efni frá bókakápu til litanotkunar er oftast þaulhugað af höfundi til þess að koma rétttri tilfinningu áleiðis til lesanda. Þess vegna ber að skoða og túlka öll smáatriði til þess að fá sem mest úr hverri myndasögu. Því meira sem lesandinn sjálfur setur í söguna þeim mun meira fær hann út úr henni.

The Arrival

Nú hef ég farið yfir helstu þætti sem ber að huga að við skilning og túlkun myndasagna. Til þess að skoða þessa þætti betur ætla ég að rýna í myndasöguna *The Arrival* eftir ástralska listamanninn Shaun Tan.³⁰ Hann fæddist árið 1974 í úthverfi Perth. Þrátt fyrir að hafa ekki hlotið neina formlega menntun í myndlist hefur hann unnið sem teiknari frá unglingsárum. Auk starfa sinna sem teiknari hefur hann leikstýrt myndinni *The Lost Thing* sem byggð er á bók eftir hann, unnið að myndum fyrir Pixar og tekið að sér störf sem leikmyndahönnuður. Hann hefur gefið út fleiri bækur, svo sem *The Rabbits*, *The Red Tree* og *Tales from Outer Suburbia*. Frægasta bókin hans er þó án efa *The Arrival*. Ástæðan fyrir því að ég vel *The Arrival*, fyrir utan þess að hún er orðalaus, er að hún er gríðarlega vönduð og vel unnin, allt frá söguþræði til smæstu smáatriða og er greinilegt að höfundurinn hefur eytt miklum tíma í að hugsa hvernig ætti að koma sögunni til skila með myndmáli einu saman.

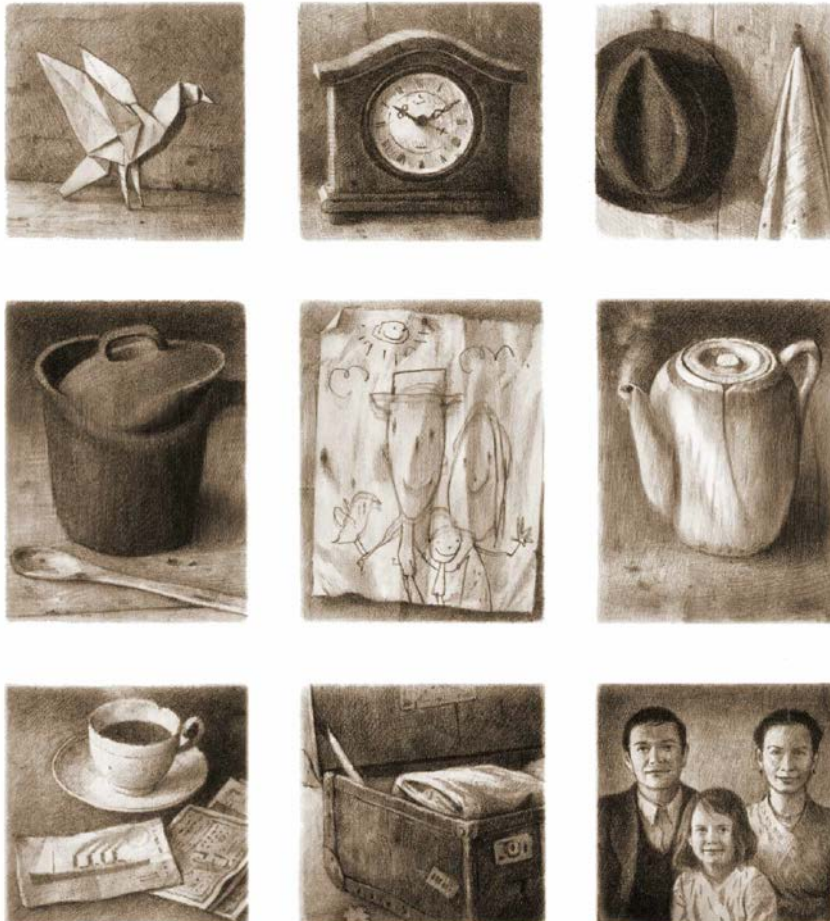
Bókin fjallar um ungan ónafngreindan mann sem kveður fjölskyldu sína, sem býr við ótta og kúgun í heimalandi sínu, til þess að leita að betra lífi í nýju landi. Af fötum og innanstokksmunum að dæma gerist sagan snemma á 20. öldinni. Landið sem maðurinn flytur til er ólíkt öllu sem maðurinn hefur séð. Maðurinn skilur ekki tungumálið sem þar er talað né botnar hann í menningu og hefðum landsins. Í leit sinni að fæðu, vinnu og húsaskjóli rekst hann á fólk sem segir honum sögu sína. Það flutti einnig frá heimahögum sínum til að forðast kúgun og slæm kjör. Hann vingast við fólknið og það kennir honum á menningu landsins. Eftir margar mishepnaðar

²⁹ Kristín Ragna Gunnarsdóttir, „Vængir hugans“, bls 29.

³⁰ Shaun Tan, *The Arrival*, 1. útgáfa, Arthur A., Melbourne, Levine books, 2006.

tilraunir fær maðurinn fær loks vinnu við færiband í verksmiðju. Vinnan er einhæf og leiðinleg en hann getur þó safnað nægum peningum til að senda konu og barni svo þau geti flutt til hans. Í lok bókarinnar hefur fjölskyldan lært inn á menningu, siði og tungumál landsins. Bókin endar á því að dóttir mannsins hjálpar konu sem nýflutt er til landsins rétt eins og föður hennar var hjálpað þegar hann kom þangað sjálfur. Bókin fjallar fyrst og fremst um hvernig er að vera innflytjandi í nýju landi og þann söknuð og rugling sem því fylgir.

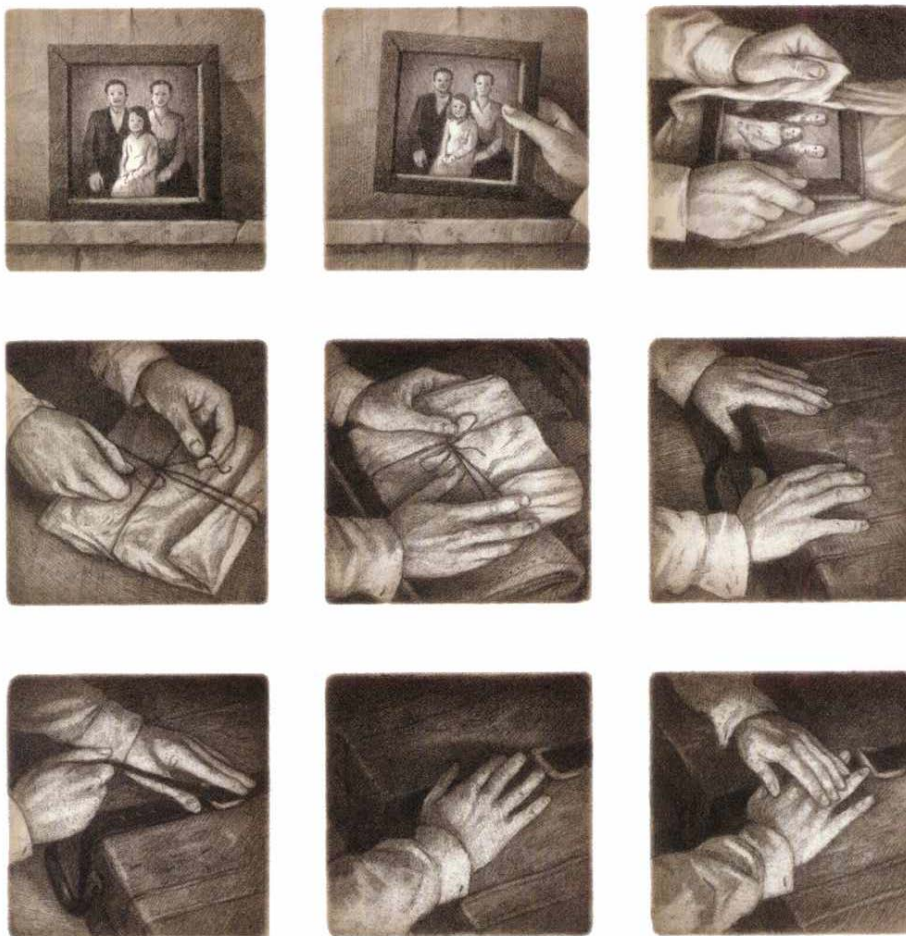
Bókinni er skipt upp í nokkra kafla. Ég byrja á því að greina hluta úr fyrsta kafla bókarinnar og kafa svo ítarlega í aðra þætti hennar.



(mynd 1)

Fyrsta síðan
inniheldur níu

ramma (mynd 1).³¹ Hver rammi sýnir ákveðinn hluti sem við fyrstu sýn virðast ekki tengjast neitt en ef betur er að gáð eru allir hlutirnir einhvers konar innanstokksmunir og hafa þeir sameiginlegt merkingarsvið sem er stofa eða eldhús. Merkingarsviðið er samheldnin sem tengir ramma saman. Tenging myndarammana er svokallað sjónarhorn–til–sjónarhorns þar sem mismunandi staðir og hlutir innan rýmisins eru sýndir án tillits til tíma.³² Seinasta myndin er af fjölskyldu, nánar tiltekið hjónum og einni dóttur og verður lesanda ljóst að þetta eru munir í eigu fjölskyldunnar. Með þessari blaðsíðu er lesendum gefin tilfinning fyrir fjölskyldunni og heimili hennar.



(mynd 2)

Á næstu blaðsíðu sést fjölskyldumyndin í víðara samhengi (mynd 2).³³ Hún situr í ramma á hillu. Ramminn þar á eftir sýnir hendi teygja sig í rammann. Þá fyrst er tími kynntur til sögunnar. Samhengi myndast milli ramma með endurtekningu og ljóst er að tími líður á milli þeirra. Nú eru svokallaðar stund–til–stundar skiptingar milli

³¹ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 7.

³² Scott McCloud 1993, bls. 72, McCloud kallar þessar skiptingar aspect–to–aspect.

³³ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 8.

rammanna. Þær krefjast mjög lítils uppgjörs og minnir flæðið því svolítið á kvikmynd.³⁴

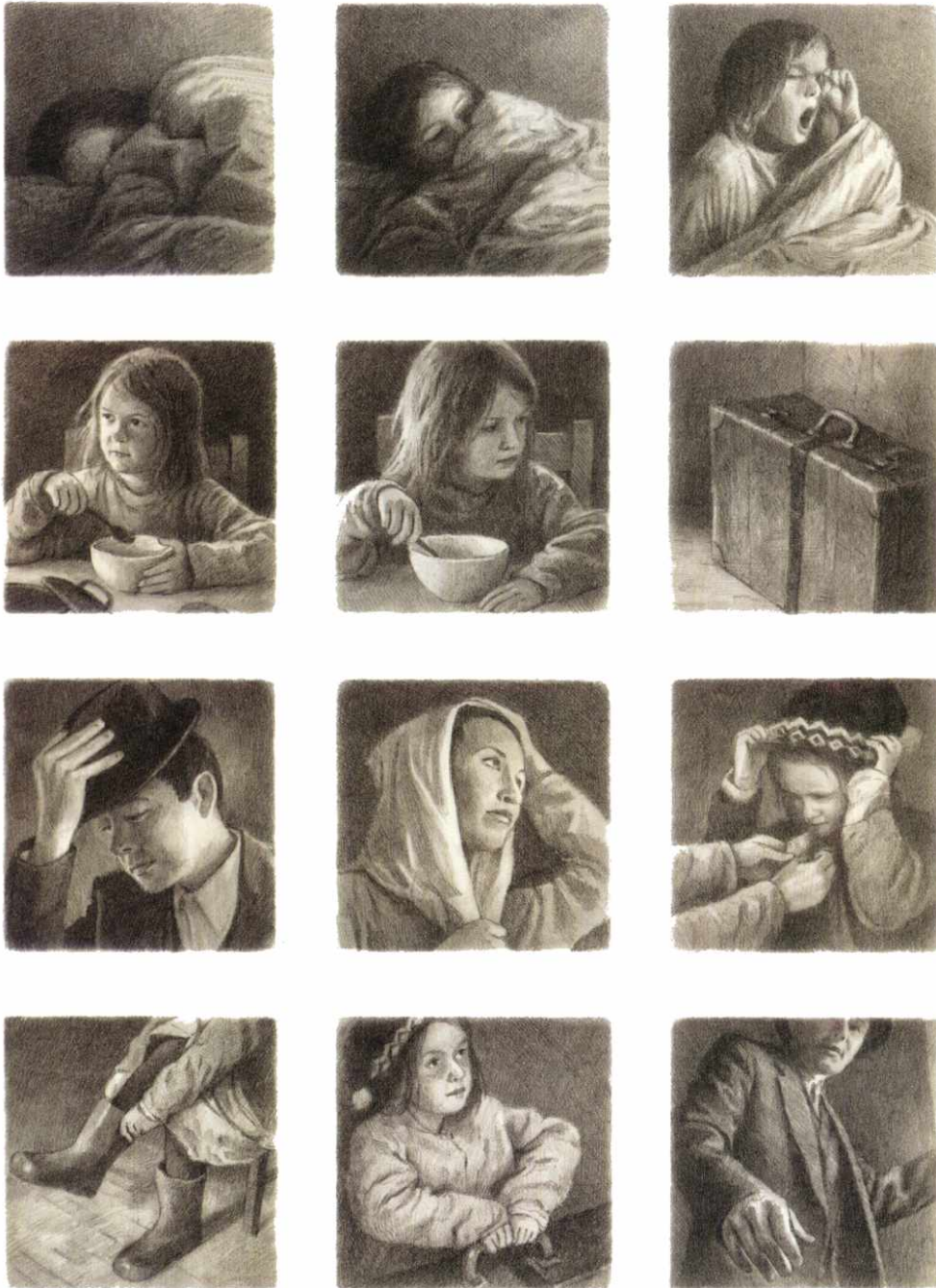


(mynd 3)

Nú tekur við stór mynd sem tengir fyrstu tvær blaðsíðurnar saman (mynd 3)³⁵. Lesandanum er fyrst sýnd smáatriði senunnar áður en hann sér heildina. Þetta er gert til þess að verkja forvitni og mögulega til þess að vekja skapa sögunni réttan bakgrunn. Á myndinni eru hjónin af ljósmyndinni. Hendur þeirra sýna hversu nán þau eru og það er ljóst að yfirvofandi brottför verður þeim báðum erfið.

³⁴ Scott McCloud, *Understanding Comics*, bls. 70, McCloud kallar þessar skiptingar moment-to-moment.

³⁵ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 9.



(mynd 4)

Dóttir mannsins vaknar og fær sér morgunmat (mynd 4).³⁶ Hún sér ferðatöskuna sem lesandinn hefur þegar verið kynntur fyrir. Fjölskyldan klæðir sig og fer út. Lesandinn er settur í spor dótturinnar í síðustu myndunum hún horfir sakleysislega upp til föður síns á meðan hún réttir honum ferðatöskuna. Hrynjandin er mjög hægur í þessari senu. Það er gert til þess að sýna að hvert andartak er dýrmætt á þessari síðustu samverustund fjölskyldanunnar.

³⁶ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 10.



(mynd 5)

Næst kemur heilsíðumynd af fjölskyldunni ganga í átt frá húsdryrum (mynd 5)³⁷. Þetta er gríðarlega öflug mynd. Hún er dimm og uggandi. Fjölskyldan er ekki í fókus. Það sem er hins vegar sýnt skýrt er skuggi sem varpast á húsvegginn. Þetta virðist vera skuggi af eins konar drekahala. Skugginn er aðeins hluti fyrir heild. Skugginn táknar það sem hann varpast af. Hér myndast ákveðin eftirvænting og spenna hjá lesanda eftir því að sjá fyrir hvað skugginn stendur. Lesandinn fær sterka tilfinningu fyrir kúgun á þessari mynd; skugginn tekur meirihluta plássins á myndinni líkt og hann sé

³⁷ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 11.

að reka fjölskylduna burt. Staðsetning fjölskyldunnar er einnig mjög táknræn, mjög neðarlega á síðunni og liggur leiðin aðeins niður á við hjá persónunum. Það merkir að mjög þungt sé yfir þeim. Eins og William Moebius segir: „Að vera staðsettur lágt á síðunni merkir oftast depurð, að vera „á botninum“ eða í óhagstæðri samfélagsstöðu”³⁸ Sjónarhornið er einnig þannig að lesandinn horfir niður á fjölskylduna. Moebius segir einnig að það skiptir máli hvort sögupersónur séu sýndar á vinstri eða hægri hlið opnu. Persóna sem er staðsett á vinstri hlið blaðsíðu er líklegri til að vera örugg vegna þess að lesandi sér allt umhverfi hennar. Hins vegar er persóna sem staðsett er á hægri hlið opnu líklegri til að lenda í hættu eða ævintýri.³⁹ Fjölskyldan er staðsett á hægri opnu sem merkir mikla óvissu. Hún gengur út úr rammanum og þar af leiðandi burt frá því þekkta og út í óvissuna.



(mynd 6)

Hér sjáum við fyrir hvað skugginn stendur (mynd 6).⁴⁰ Drekin er tákn fyrir hrylling, kúgun eða ofbeldi – einhvers konar myndhverfing fyrir ógn. Myndin er yfirlitsmynd af hverfi fjölskyldunnar þar sem drekin trónir yfir öllu svo myrkvar yfir. Til að ýta enn frekar undir skilnings lesandans á ógninni og til að staðfesta staðsetninguna sýnir höfundur fjölskylduna labba agnarsmá á einni götunni. Húsin eru öll teiknuð hrá og bjöguð, nánast eins og þau séu ókláruð teikning. Ekki er allt með feldu. Húsið og heimilið, sem á að vera traust, er brígðult. Húspökinn og strompannir eru oddhvassir og

³⁸ William Moebius, „Introduction to Picture Codes” bls. 139: „Being low on the page is often by contrast a signal of low spirits, „the pits“, or of unfavourable social status“.

³⁹ Sama rit, bls 140.

⁴⁰ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 12–13.

óvinveittir. Við getum borið þennan arkitektúr saman við arkitektúrinn í nýja landinu þar sem allt er rúnnað og vinalegt. Það bendir til þess að nýja landið sé betri kostur fyrir manninn og fjölskyldu hans.

Frá því að *The Arrival* er tekin upp í fyrsta skipti er manni ljóst að um mjög áhugaverða bók er að ræða. Að utan lítur bókin út eins og gamalt myndaalbum. Þetta myndaalíbúmsþema er ríkjandi í gegnum alla bókina. Eins og Tan segir sjálfur frá á heimasíðu sinni: „Stíllinn sem myndirnar eru teiknaðar í er dreginn frá gömlum einlita ljósmyndum sem notaðar voru til að skrásetja félagslíf á seinni hluta 19. aldar og snemma á 20. öldinni. [...] Frá upphafi hef ég reynt að fylgja eftir þeirri hugmynd að bókin myndi líta út eins og einhvers konar skrítið myndaalíbúm; myndaalíbúm eru að mínu mati textalausar, myndskreyttar myndabækur.”⁴¹ Myndirnar skiptast á að vera svarthvítar og sepia. Í bókinni gildir almennt sú regla að því meiri litur sem er í mynd þeim mun meiri hamingja og bjartsýni ríkir hjá viðkomandi.

Shaun Tan, „The Arrival”, kennsluglósur, 2006, sótt 03.01.12, vefslóð: http://www.scool.scholastic.com.au/schoolzone/toolkit/The_Arrival.pdf, „The style of the artwork borrows heavily from old sepia / monochrome photographs of the kind that typically document social life during the nineteenth and early twentieth centuries [...] One of my initial ideas which I have tried to preserve is that the entire book might look like a strange photo-album, since it occurs to me that photo albums are essentially silent, illustrated picture books.”.



(mynd 7)

Dæmi um þetta má sjá í endurminningu gamals manns sem vinnur með aðalsögupersónunni í verksmiðjunni. Senan sýnir borgarastyrjöld sem maðurinn barðist í á sínum yngri árum (mynd 7).⁴² Fyrsta myndin sýnir herinn marsera niður götur heimabæjar síns. Fánar eru reistir á loft, drumbur barðar og bjartsýni virðist vera í hámarki. Stemningin er svipuð þeirri sem ríkti í byrjun fyrri heimstyrjaldar þegar almenningur var gegnsýrður af stríðsáróðri. Þessi mynd er sýnd í lit. Á næstu mynd sést herfylkingin fara yfir víðan völl. Smám saman dvínar liturinn þegar þeir fjarlægjast heimabyggðina og þann bjartsýnisáróður sem einkennir upphaf styrjalda; raunveruleikinn tekur við. Á þriðju mynd sést herfylkingin hlaupa til bardaga. Aðeins er smá litur við sjóndeildarhring sem bendir til að ennþá ríki örlítil vonarglæta. Á síðustu myndinni er hins vegar allur litur farinn úr sögunni líkt og ekkert hafi komið út úr stríðinu nema dauðinn sjálfur. Myndin er einnig mjög dökk. Líkt og William Moebius hefur bent á hefur það mikil áhrif hvort mynd ser dökk eða ljós. Rétt eins og

⁴² Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 94-97.

orðatiltækið „nú er útlitið dökkt“ þá merkir dökk mynd erfiðleika og hættu eða depurð.

Teiknistíllinn sem Shaun Tan notar í bókinni er ofur raunsær og greinilegt er að hann býr yfir þolinmæði og góðu auga fyrir smáatriðum. Myndirnar verða oft á tíðum nánast eins og ápreifanlegar ljósmyndir. Á sumum myndum má meira að segja sjá rispur og krumpur. Ég túlka það þannig að atvikin á þeim myndum séu minnistæðari eða átakanlegri fyrir viðkomandi því þær eru meira handleiknar og veðraðar. Þrátt fyrir raunsæi í teiknistílnum er raunveruleikanum oft blandað við súrrealískan heim. Nýja landið er útópía⁴³ þar sem skip fljóta í loftinu, innflytjendur eru ferjaðir með blöðrum, furðuskepnur eru á hverju strái og arkitektúr er aðeins takmörk sett af hugmyndaflugi Shaun Tan.

Í bókinni eru allt frá því að vera 30 myndir á blaðsíðu til mynda sem ná yfir heila opnu. Algengasta formið eru þó 9 myndir á hverri blaðsíðu. Níu mynda blaðsíður sýna yfirleitt atburðarrásina í sögu aðalpersónunnar á meðan stærri myndir standa fyrir atburði og staði sem minna eru háðir tíma. Flestar myndir bókarinnar bera engan ramma heldur dofna þær út til endanna. Það gerir það að verkum að flæðið í frásögninni verður mun betra. Augað festist ekki við ramma heldur líður fyrirhafnarlaust um blaðsíðuna og fær lesandinn svipaða tilfinningu og við áhorf á þögulli kvikmynd. Annað fyrirkomulag er notað þegar höfundur sýnir endurminningar sögupersóna. Skoðum endurminningar eins manns (mynd 8).⁴⁴



(mynd 8)

Á þessum þremur myndum sjáum við mann sem rifjar upp ástæðuna fyrir því að hann

⁴³ Útópía merkir eins konar fyrirmyndar ríki sem hefur fullkomið samfélags-, pólitískt-, og lagalegt kerfi. Orðið er komið úr grísku og merkir „enginn staður“. Það er því innifalið í orðinu að útópían sé ekki til. Þess vegna finnst mér tilvalið að kalla nýja landið, sem er einhvers konar draumaland, útópíu.

⁴⁴ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 69.

flúði heimahaga sína. Sjónarhornið dregur okkur nær andliti hans þar til við erum komin alveg að auganu þar sem við sjáum það sem hann „sér”. Á næstu mynd (mynd 9)⁴⁵ dregur sjónarhornið okkur enn nær svo við förum handan augans og inn í huga hans. Lesandi á ekki í erfiðleikum með að átta sig á að opnan stendur fyrir endurminningar mannsins vegna þess að við sjáum þar eld brenna. Eldurinn er samheldnin milli augans og næstu myndar og tengir myndirnar saman. Vegna þess að opnan er umkringd svörtum ramma en ekki hvítum, eins og meiri hluti bókarinnar, veit lesandi að aðrar reglur hljóta að gilda um þessa mynd, endurminninguna. Opnan er gríðarlega öflug. Tan minnst þess að hafa lesið um rómanskan flóttamann sem lýsti áhrifum fasisma; „Hún sagði að þeir sygju upp allan lit og fuglasöng úr borginni“⁴⁶ Risarnir eru því myndlíking fyrir fasismann. Á myndinni⁴⁷ má sjá risana bókstaflega sjúga upp allt líf úr borginni með gjöreyðingarmætti á meðan fólk hleypur undan í skelfingu. Sjónarhornið er á ská til þess að mynda spennu og togstreitu. Fólk er neðst til hægri á blaðsíðunni og eins og áður var sagt táknað það hættu og óvissu.



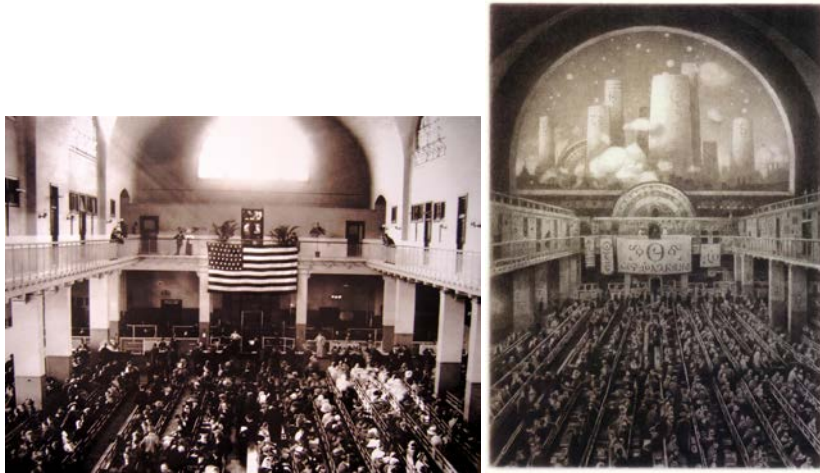
(mynd 9)

⁴⁵ Sama rit, bls. 70–71.

⁴⁶ Atkinson, Frances, „Drawn to the image”, *The Age*, 2007, ritrýni, sótt 08.01.12, vefslóð: <http://www.theage.com.au/news/books/drawn-to-the-image/2007/01/26/1169594478896.html?page=2> „She said they were sucking up all the colour, all the bird song out of the city”.

⁴⁷ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 70-71

Í bókinni eru atriði sem vísa í raunverulega atburði úr mannkynssögunni. Til dæmis er eitt atriði sem vísar til fólksflutninganna til Bandaríkjanna í byrjun 20. aldar. Á árabílinu 1892–1954 fluttu tólf milljónir manna til Bandaríkjanna um Ellis Island í New York.⁴⁸ Þetta sýnir Shaun Tan með vísunum í útlit New York. Þegar aðalsögupersónan kemur fyrst með skipinu má sjá gríðarháa stytta rísa uppúr sjónum. Stytтан minnir á frelsisstytтuna í New York. Útlendingastofnunin í bókinni er einnig óneitanlega lík þeirri á Ellis Island eins og sjá má þegar myndirnar hér fyrir neðan eru bornar saman (myndir 10⁴⁹ og 11⁵⁰).



(myndir 10 og 11)

Með þessari vísun dýpkar skilningur lesanda á efninu. Fólksflutningarnir til Bandaríkjanna eru þekktur viðburður í mannkynssögunni og því getur lesandi betur gert sér grein fyrir aðstæðum sögupersónunnar. Hér er því komin ósögð baksaga í söguna. Vísanir af þessu tagi gefa orðalausri sögu kjöt á beinin. „Allar sögur ýja að heimspeki og hugmyndum sem eru jafn mikilvægar sögunni sjálfri. Þessi heimspeki er sköpuð úr þeim hugmyndum sem eru undirliggjandi í sögunni – hún er hinn ósýnilegi partur sögunnar”⁵¹ Á þessum tíma var Bandaríski draumurinn um að allir ættu jafna möguleika á að öðlast hamingju og velmegun sama hvaðan þeir koma, allsráðandi. Þar af leiðandi gefum við okkur að sami draumur ríki í nýja landinu.

⁴⁸ Heimasíða The Statue of Liberty-Ellis Island Foundation, sótt 20.12.11, vefslóð: http://www.ellisland.org/genealogy/ellis_island_history.asp.

⁴⁹ Heimasíða National Heritage Museum, sótt 04.01.12, vefslóð: http://nationalheritagemuseum.typepad.com/library_and_archives/ellis-island/.

⁵⁰ Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 30.

⁵¹ Uri Shulevitz, *Writing with pictures*, bls. 59: „Every story suggests a philosophy that is as significant as the story. This implied philosophy is made up of the ideas underlying the story – it is the invisible part of the story”.

Orðaleysið er ekki aðeins stíll sem Shaun Tan kaus að nota í *The Arrival* heldur er það ákveðið þema sem höfundur notar á snilldarlegan hátt í gegnum alla bókina. Markmið bókarinnar er að lesandi setji sig í spor innflytjenda. Með því að sleppa allri orðanotkun setur lesandinn sig betur inn í aðstæður aðalsögupersónunnar. Lesandinn er alveg jafn grandalaus og sögupersónan í nýja landinu þar sem hann skilur ekki tungumálið og þarf að reiða sig á handapat. Sögupersónan lifir í heimi þar sem orðin verða merkingarlaus. Með myndir að vopni getur sögupersónan þó tjáð það sem hann þarf að segja.



(mynd 12)

Á myndunum á blaðsíðunni hér á undan (mynd 12)⁵² sjáum við aðalsögupersónuna (til hægri) tala við innfæddan karlmann. Við getum séð það á svipbrigðum og líkamsstöðu þeirra beggja að þeir skilja ekki hvor annan. Að sama skapi veit lesandinn ekki um hvað þeir eru að tala. Aðal sögupersónan tekur þá upp á því að teikna það sem hann vill segja. Hann teiknar mjög stílfærða mynd af rúmi og glugga og í gegnum augu innfædda mannsins sýnir hann okkur myndina sína. Á næstu mynd sést sá innfæddi uppgötva hvað hann vill og þar af leiðandi lesandinn líka. Hér notar Shaun Tan táknmynd⁵³ til þess að koma hugmyndinni um gistingu áleiðis til lesanda.

⁵² Shaun Tan, *The Arrival*, bls. 43.

⁵³ Táknmynd er stílfærð mynd sem stendur fyrir eithvað ákveðið. Samkvæmt íslenskri orðabók er táknmynd „sú ímynd sem efnislegt form tekur á sig í huganum.“ Henni ber ekki að líkja eftir raunveruleikanum heldur sínir hún almenna ímynd hlutarins eða hugtaksins sem hún stendur

Í stað hefðbundins skrifaðs máls nota innfæddir táknið sem svipar svolítið til hýróglífurs⁵⁴. Sögupersónan reynir að átta sig á umhverfinu með því að bera saman táknið. Vegna þess að táknið eru myndrænni en hefðbundið skriflegt mál er auðvelt að bera kennsl á þau.



(mynd 13)

Hér sést þegar sögupersónan kemur í fyrsta skipti í íbúð sína (mynd 13).⁵⁵ Hann finnur réttu hurðina með því að bera saman táknið á lyklinum og táknið á hurðinni. Á miðmyndinni fáum við að sjá með augum sögupersónunnar. Þetta er er greinilega velheppnuð aðferð sem sögupersónan notar. Okkur líður eins og við höfum sjálf fundið réttu hurðina og förum því ósjalfrátt að fylgjast með táknum í bókinni og svörum sem þau geta veitt okkur.

Í bókinni er allt hannað niður í smæstu smáatriði, frá forsíðu til baksíðu, til þess að veita lesandanum heildstæða upplifun. Meira að segja upplýsingarnar um útgáfu bókarinnar eru í sama stíl og allt annað. Á saurblaðsíðunni má sjá ótal andlitsmyndir af fólki frá ólíkum uppruna. Það fær lesandann til að hugsa um það að sú saga sem sögð er í bókinni er aðeins ein af svo ótal mörgum sögum innflyjenda víðs vegar um heiminn.

Lokaorð

Oft er talið að myndir séu augljósar, aðeins flatt yfirborð, og því sé ritað mál ævinlega æðra. Hins vegar eru allar myndir flæktar í flókinn vef menningar, tíma og sögu. Hver mynd verður því hlaðin merkingu sem aðeins fær að njóta sín ef lesandinn horfir inn í myndina og sér handan þess sem einfaldlega „er“. Þannig getur mynd sagt meira en

fyrir. Í þessu tilviki er sögupersónan því ekki að tala um eithvað ákveðið gistihús heldur hvaða gistihús sem er.

⁵⁴ Hýróglífur er táknerfið sem forn-Egyptar notuðu.

⁵⁵ Shaun Tan, *The Arrival*, bls 45.

þúsund orð. Í myndasögum er ekkert gert af handahófi heldur eru öll smáatriði þaulhugsuð til að koma réttu skilaboðunum áleiðis til lesenda. Þegar engin orð eru til staðar verða myndirnar að veita lesandanum nægar upplýsingar til að hann skilji söguþráðinn og vera nægilega merkingarhlaðnar til að sagan sé áhugaverð. Þegar orðalaus myndasaga er vel útfærð, eins og *The Arrival*, getur hún vissulega orðið jafn merkingarbær og saga sögð í orðum en grundvallar munur er þó á þessum tveimur tjáningarleiðum.

Ólíkt skrifuðum texta, þar sem lesandi þarf að ímynda sér sjálfan sig staðsettan inn í sögunni, þá staðsetja myndasöguhöfundar lesandann með sjónarhorni. Til þess að gera söguna merkingarbæra setur lesandinn sjálfan sig inn í söguna og litar hana með eigin hugmyndum og tilfinningum. Sjónarhorn er einnig mikilvægt vegna þess að með því getur lesandi samsamað sig persónum bókarinnar, komist nær skilningi á tilfinningum og hugsunum þeirra og átt þátt í að búa til mismunandi áhrif eins og nánd, fjarlægð, ógn o.fl. Stílbriðir svo sem litanotkun og beitingu pensils eru beitt til þess að koma tilfinningum og hugmyndum á framfæri. Einnig hafa mismunandi þættir, svo sem stærð og staðsetning hluta og persóna innan blaðsíðunnar, mikla þýðingu við túlkun orðalausra bóka.

Hver rammi er aðskildur frá þeim næsta með auðu plássi. Í þessu bili milli ramma leynist hin ósagða saga sem myndar samhengi og tengir rammanna saman. Það er í þessu bili sem hugmyndaflug lesandans fær vængi. Í orðalausum myndasögum skiptir nánast jafn miklu máli það sem er sýnt og það sem ekki er sýnt. Orðalausar bækur mata lesandann ekki á orðum heldur gefa honum rými fyrir eigin túlkun. Bókin sáir fræjum í huga lesandans og ef lesandinn gefur sér tíma í verkið fá þessi fræ að blómstra sem hugmyndir.

Heimildaskrá

- Atkinson, Frances, „Drawn to the Image”, *The Age*, 2007, ritrýni, sótt 08.01.12, vefslóð: <http://www.theage.com.au/news/books/drawn-to-the-image/2007/01/26/1169594478896.html?page=2>
- Heimasíða The Statue of Liberty-Ellis Island Foundation, sótt 20.12.11, vefslóð: http://www.ellisland.org/genealogy/ellis_island_history.asp
- Heimasíða National Heritage Museum, sótt 04.01.12, vefslóð: http://nationalheritagemuseum.typepad.com/library_and_archives/ellis-island/
- Hunt, Peter, „Criticism and the Picture Book”, *Criticism Theory, & Children's Literature*, Blackwell, Oxford, 1983, bls. 175–188
- Kristín Ragna Gunnarsdóttir, „Vængir hugans: Listbrögð myndabóka í ljósi *Engils í vesturbænum*“, *Tímarit Máls og menningar*: 4/2006, bls 25-39
- McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993
- Mobius, William, „Introduction to Picture Codes”, *Word & Image* 2/2 (apríl–júní 1986) Routledge, 1990, bls 131-142
- Saraceni, Mario, *The Language of Comics*, Routledge, London, New York, 2003
- Shulevitz, Uri, *Writing with Pictures: How to Write and Illustrate Children's Books*, New York, 2005
- Tan, Shaun, *The Arrival*, 1. útgáfa, Arthur A., Melbourne, Levine books, 2006
- Tan, Shaun, „The Arrival”, kennsluglósingur, 2006, sótt 03.01.12, vefslóð: http://www.scool.scholastic.com.au/schoolzone/toolkit/The_Arrival.pdf
- Úlfhildur Dagsdóttir, „Það gefur auga leið: sjónmenning, áhorf, ímyndir”, *Ritið* 1/2005, Guðni Elísson og Jón Ólafsson ritstýrðu, Reykjavík, Hugvísindastofnun Háskóla Íslands, bls 49–75