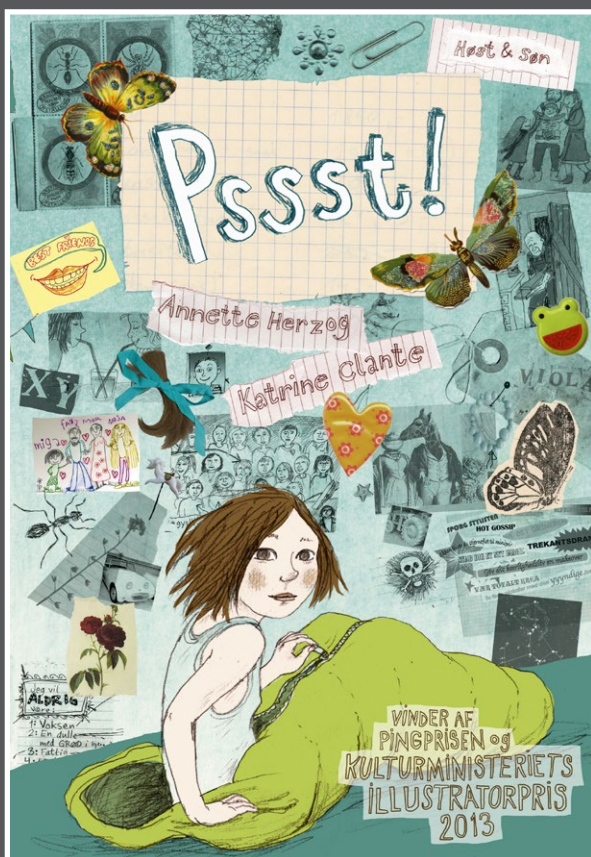


LITTERATURGUIDE

Marianne Eskebæk Larsen

Annette Herzog og Katrine Clante

Pssst!



Litteraturliste til Annette Herzog og Katrine Clante: *Pssst!*

© Marianne Eskebæk Larsen og Høst & Søn/ROSINANTE & CO, København 2015

1. udgave, 2015

Omslagstegning: Katrine Clante

Grafisk tilrettelæggelse: Christensen Grafisk

Høst & Søn er et forlag i ROSINANTE & CO

Købmagergade 62, 3. | Postboks 2252 | DK-1019 København K

rosinante-co.dk

Indhold

- 4 **Hvad er en grafisk roman?**
- 6 **Grafiske romaner i skolen**
- 7 **Viola og verden**
- 9 **Tekst og billede, billedtekst og tekst med billeder ...**
- 12 **Tegneserieterminologi**
- 15 **Elevopgaver**
- 15 A – Overblik over værket
- 16 B – indenfor værkets verden
- 20 C – Ud af værket

Hvad er en grafisk roman?

Betegnelsen grafisk roman (graphic novel) kommer oprindeligt fra USA og tilskrives ofte den amerikanske tegneserieskaber Will Eisner (1978), omend han ikke var den første til at bruge udtrykket. Eisners intention var at lægge afstand til 'comics', et ord som var blevet synonymt med barnligt og morsomt, samt ikke mindst uforpligtende læsestof.

Bruddet med velkendte formater og genrer er karakteristisk for den grafiske roman. Typisk har tegneserier været forankret i genrer som action, humor og eventyr, og formater som albums og hæfter foruden naturligvis avisstriber. De fransk/belgiske albums som f.eks. *Asterix & Obelix*, *Lucky Luke* og *Tintin* samt amerikanske hæfter som *Superman* og *Spiderman* er karakteriseret ved personer, som ikke ældes og aldrig kan dø. Ofte er de faste figurer typificeringer af genkendelige menneskelige egenskaber som koleriske kaptajn Haddock, distræte professor Tournesol (*Tintin &*), uheldige Anders, nærige Joachim von And (*Anders And*) osv. Eller de er som superheltene *Batman* og *Captain America* (med mange flere) mytologiske skikkelser. Historierne kan i princippet fortsætte i det uendelige, idet personerne gennemlever nye eventyr i hver udgivelse uden nødvendigvis at implementere de foregående. Der er så at sige ingen progression.

Tegneseriealbums har normalt et fast sidetal, som historien skal følge. Det gælder ikke grafiske romaner. Her kan man, som i mange af de nye amerikanske tv-serier, have romanens lange

episke forløb, sidehandlinger, udfoldede personkarakteristikker og ikke mindst udvikling og afslutning. Flertallet af grafiske romaner er afsluttede historier med psykologisk set mangefacetterede figurer, altså ulig arketyperne fra *Tintin* og *Anders And*. Ligesom de nye tv-serier har banet vejen for en større kunstnerisk anerkendelse af formen, har det samme gjort sig gældende for den grafiske roman i forhold til tegneserier generelt. Man skal dog være påpasselig med at beskrive udviklingen udelukkende i normative termer, idet der naturligvis findes ældre tegneserier, som ikke er mindre kunstneriske end nutidige grafiske romaner. Ligeledes kan man diskutere, hvornår den første grafiske roman egentlig opstod, og hvorvidt mange af de bøger, som udkommer under mærkatet grafisk roman, også er det.

Opsummerende kan man konstatere, at den grafiske roman i udgangspunktet ikke er bundet til særlige genrer eller formater. Den kan være kort eller lang, selvbiografisk eller dokumentarisk. Ofte har den et mere realistisk og hverdagsligt indhold end flertallet af tegneseriealbums og -hæfter. Betegnelsen peger på et slægtskab med litteraturen, idet den grafiske roman har et større personligt udtryk end mange albums og hæfter. Disse indgår i en produktionsproces med mange aktører tilknyttet, der ofte ikke selv har indflydelse på slutproduktet. Og serien kan fortsætte, selv om ophavsmanden er død. I modsætning hertil har mange grafiske romaner kun én ophavsmand/kvinde, lig forfatteren der skriver en digtsamling eller en roman. Det gælder eksempelvis *Bedemandens datter* af Alison Bechdel, *Det store onde* af David B., *Persepolis* af Marjane Satrapi, *Jimmy Corrigan* af Chris Ware, *Ghost World* af Daniel Clowes, *Gemma Boverly* af Posy Simmonds, *Asterios Polyp* af Mazzucchelli. Et andet element som knytter den grafiske roman til litteratu-

ren, er brugen af flerstemmighed og tidsspring. I *Maus* af Art Spiegelman skiftes der mellem Anden Verdenskrig i Europa og 80'ernes USA, og historien fortælles af faderen gennem sønnen, Art Spiegelman selv, der undervejs afdækker sin egen komplicerede relation til faderen.

Grafiske romaner i skolen

Den grafiske roman hører til i danskundervisningen af flere grunde. For det første er flere af de grafiske romaner betydningsfulde litterære værker. Det gælder både de danske og især de mange udenlandske grafiske romaner, som i stigende grad bliver oversat til dansk. Et forløb med udgangspunkt i den grafiske roman giver eleverne indblik i en udtryksform, som for øjeblikket oplever stor kunstnerisk opblomstring og anerkendelse. Det ses bl.a. i at den amerikanske tegneseriekunstner Chris Ware i 2001 vandt *The Guardians First Book Award* med værket *Jimmy Corrigan – the Smartest Kid on Earth* – en pris som ellers kun gives til prosaværker. Og at *Watchmen* af Allan Moore og Dave Gibbons kom på Times top 100 over det 20. århundredes bedste romaner. At arbejde med den grafiske roman er således ikke at gå på kompromis med danskfagligheden.

For det andet skal elever ifølge de nye foreløbige Fælles Mål for dansk (2014) kunne læse multi-modale tekster ('Læsning', 3-4 klasse) og kunne udtrykke sig i billeder ('Fremstilling', alle klassetrin). Eleverne skal undersøge og blive i stand til at dis-

kutere litteratur og 'andre æstetiske tekster', hvorunder hører tegneserier ('Fortolkning', alle klassetrin). Man kan tilføje at tegneserielæsning styrker elevernes visuelle læsefærdigheder, hvilket synes påkrævet i et stadig mere medialiseret samfund.

For det tredje har læsevaneundersøgelser vist, at drenge med anden etnisk baggrund end dansk efterspørger historier med billeder (Reinholdt Hansen, 2012). Sammenlignet med etnisk danske børn har drenge med anden etnisk baggrund end dansk svært ved læsning (Pisa Etnisk, 2012). Desuden klarer drenge sig generelt set dårligere end piger, når det gælder læsning (Pisa, 2009). Det er derfor nærliggende at forsøge at øge deres læselyst gennem grafiske romaner. Undersøgelser viser, at mange elever får svært ved læsning på mellemtrinnet (bl.a. Pirls), hvor teksterne kræver højere grad af abstraktion. Billeder kan være med til at støtte tekstlæsningen, og grafiske romaner har derfor et stort potentiale i forhold til svage og umotiverede læsere. Udvalgt og formidlet på den rette måde, kan de fungere som en indgang til litteraturlæsning videre frem. Man må derpå gradvist skrue op for tekstlæsningen, for at eleven udvikler sig som læser.

Viola og verden

Pssst! fortæller om den 12-årige Violas overgang fra barn til teenager. Gennem 12 stemningsfulde afsnit fremstilles Violas hverdag som usikker klassekammerat, debarn, søster til en

larmende paplillebror og en alt for smuk storesøster, og barnebarn for elskede og skrøbelige bedsteforældre. Minder, refleksioner og følelser blander sig med hinanden undervejs og knyttes sammen af Violas konstante undren: Er det værre at være død, end ikke at være født endnu? Hvad nu hvis man var født et helt andet sted, hvem ville man så være? Og kan man både være populær og sød på samme tid?

Pssst! er skabt af forfatter Annette Herzog og tegner Katrine Clante. Konstellationen af forfatter og tegner er særdeles velkendt fra den europæiske albumtradition, tænk fx på Goscinny og Uderzo (*Asterix*). På hvilken måde er *Pssst!* da en grafisk roman? Til forskel fra albums er det et afsluttet værk, idet der ikke umiddelbart er lagt op til flere bind om Viola. Den adskiller sig ligeledes fra de fransk/belgiske albums ved en virkelighedsnær tone, en for albums uvant genre (dagbogsgenren/bekendelseslitteratur) og personer der forvandles og sågar dør. Som roman betragtet er det ikke en plottreven historie med sindrige tidsforskydninger. De 12 kapitler kan til en vis grænse byttes rundt. De er nedslag snarere end knuder i plotprogressionen. Det er således stemning, følelser og tanker, som giver næring til historien, hvilket betyder at tid spiller en anden rolle end som fortællingens motor. Tid er lig forandring og forvandling. Man ældes og dør. Man vokser op og bliver til en helt anden.

Pssst! undersøger forvandlingen fra barn til voksen fra det konkrete kropslige til det filosofisk undrende. Kroppen forandrer sig, hvilket bl.a. symboliseres gennem citronsommerfuglen, der fungerer som et visuelt ledemotiv (se side 34). Klassekammeraterne forandrer sig også. De går op i kærester og shopping og Viola føler sig alene. Viola kan lide at lave lektier, egenskaber voksne vil påskønne, men som kan være lidt

af et handicap, når det gælder socialisering blandt klassekammeraterne.

Forvandlingstemaet har især afsæt i Violas filosofiske undren over tingenes tilstand, hvem er hun og hvem er hun på vej til at blive? I *Alice i Eventyrland* af Lewis Caroll spørger rygelarven Alice: hvem er du? Viola synes, at det er svært at svare på, når man konstant forandrer sig – også selv om man er sammen med sig selv 24 timer i døgnet, som hun humoristisk konstaterer. Alle har en mening om hvem Viola er. Når hun er hos mor, er hun en bonderøv, og når hun er hos faderen en dulle fra byen. Viola er for tynd. Men hun er også for buttet. Hun er både stærk og svag, sjov og tænksom, og erkender at hun nok er noget i sig selv, men også i høj grad i kraft af de relationer hun indgår i.

Tekst og billede, billedtekst og tekst med billeder ...

Dietrich Grünewald hævder, at tegneserier og mange andre visuelle udtryksformer hører under det, han kalder princippet billedfortælling (Grünewald, 2010). Det defineres som historier, hvori der er en narrativ, autonom rækkefølge af billeder. Se fx side 18-19 i *Pssst!* Billedet skal være statisk, modsat filmbilleder, og tæt forbundet med andre billeder. Dertil skal det være selvberørende, i modsætning til f.eks. illustrationer, der er bundet op på teksten. Billederne i en billedfortælling har en narrativ-litterær struktur, som betyder, at de både skal ses på og 'læses' (Grünewald, 2012). Billedfortællingen for-

klarer ikke, den viser. Tegneserier kræver derfor en aktiv læser, der kan kombinere enkeltbillederne til en sammenhængende historie. Det er dette, Scott McCloud betegner med begrebet 'closure', et begreb der indbefatter, at læseren dels selv skaber bevægelse i de tegnede figurer og dels forsøger at forbinde de enkelte billeder med hinanden. Vi overser mellemrummet for derved at få handlingen i et billede til at relatere til handlingen i det næste, og derved integrere dem i en overordnet meningsfuld historie (McCloud, 1994). Selve begrebet 'closure' kommer fra gestaltpsykologien og henviser til, hvordan vi så at sige lukker visuelle huller ved at se helheder (Kukkonen, 2013). Kukkonen pointerer, at vi ikke skaber vores egen indre film, men at vi fastholder og forskyder samme figurer og rum/sted frem i tid.

Det bemærkelsesværdige ved *Pssst!* er, at netop den 'narrative, autonome rækkefølge af billeder' (som karakteriserer tegneserien) er iblandet andre elementer som lange tekstpassager og collageæstetik (se side 16-17 og/eller side 20-21). Collagerne har indsatte fotografiske elementer, men også tegninger som mimer fotografiet (fx klassefotos). *Pssst!* har et stort visuelt repertoire: dagbogen, poesibogen, påklædningsdukkeark (se side 54), stilehæftet foruden encyklopædien (se side 32-33). Sidstnævnte giver associationer til billedbogen *Den sorte bog* af Dorte Karrebæk.

Det er til dels usædvanligt for en tegneserie, at tekst og billede får plads til at udfolde sig på egne præmisser. Fx de lange tekstafsnit i kapitlet 'Mormordage' og de ordløse billeder på side 24-25 samt 72-75. Omvendt er det ikke usædvanligt for en grafisk roman at eksperimentere og bryde konventionerne. Det er oplagt i undervisningen at kigge nærmere på de steder,

hvor værket bryder med tegneseriestrukturen og undersøge, hvordan de nævnte elementer indgår, og hvad der sker, når hhv. de ordløse passager og de tekststunge afsnit tilsyneladende overtager fortællingen. Hvis der er mange elever, som er uvante med at læse tegneserier, er det relevant at diskutere, hvordan man overhovedet læser sådanne billedfortællinger, gerne med udgangspunkt i begrebet closure. Man kan også isolere teksten fra billederne for derved at komme mere i dybden med sproget. Teksten er langt fra entydig, idet man skal læse mellem linjerne. Som fx »en fantastisk flot kugle i græsset, men pludselig fik den otte ben', der hentyder til en edderkop. Sproget er karakteriseret ved korte hovedsætninger. Sammen med udsagn som »Mit første marsvin døde, men jeg fik aldrig en hest« vidner det om en humoristisk sprogton med barnets logik.

Anne Magnussen og Hans Christian Christiansen har, inspireret af den franske semiotiker Roland Barthes, lavet en opdeling i tre relationer mellem tekst og billede; illustrativ, forankring og komplementær (Magnussen og Christiansen, 2009). Billedet kan *illustrere* teksten, som i *Tarzan* af Hogarth eller *Prins Valiant* af Hal Foster, hvor teksten bærer handlingen. I kapitlet 'mormordage' er der sider kun med tekst og sider kun med billeder. Billederne i de to første opslag, hvor teksten står til venstre og tegningen til højre, er primært illustrerende, hvori- mod det sidste opslag har en komplementær relation mellem tekst og billeder. Den *komplementære* relation er den mest ud- bredte, teksten siger det, billedet ikke kan og omvendt, selv om forholdet sjældent er helt ligeværdigt i flg. Magnussen og Christiansen. Det er *forankring*, når teksten reducerer billedets mange mulige betydninger og fører fortolkningen i en bestemt retning, som f.eks. titlen på et maleri. I tegneserier kan det være, når teksten i tekstbokse præciserer, hvad læseren skal lægge

vægt på i billedet. De leksikalske opslag på side 32-33 er meget tekstdominerende, og tegningen af Viola i forskellige aldre giver primært mening i kraft af tekstens forklaring. Den forankrer billederne.

Man kan finde mange eksempler på forskellige relationer mellem tekst og billede i *Pssst!* – også eksempler som går ud over de her nævnte kategorier. I kapitlet '24 timer' reflekterer Viola over, at hun ikke kender sig selv særligt godt, hvilket hun mener forstærkes af, at hun ikke ved, hvad hendes yndlingsfarve er. Hun opremser forskellige farver nærmest associerende, og billederne er derfor i mindre grad sekventielle (side 49). Teksten får derved en funktion, der kan minde om billedbogsteksten, hvilket understreges af enkelheden i ordvalget og at billedet viser noget teksten ikke siger. Billederne forstærker og understøtter teksten, som ikke giver mening uden. De har, hvad man i billedbogsforskningen kalder en ekspanderende funktion (Nikolajeva 2004).

Tegneserieterminologi

Grünewald pointerer, at det er væsentligt, at man som underviser gør sig klart, at billedfortællinger hverken er en afart af litteraturen eller af billedkunsten, men derimod »udgør en selvstændig kunstform, som kræver sin egen adækvate reception« (Grünewald, 2012). I den henseende er det en fordel at inddrage tegneseriebegreberne 'sidelayout' og 'rude', der ind-

befatter både tekst og billede. Det er selve enkeltbilledet inklusiv tekst i form af taleboble eller tekstkasse. Ruden kan have mange former, men har traditionelt været firkantet og i samme størrelse. Sidelayout er måden ruderne er organiseret på siden. Begrebet har at gøre med rudernes rumlige organisering og relationelle karakter. Hvilken form har billedrammerne (runde, aflange, firkantede osv.), hvordan er de placeret og hvad er antallet? Ved at undersøge størrelse/form, antal og placering, får man en fornemmelse af om sidelayoutet er klassisk, stringent eller utraditionelt og eksperimenterende. Når man skimmer en *Tintin* tegneserie vil man bemærke, at ruderne er organiseret i et fast gitter, altid fire rækker med tre-fire ruder hver. Ruderne er firkantede, og de overholder alene eller sammenlagt rækkens højde. Variation i størrelsen foregår primært i bredden. Det vil man kalde et klassisk sidelayout.

Marjane Satrapis *Persepolis* har et klassisk sidelayout med få brud, i modsætning til fx *En dyne af sne* af Craig Thompson, hvor sidelayoutet er varieret. *Pssst!* har overvejende et varieret sidelayout, hvilket kræver lidt mere af læseren. Når Viola fx beskriver sin barndom, sker det i collageagtige opslag, som mimer dagbogens æstetik med 'påklistede' tegninger og hårlokker, 'fotos' og overstregninger. Der er også eksempler på et mere klassisk og stringent sidelayout. I et opslag ser man Viola eksperimenterer med grimasser foran spejlet i et forsøg på at finde ud af, hvem hun er (side 24-25). Den første rude er større end de andre, sådan at læseren kan se, at Viola befinder sig foran spejlet i badeværelset. Alle de andre ruder indgår i et symmetrisk layout, hvor selve panelets form og størrelse mimer spejlet og man ser Viola fra spejlets synsvinkel. Det giver indtryk af en masse hurtigt skift mellem identiteter, og forstærker indtrykket af en forvirret eller afsøgende Viola.

Udover de to begreber, sidelayout og rude, bør eleverne også kende til streg og stil, som angår hvilket udtryk tegningerne har. Streg kan sammenlignes med håndskriften i et brev: den angiver det kunstneriske temperament. Er strengen sirlig eller ekspressiv, grov, naivistisk, detaljeret, løs osv. Streg er en del af stilen. Stil kan deles op i fire kategorier: den realistiske stil, den ikonografiske stil, den ekspressive og den transparente stil (Magnussen og Christiansen, 2009). Den realistiske og den ikonografiske er de to grundlæggende stilformer. En realistisk stil sigter mod at skildre motiverne på en virkelighedsnær måde. Den ikonografiske stil benytter sig af elementer som sherifstjerne og kokkekue til at signalere erhverv og brede skuldre til at signalere helt modsat den ofte grimme og krumryggede skurk. Det er også her man finder fartstreger, lydefterlignende ord osv.

Stil og streg er ikke blot ornamentik på fortællingen, men *er* i en vis forstand fortællingen. Katrine Clante giver med en enkel og spinkel blyantsstreg *Pssst!* en særlig følsomhed, som afspejler Violas afsøgende sind. Det er en løs streg, som kan transformere følelsesladede udbrud, som da Viola bliver rasende på sin lillebror. Tegningerne er malet med akvarel i en afstemt farvepalet. Den enkle, naivistiske blyantsstreg understøtter akvarellernes afdæmpede og enkelte steder kontrastsøgende farvepalet, som da Viola overhører en lærer spille klaver og musikken flammer ud af flygelet i forskellige farver og mønstre. Personerne er tegnet med en vis grad af realisme, men groft skitseret og uden detaljerigdom. De er samtidig fjernt fra den ikonografiske stil, man kender fra klassiske albumtegneserier. Overordnet set fremstår værket med en kantet naivisme, og peger ind i børnelitteraturen, hvor stilen er udbredt.

»Clante folder et stort visuelt register ud. Her er tegningen

af Violas opslagstavle, hvor computeren har hjulpet med det, som de hollandske Trompe l'œil malere selv måtte male, som f.eks. den ophængte hårtot, mens tegneren med egen hånd har tegnet skilsmissebarnets familieportrætgalleri i form af små pasbilleder. Her er tegninger af kort og fotos. Billeder af billeder, af de billeder, som udgør et barns verden. På trods af dette faktisk ret store repertoire af billedtyper og referencer, så har »Pssst!« et overordnet homogent udtryk« (illustratorpristalen af Mai Misfeldt, 2014).

Elevopgaver

Karin Kukkonen plæderer for nærlæsning af tegneserier som en måde at øve sig i at analysere tegneserier (Kukkonen, 2013). Elevopgaverne tager især udgangspunkt i næranalyse af opslag, sådan at eleverne bliver opmærksomme på, hvordan mange forskellige elementer har stor betydning for, hvordan vi forstår det læste. Opgaverne løses i mindre grupper.

A – Overblik over værket

1. Lav et '**relationstræ**' over Violas familie og venner. På et stykke A3-papir skal eleverne tegne et stort træ. På kronen skal de indsætte små lapper med navne (evt. tegne ansigter) og angive hvilken relation personen har til Viola. Hvis man ikke har fået navnet at vide, så skriv 'farfar' eller 'mormor'.

2. **Resumé.** Bogen er delt op i 12 kapitler. Hver gruppe er ansvarlig for 2 kapitler. Læreren bestemmer hvilke. Eleverne snakker sammen i gruppen om, hvad de synes kapitlet handler om. De skal derpå udvælge én tegning fra det pågældende kapitel, som de mener bedst udtrykker, hvad kapitlet drejer sig om.
3. **Rigtigt eller forkert.** Skriv en række udsagn på hver sit kort og læg dem i en stak med bagsiden opad på et bord. Eleverne trækker efter tur et udsagn, som de skal forholde sig til. Man må gerne svare 'både og'. De andre lytter og kommenterer. Eksempler på udsagn: 1. Viola tænker kun på sig selv. 2. Violas mormor er pyntesyg. 3. Viola har en kæreste. 4. Violas farfar dør. 5. Viola ved, hvem hun er. 6. Citronsommerfuglen vender sine vinger mod solen. 7. Violas far og mor er skilt.

B – indenfor værkets verden

1. **Quiz og byt.** Hver elev tager en seddel med spørgsmål. Eleverne går rundt mellem hinanden og finder en makker. Elev A spørger, og elev B svarer. Elev B spørger, og elev A svarer. Elev A og B bytter kort og rækker hånden op for at vise, at de er ledige. A og B finder nye partnere osv. Alle spørgsmålene er skrevet på et A3-ark. Eleverne sætter deres signatur på de spørgsmål, de kan besvare. Fælles opsamling i klassen, hvor de elever, der kan svare, bliver spurgt. Lav selv flere spørgsmål.
 - a) Hvordan kan Viola være hhv. en dulle fra byen i lige uger og en bonderøv i ulige uger? Ved hun, hvem hun er?
 - b) Læg mærke til hvor og hvordan citronsommerfuglen optræder. Hvad betyder det? /Hvad symboliserer den?

c) Ligheden mellem sovepose og sommerfuglelarve (side 34). Hvad forvandler Viola sig til? Er det angstyldt?

d) Kapitlet 'Hot or not': Har I også hitlister i klassen? Synes Viola, at det er en god idé?

2. **Knæk og fremlæg.** Spørgsmålene fordeles mellem grupperne, sådan at hver gruppe får ca. to hver. Der arbejdes med svarene og alle skal forberede en fremlæggelse. I fremlæggelsen indgår en opsummering af spørgsmålet, da grupperne har fået forskellige spørgsmål.

Spørgsmålene er centreret omkring de stilistiske virkemidler. De forudsætter, at eleverne er blevet introduceret til begreberne forinden. Dvs. rude, sidelayout, stil og streg samt de forskellige kategorier for relationen mellem tekst og billede.

a) Opslaget på side 16-17 er markant anderledes end det foregående. Hvordan er billederne sat op og hvilken effekt har det? Det fortsætter på side 20-21.

b) På side 24 og 25 er der ingen tekst. Viola står foran spejlet. Hvad laver hun og har det nogen forbindelse til de foregående opslag? Hvad betyder det, at der er tale om et fast, symmetrisk sidelayout?

c) Analyser opslaget på side 32-33: Karakteriser teksten: Hvad er det for en sprog-tone? Er der specielle lidt ukendte substantiver? Karakteriser layoutet og sammenlign med et leksikalt opslag.

- d) I kapitlet 'mormordage' er der sider kun med tekst og sider kun med billeder: beskriv relationen mellem tekst og billede. Se også på hvordan der er tegnet kruseduller i margenen og billederne tilsyneladende er tapet fast: Hvorfor denne æstetik? Hvad betyder det? Hvorfor er det en fortryllet verden hos mormor? Og hvad sker der med mormoren?
- e) Kapitlet: 'Det værste og det bedste'. Se på den store rude på side 60, og beskriv hvilken effekt størrelsen har som kontrast til de mindre, symmetriske ruder på side 61. Hvad betyder fordelingen af tekst og billeder for oplevelsen af det læste? Læs først teksten og diskuter, se dernæst på billederne og analyser. Læg mærke til, at teksten starter med ballon, det gør billederne også, teksten slutter med en sankthansorm, det gør billederne også.
- f) I kapitel 'Pssst!': Hvorfor har Viola et gammelt klassefoto hængende? Side 74-75: Hvad er det for en pige, der ligger på gulvet? Hvorfor ser musikken ud som flammer? Beskriv tegningen: streg, farver, form osv.
- g) Kapitlet 'Bumser til party': Hvad laver Viola? Beskriv rudernes form, størrelse og farve, og forklar hvad de skal betyde? Er det bedre at læse end at se tv? Beskriv det varierede layout på side 79, hvad betyder det for læsningen? Viola klipper sin egen historie. Analyser historien og sammenlign med ungdomsbladene. Hendes mor vil gerne have hun læser frem for se tv, og da Viola så tillige er kreativ og vil indsende en historie, må man formode, at moderen vil juble, men det gør hun ikke. Hvorfor?

- h) Beskriv strengen og derpå stilen. Minder stilen dig om andre tegneserier, grafiske romaner og/eller illustrerede bøger?

3. **Filosoffen**

- a) Hvad gør Viola til Viola, hvad gør dig til dig? Forestil dig, du var født i Uganda. Ville du så stadig være den samme? Viola forestiller sig en masse ting, se side 88 øverst og beskriv hvordan billederne flyder over i hinanden eller rettere et enkelt element gør. Hvorfor? (kapitlet 'Hvis').
- b) 'Skal' man absolut have en yndlingsfarve? Hvem er Viola i løbet af dagen? Er hun den samme, ligegyldigt hvem hun er sammen med? (kapitlet '24 timer').
- c) Slå op på side 54: Hvad er det Viola skal ligne? Læs den nederste tekst og karakteriser tonen og beskriv, hvad det betyder, når man samtidig ser på billedet af alt tøjet. Viola spørger: Kan man være sød og populær samtidig? Hvad tænker du/I?
- d) Viola sammenligner mennesker med myrer, hvorfor? Og hvad vil det sige, at stjerner forholder sig til mennesker, som mennesker i forhold til myrer? Teksten fylder de sidste fire ruder, hvilken betydning har det? Hvad er det, som Viola er så nervøs over? (Kapitlet 'stort og småt').
- e) Viola siger 'man kan aldrig få borde nok'; hvem har sagt det? Side 93, Viola i baggrunden: hvad laver hun? Bemærk at det kun kommenteres i teksten i starten. Side 94 og 95: se på sidelayoutet og beskriv, hvad det betyder, at de to

sider er forskelligt komponerede og hvorfor. Hvad ender det med? Får Viola en ny veninde? (Kapitel 'hurra').

- 4) Find nogle tegneserier og grafiske romaner og **fjern teksten** fra tekstboksene og talebobler. Fordel uddragene i grupperne og få eleverne til at kigge igennem og derpå diskutere i plenum, hvor meget af handlingen de forstår/kan gætte sig til.
- 5) **Team grafisk roman.** Læg en bunke af følgende tegneserier i hvert team: et *Anders And*-blad, en superheltefortælling og et-to fransk/belgiske albums (f.eks. *Splint og Co.*, *Tintin*, *Smølferne*, *Lucky Luke*). Bed eleverne om at diskutere forskelle og ligheder mellem *Pssst!* og de andre tegneserier. De skal notere forskelle og ligheder i forhold til 1) format, 2) indhold, 3) fortællemåde, 4) figurer. Gruppemedlem 1 er ansvarlig for at alle spørgsmål besvares, medlem 2 noterer, medlem 3 sørger for, at gruppen overholder tiden, og medlem 4 har ansvar for at hele bunken og *Pssst!* bliver kigget igennem.

C – Ud af værket

1. Lav en **tegning over dit værelse** ligesom på side 70-71 i bogen. Du behøver ikke at have dit eget værelse, det kan sagtens være et værelse du deler eller et rum, hvor du opholder dig meget og hvor du har dine ting.
2. **Dagbog.** I to uger skal du lave en visuel dagbog, hvor du registrerer, hvad du laver og hvad du tænker og føler. Du bestemmer selv om den skal tegnes eller bestå af udklip eller begge dele. Du må gerne lave dagbogen ved hjælp af et digitalt program. Dagbogen skal også indeholde tekst.

3. Læs digtet '**Det værste og det bedste**' af forfatteren Søren Ulrik Thomsen. De ældste elever foretager en sammenlignende analyse med digtet i *Pssst!*. Både yngre og ældre elever laver deres egen version af 'Det værste og det bedste'.
4. Eleverne skriver enkeltvis en **anmeldelse** af *Pssst!* Anmeldelsen skal indeholde: *Titel og forsideillustration* – hvad fortæller de, hvilke forventninger skaber de? *Forfatter og tegner* – hvem? *Resumé* – de vigtigste aktører/personer: Hvem er de, hvilke egenskaber har de? Hvor foregår handlingen? Fortæl også om konflikten, men gem konfliktløsningen til den kommende læser. *Holdning* – hvilke positive læseoplevelser havde du? Hvilke mindre gode? Argumenter for, hvorfor du synes, bogen er god eller dårlig. *Anbefaling* – hvem vil du anbefale at læse bogen? *Udgivelsesår og forlag*.
5. De ældste elever skriver et **essay** om identitet.
6. **Superheltefortælling**. På side 85 – kapitlet 'Hvis' – ser man Viola flyve afsted i en superhelte dragt, der ligner Supermans. Prøv at forestille jer, at hele historien er bygget op om Viola som superheltinde, hvordan ville den i så fald være fortalt? Gå på jagt i superhelte hæfter og superheltefilm og find frem til karakteristiske genretræk. Skriv historien ned.
7. **Lav en tegneserie**. Man får en bedre forståelse for tegneseriens virkemidler, hvis man selv forsøger at lave en tegneserie. Lad eleverne finde på en historie eller tag udgangspunkt i en fortælling, I har gennemgået i klassen. Det skal være en forholdsvis enkel historie. Eleverne skal gruppevis lave et udkast til et storyboard. Et storyboard er en tegneserie i skitseform over de scener historien skal indeholde. Brug evt.

post-its, så I lettere kan flytte rundt på billedrækkefølgen. Start med handlingsreferat. Dernæst skal gruppen skitsere antallet af ruder på siden, f.eks. et klassisk sidelayout à la *Tintin* (se side 6). Når gruppen nogenlunde har styr på, hvordan siderne skal bygges op, skal der skrives replikker og udvikles figurer. Vær opmærksom på billedskiftene, dvs. overgangen fra en rude til den næste: se hvordan andre tegneserier viser handlingen fra billede til billede. Læreren beslutter om tegneserien skal tegnes, laves ud fra udklip, via et billedbehandlingsprogram eller app. Tjek programmerne Pixton og Comic Life (fås også som app), og apps som Strip Designer og ComicBook. Fordelen ved de fleste apps er, at man nemt og hurtigt får et resultat, ulempen er at det meste er forudbestemt.

Følg med om nyt inden for børnelitteraturen på vores blog:
laerervaerelset.dk

