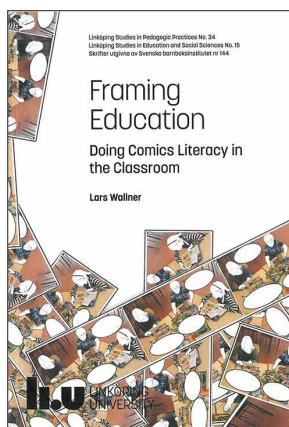


Review/Recension

LARS WALLNER  
**FRAMING EDUCATION**  
**Doing Comics Literacy in**  
**the Classroom**

Linköping: Linköping University, 2017  
(149 s.)



Hvor tegneserier tidligere havde en fast plads i de fleste børne- og ungdomsværelser, ser de nu ud til at være trængt i baggrunden til fordel for blandt andet digitale devices. Til gengæld kan børn og unge opleve de visuelle fortællinger i skolen idet tegneserier og navnlig den grafiske roman har erobret klasseværelserne gennem de seneste 8-10 år. Det er en udvikling som afstedkommer en række spørgsmål: hvordan anvendes tegneserier i undervisningen og hvordan skaber lærer og elever egentlig mening med det læste?

I en nordisk sammenhæng er det et underbelyst område og det er derfor kærkomment at Lars Wallner fra Linköpings universitet har skrevet ph.d.-afhandlingen *Framing Education. Doing Comics Literacy in the Classroom*, hvor han gennem besøg i tre klasser, i alt 77 elever og seks lærere i to forskellige svenske byer, undersøger børnenes læsepraksis. Det sker ud fra en videoetnografisk metode og med et diskursivt analytisk perspektiv på optagelserne, hvor fokus er på hvordan deltagerne taler om og løbende konstruerer tegneserieliteracy. Det empiriske materiale er fremkommet ved at undersøge tegneserieliteracy som en naturlig forekommende praksis, hvilket adskiller Wallners afhandling fra størstedelen af forskningen, der som oftest har indebåret at forskeren har gennemført et eksperiment, en interaktion.

Et centralt begreb i afhandlingen er literacy. I en gængs hverdagslig betydning omhandler det evnen til at læse og skrive, men i forskningen har begrebet udvidet sit betydningsfelt ganske betragteligt de seneste par år og indbefatter således også de uformelle læringsituationer som går umiddelbart forud for og som er forud-

sætningen for egentlig læsning og skrivning. Begrebet indebærer derfor også den sociale-kulturelle praksis med litteratur og andre symbolske repræsentationsformer. Wallner introducerer "comics literacy" (tegneserieliteracy) som et samlet begreb for den praksis der finder sted, når eleverne diskuterer hvordan de læser tegneserier, deres personlige erfaringer med at læse tegneserier og hvordan tegneserielæsning indebærer at kunne forstå sekventielle billeder, tekst, talebobler etc. Han mener således ikke at termen visual literacy er dækkende, hvilket ellers er mest anvendte begreb, når man taler om billedfortællinger.

Selve afhandlingen består af en kort svensk sammenfatning, en længere engelsk redegørelse samt tre videnskabelige artikler ligeledes forfattet på engelsk. Som det hører genren til, er der en omfattende gennemgang af relateret forskning. Wallner har afgrænset materialet til at skulle være tilgængeligt på enten svensk eller engelsk, hvilket er aldeles rimeligt al den stund vi ikke forlanger at ph.d.-studerende mestrer to-tre fremmedsprog. Men det er nu alligevel lidt ærgerligt at ikke-oversatte franske og tyske tekster er udelukket eftersom begge sprogområder byder på omfattende tegneserieforskning. Problematikken er særligt gældende for tegneserieforskningen, der er en relativ ny disciplin sammenlignet med litteraturvidenskab og pædagogisk-didaktisk forskning (også selv om der har været undersøgt tegneserier i undervisningen siden 1920'erne, som Wallner gør rede for) og derfor endnu ikke har alle kanoniske tekster tilgængeligt på engelsk. Undtagelsen er klassikeren *The System of Comics* (1999, 2007) af franske Thierry Groensteen som er blevet oversat og også indtages i afhandlingen. Dette til trods er der tale om et imponerende væld af akademiske referencer, som er brugbart for alle der arbejder med eller interesserer sig for tegneserier i en institutionel kontekst.

Den første artikel undersøger hvilken literacydiskurs elever udvikler når de anvender tegneserier og konklusionen er at de skaber tegneserieliteracy forstået som både visuel- og tekstforståelse og at de trækker på deres personlige erfaringer med tegneserielæsning i denne proces. Det er vel næppe overraskende. Det samme kan man være fristet til at sige omkring det forhold, at de relaterer til tegneserielæsning som noget langt mere omfattende end blot at afkode tekst. Men det er alligevel en vigtig pointe. Jeg oplever ofte, at lærere og andre formidlere har vanskeligt ved at fokusere på billeders betydning og tillægger teksten mere vægt når det gælder billedfortællinger.

Den anden artikel kigger nærmere på "the gutter" (nogle gange kaldet "rendestenen"), som er det tomme mellemrum mellem ruderne. Eleverne skal med hjælp fra læreren forsøge at koble enkeltstæen-

de ruder sammen til en sammenhængende historie. Det er vanskeligt da sammenhængen mellem ruderne er alt andet end tydelig. Eleverne foranlediges til at skabe deres egne koblinger og tegneserier kan således være et nyttigt visuelt materiale for elever til at arbejde med det narrative. Det er interessant hvordan denne proces også er fysisk/taktil idet eleverne sidder med udklippede ruder som de rykker rundt.

I den tredje artikel arbejder elever og lærer sammen om at konstruere talebobler som fortællerværktøj. De diskuterer boblernes visuelle former. Eksempelvis forklarer en elev med ord og fagter hvordan en taleboble ser ud. Da hun efterfølgende bliver bedt om at tegne boblen på whiteboardet tegner hun en firkantet taleboble med dertilhørende tænkebobler, hvilket er helt anderledes end det billede hun fik fremmanet verbalt, hvor hun taler om en skyformet enhed. Desværre får vi ikke mere at vide om det modsætningsfyldte udsagn. Det er vældigt interessant at se alle de forskellige former for tale- og tænkebobler som de øvrige elever efterfølgende bidrager med og som afbildes i artiklen. Tegneprocessen synliggør elevernes forforståelse af tale/tænkebobler, hvilket er et interessant didaktisk greb. Det samme gør sig gældende for hvordan læreren dramatiserer tale i tegneserien via krop og stemme for derigennem at vise hvordan tekststørrelse, taleboblens form etc. har betydning for karakterens stemmeføring. Gennemgangen af hvordan en lærer (Anna) og en elev (John) sammen læser en stribe peger på at John tilsyneladende er optaget af teksten udenfor taleboblen (et onomatopoietikon) hvorimod Anna har fokus på taleboblerne. Igen ville jeg gerne have dvælet lidt ved denne modsætning.

Ved at lade elever undersøge tale- og tænkebobler i tegneserier bliver de bevidste om forskellige fortællerpositioner, hvilket er en proces som kan udvikle børns narrative kompetencer. Processen gør altså eleverne til bedre tegneserielæsere og mere narrativt kompetente, som er fundamentalt for deres literacyudvikling. Her må være et interessant potentiale! For at analysere og forstå forskellige fortællerpositioner i litterære tekster er ofte vanskeligt stof i undervisningen.

Jeg vil afslutningsvis kommentere på måden hvorpå empirien er fremstillet. I de to første artikler er det som læser vanskeligt at overskue og gennemskue de transskriberede samtaler, og det er svært at forstå elevernes interaktioner, når de rykker rundt med ruderne. I den tredje artikel derimod er empirien fremlagt på en visuel overskuelig måde - nemlig som tegneserie. Det er jo i sig selv et glimrende eksempel på, hvor afgørende det er for forståelsen med præcis visuel

formidling. Her kan tegneserier åbenbart noget. Det peger samtidig også på afhandlingens omdrejningspunkt nemlig literacybegrebet. For hvad indebærer tegneserieliteracy egentlig? Wallner argumenterer som sagt for at comics literacy er mere end blot visual literacy idet det også indebærer tekstlæsning. Jeg kunne godt tænke mig at vide, om man bliver bedre til visual literacy af comics literacy eller forholder det sig snarere omvendt; visual literacy er en forudsætning for comics literacy? Og i så fald, hvad er det for literacykompetencer som overføres? Jeg savner at Wallner tør sige lidt mere her og sætte de analytiske observationer i spil. Det skal dog ikke skygges for at afhandlingen er et vigtigt bidrag til et underbelyst område, hvor tegneserier og literacy almindeligvis ikke har ret meget med hinanden at gøre.

*Marianne Eskebæk Larsen  
Lektor, cand.mag.  
Københavns Professionshøjskole*