

De moderna fablerna, de tecknade djurserierna, kan studeras på flera sätt och kan med fördel användas i svenskundervisningen.



av Christian Mehrstam

Läs och lär med det mänskliga djuret

LITTERATUR MED människoliknande djur har gamla anor. Aisopos fabler nedtecknades på 300-talet f.Kr., och talande djur är vanliga i många folksagor. I modern tid hittar man dem även i så kallade antropomorfa serier, som *Maus*, *Blacksad* eller *Usagi Yojimbo*.



Mästerkatten i stövlarna uppträder, talar och tänker som den klassiska listiga betjänten/Harlekinfiguren.

Traditionellt har människodjuren en stark koppling till undervisning. Fablerna är ju *exempla*, det vill säga illustrerar någon form av moral eller insikt, formaliserad i en sentens på slutet. »Den som gapar efter mycket mister ofta hela stycket«, heter det i *Hunden och*

köttstycket. Nu är det kanske inte detta man idag tänker på när man säger didaktik. Men hur är det med vår tids antropomorfa serier? Har de någon didaktisk potential, och i så fall vilken?

Det antropomorfa greppet

För att man ska se potentialen i den här litteraturen behöver man förstå vad det antropomorfa greppet kan göra med en läsare. Diskussionen kring detta förs bäst utifrån avgränsade, kollektiva lässammanhang, för vi läser ju på olika sätt samtidigt som vi måste lära oss läsa av andra. Men i en inlevande, bekräftelseinriktad läsart, som ju dokumenterats i olika varianter i många receptionsundersökningar (bland annat av Lars-Göran Malmgren), tror jag att man med fog kan säga att det antropomorfa greppet underlät-

tar inlevelsen och gör det enklare för läsaren att stärka den egna identiteten genom bekräftelse.

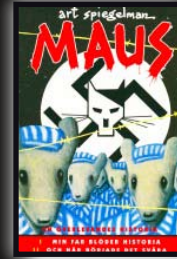
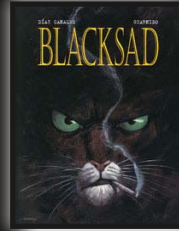
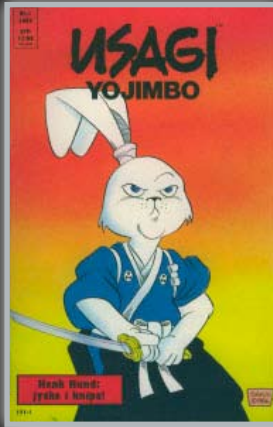
I *Usagi Yojimbo*, som handlar om en herrelös samurajkanin, kan läsaren ersätta djurtecknen med sina egna föreställningar om hur rosin (herrelösa samurajer), kurtisa-



Redan Aisopos, här på Diego Velasques målning från 1638, använde talande djur i sina fabler som ofta bar fram moral eller livsvisdom.

”

det antropomorfa greppet underlättar inlevelsen och gör det enklare för läsaren att stärka den egna identiteten



ner och bönder var under japanskt 1600-tal. Läsaren konfronteras alltså inte med ett genomgripande försök till realistisk bildåtergivning av en främmande historisk verklighet, utan tillåts i högre grad bygga fiktionen med hjälp av egna förutfattningar. Detta stödjer den uppslukande läsning som vi vet är så viktig för unga läsares utveckling. I förorden till *Usagi*-volymerna kan man också se hur branschpersoner uppmärksammar just denna amerikanska mangas förmåga att väcka unga människors intresse för Edo-periodens Japan, som bortsett från det antropomorfa greppet och en del mystiska inslag är noggrant efterforskat.

Samma funktion kan observeras i den berömda serien *Maus*, där andra världskrigets judar ersatts med möss och nazisterna med katter. Det antropomorfa greppet

fungerar här som ett potentiellt tithål genom de skyddsmurar många läsare byggt upp mot skrämmande bilder. Man kan paradoxalt nog uppleva att Förintelsens favoriter blir mer gripbara i *Maus* än på fotografier och i realistiska skildringar.

Den omvända funktionen

Men det antropomorfa greppet kan också ha en omvänd funktion, där det fungerar distansnerande. Denna funktion existerar lika lite som den första funktionen oberoende av lässammanhang, utan uppstår när läsaren aktivt letar efter »konstigheter« i det lästa (man finner sådana läsarter hos till exempel Aidan Chambers, som ju studeras på lärarutbildningarna). Djurtecknet kan då bli autoreferentiellt, det vill säga peka tillbaka mot sig själv istället för att ersättas med läsarens egna erfarenheter.

I *Maus* finns en scen där den judiske huvudpersonen låtsas vara polack för att undgå nazisterna, vilket skildras genom att han bär en grismask över sitt musansikte (polackerna har tecknats som grisar). I en inlevande läsart är detta ett tecken för att huvudpersonen låtsas vara en annan, och läsaren ersätter detta tecken med egna erfarenheter, men i denna andra läsart pekar masken mot en annan mask, mot själva det antropomorfa greppet.

På liknande sätt kan man i *Usagi Yojimbo* observera hur händelserna ofta skildras ur en *tokages* perspektiv. Den dinosaurieliknande tokagen råkar vara det enda *animorfa* djuret i serien, det vill säga ett djur som inte står för en människa, utan för andra djur. Ytterligare ett exempel hittar man i *Arctic Nation*, den andra episoden i noirserien *Blacksad*. Berättelsens rasismpro-

blematik exploderar samtidigt som den ende person som inte kan se karaktärernas pålsfärg – den blinda skatan Cotten – dör i cockpiten till ett flygplansvrak. I dessa exempel framhävs det antropomorfa greppets betydelse för läsprocessen genom att det dubbleras (*Maus*), genom att man leker med referenten (*Usagi Yojimbo*) eller genom ironi (*Blacksad*).

Poängen med detta är att läsningen kan bromsas och läsaren bli medveten om den process som möjliggjort hennes inlevelse. De erfarenheter och övertygelser som hon automatiskt använt för att bygga upp fiktionen blir synliga, liksom på avstånd, och därmed tillgängliga för omförhandling.

Hur skiljer sig en 1600-talsjapans syn på heder från svenska skolungdomars olika hedersuppfattningar på 2010-talet? Vilka föreställningar om ras och klass har man tagit sig in i läsningen av *Arctic Nation*? I detta gör en ökad distans det möjligt att överbygga historiska och kulturella avstånd. Och läsningen handlar lika mycket om nya perspektiv på det egna som på det lästa.

Identitet, kunskap, lärande

Det underliggande perspektivet på läsning och lärande är här hämtat från så kallad social cybernetik. Det är den nya generationens cybernetik (den äldre cybernetiken handlade mer om maskiner och gränssnitt). Tanken är att identitet och omvärld inte existerar oberoende av varandra, utan uppstår genom det sätt som man skiljer dem

åt. Teoretiskt tänker man sig detta enklast som en cirkel som ritas på ett papper. Storleken på cirkelns utsida beror av storleken på cirkelns insida, och tvärtom. Så fort den ena ändras, ändras också den andra. Man kan på så vis säga att texten uppstår med en ny potential när man har socialiserats in i ett nytt lässammanhang och antagit en läsaridentitet med nya förväntningar.

För svenskundervisningen innebär detta en betoning av lärandet som social process och en kritik mot stofforienterade kunskapssyner. Det handlar om *hur* man läser mycket mer än om *vad* man läser. Härigenom blir det också möjligt att i högre utsträckning än tidigare arbeta med ungdomars egenvalda populärkultur, som exempelvis moderna serier. 📖

Christian Mehrstam är doktor i litteraturvetenskap vid Göteborgs universitet. Han disputerade på en avhandling – *Textteori för läsforskare* (2009) – som handlar om den filosofiska och teoretiska underbyggnaden för beskrivningar av hur text förbereder läsoplevelser. I avhandlingen utvecklas ett nytt textteoretiskt paradigm med konsekvenser för bland annat läsforskning, didaktik och litteraturvetenskap. Utöver avhandlingsarbetet har Mehrstam också skrivit om barn- och ungdomslitteratur, lyrik och läromedel. Han har också en bakgrund som gymnasielärare i svenska, religion och historia.

Läs mer

Canales, Díaz och Guarnido, Juanjo, *Blacksad: Djupt inne bland skuggorna*, Malmö: Egmont Kärnan, 2007.

Chambers, Aidan, *Böcker inom oss: Om boksamtal*, Stockholm: Rabén & Sjögren, 1998.

Malmgren, Lars-Göran, *Åtta läsare på mellanstadiet: Litteraturläsning i ett utvecklingsperspektiv*, Lund: Studentlitteratur, 1997.

Mehrstam, Christian, »Från ryska dockor till slutbossen i Chrono Trigger: Social cybernetik som sätt att lära«, i *Manus 4*, 2009.

Sakai, Stan, *Usagi Yojimbo*, Stockholm: Epix, 2002.

Smith, Graham, »From Mickey to Maus: Recalling the Genocide through Cartoon«, i Joseph Witek (red.), *Art Spiegelman: Conversations*, Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

Spiegelman, Art, *Maus: En överlevandes historia*, Stockholm: Brombergs, 2009.

Strömberg, Fredrik, *Manga! Japanska serier och skaparglädje*, Stockholm: Seriefrämjandet, 2007.

Strömberg, Fredrik, *Seriebiblioteket*, Lund: BTJ Förlag, 2005.