

Omnipotent impotens

Swamp Thing – Kryssingspunkt mellom *mainstream* og *underground* i 80-års
amerikanske teikneseriar



Masteroppgåve av Kyrre Matias Goksøyr
Allmenn Litteraturvitskap
Institutt for litteratur, områdestudium og europeiske språk
Humanistisk Fakultet
Universitetet i Oslo
Haust 2008
Rettleia av Christian Thorleif Refsum

Samandrag

Oppgåva er den til dags dato mest kvalifiserte og omfattande presentasjonen og lesinga av teikneserien *Swamp Thing*. Oppgåvas hovudtese er at *Swamp Thing*, slik serien vart utforma av Alan Moore i perioden 1983-87 markerer eit særleg fruktbart punkt i teikneseriehistoria der impulsar fra både mainstream- og undergroundtradisjonen bidrar til eit nytt og særdeles vellukka kunstnerisk uttrykk.

Den første delen av oppgåva diskuterer den historiske utviklinga av teikneseriefeltet slik den leier fram til dette møtet, og dynamikken mellom dei to strøymingane. Til grunn for denne diskusjonen ligg i hovudsak arbeida til teikneserieteoretikaren Roger Sabin. Den historiske utlegninga vert så komplementert ved hjelp av teoriane til sosiologane Robert Escarpit og Pierre Bourdieu.

Andre del byggjer på Umberto Eco si skildring av superheltsjangeren, og korleis *Swamp Thing*, og superheltsjangeren på 80-talet meir generelt, forhold seg til dei momenta han diskuterer. Denne delen tek utgangspunkt i ein hypotese om at 80-talets «nye» superhelt må forståast på bakgrunn av dei gamle superheltane og rammene for narrativa dei høyrer heime i.

Siste del utgjer sjølve lesinga av *Swamp Thing*, og i denne er det særleg Mikhail Bakhtin sine teoriar om det groteske som gjer det mogleg for meg å nærme meg dei sentrale tema verket tek opp. Oppgåva søker slik både å gi en kvalifisert presentasjon av fenomenet *Swamp thing*, men også å seie noko generelt om utviklinga av teikneseriefeltet på 1980-talet.

Takk til

Mi familie, mi kjære, min rettleiar og dei som undervegs har vist interesse for prosjektet mitt.

Innhald

SAMANDRAG	I
TAKK TIL	II
1 INNLEIING	1
Kvifor Swamp Thing?.....	1
Vanskar i møte med Swamp Thing.....	2
2 HISTORIKK - DER EG VISER KORLEIS SWAMP THING PASSAR INN I UTVIKLINGA	5
Den ikkje heilt umiddelbare fortida – mainstream og underground.....	5
Dei første superheltane.....	6
The Comics Code Authority.....	7
Konsekvensane av the Code – kimen til ein interheltualitet.....	8
Sex, dop og comix.....	8
Ein ny gullalder?.....	9
Alan Moore, frå underground til mainstream og tilbake.....	10
Den nye mainstreamen.....	11
Ein populær kamp om symbolsk kapital.....	13
Ekstern forklaring eller intern tolking.....	15
Fandom som aktiv kritikk.....	16
«Rein kunst»?.....	17
Ein bråvaksen tekst?.....	18
Teikneserien som aktivisme.....	19
Ambisjonar til høg kunst.....	21
3 IMPOTENT OMNIPOTENS	23
Eklektisk eller sjangerforvirra?.....	23
Hinsides rett og gale, eller berre hinsides?.....	25
The Myth of Superman.....	26
Strong man routine.....	27
Tilverting: Metamorfosen som einaste haldepunkt.....	29
Kven er sterkast av ... eller: Min superhelt kan banke din superhelt.....	29
Alt ein ikkje kan gjere.....	31
Superheltsjangeren som ramme.....	32
Oppbygginga av det sirkulære skjemaet, og Swamp Thing sin entre i dette.....	34

Fallen from grace.....	37
Forboden frukt, ulovleg kjærleik.....	39
4 DET GROTESKE I SWAMP THING.....	42
Ovanfrå og ned, frå hovud til kropp.....	42
To groteskar?.....	43
Groteske typar.....	44
Verket sin struktur.....	45
Frå haust til vår.....	46
Endring som litterært prinsipp.....	46
Det første møtet med Swamp Thing.....	47
Kven er det som ler kva slags latter? Den første ofringa.....	48
Frå forskar til monster.....	49
Iterasjon som demonologi og humoristisk grep.....	50
To hus – to moglege forteljingar.....	51
The Burial.....	53
All life / All horror.....	55
Rite of Spring.....	57
The Garden of Earthly Delights.....	59
La petite mort.....	62
Attende til hagen.....	65
Ingen kulturel relativisme i sumpen.....	65
Klimaks.....	68
Himmel og helvete.....	70
Ein grotesk tryggleik.....	74
5 AVSLUTTANDE OBSERVASJONAR.....	76
6 LITTERATUR.....	81

«a place, par excellence, for writers and artists to 'play'. [...] a place where 'nobody is looking' [...] a 'free medium'»
Comics, Comix & Graphic Novels (Sabin 2006 [1996]: 9)

1 Innleiing

1.1 Kvifor *Swamp Thing*?

Det er heilt spesifikke grunnar for mitt val om å vie den siste tida mi på masterprogrammet ved universitetet på *Swamp Thing*. Hovudgrunnen er ei overtyding om at denne utgjer eit av dei beste uttrykka innanfor eit medium som akkurat det tiåret den kom ut hadde eit kvalitetsmessig oppsving av ei slik grad at den øvrige litterære verda vart merksam og entusiastisk i høve kva som var mogleg å gjere med ein kombinasjon av tekst og bilde. Alan Moore si omskriving av Len Wein og Berni Wrightson sin hanrei står ikkje noko tilbake for korkje Frank Miller sin *The Dark Knight Returns* (1997) eller for Moore sin eigen *Watchmen* (1995), som er dei to som vanlegvis vert rekna for å vere dei viktigaste revisjonistiske superheltbøkene, og blant dei mest kjende *graphic novels*.

Det er no om lag 25 år sidan Moore byrja å skrive for DC Comics, og han med det tok steget frå dei britiske alternative teikneseriane til den amerikanske mainstreamen. Eg meiner at denne forflyttinga markerer ei samansmelting av dei to hovudstrøymingane mainstream og underground som stadig har etterverknader for teikneseriar for vaksne. *Swamp Thing* høyrer heime i byrjinga av ei heilt spesiell periode for dei amerikanske teikneseriane, men akkurat at den kom ut rett før den store oppsvingen, og den kraftige vektlegginga av den grafiske romanen som form, har gjort at den har kome i skuggen for seinare utgjevingar knytt til denne perioden. Likefullt meiner eg den framstår som ei utgjeving med så sterke litterære kvalitetar at den hadde vore verdt eit studie sjølv om den ikkje var plassert midt i ei historisk interessant og sentral periode for mediet.

Særleg eitt punkt skil altså *Swamp Thing* frå dei utgjevingane som vanlegvis vert via mest merksemd: Medan *Dark Knight* og *Watchmen* er utgivne som *grafiske romanar*, det vil seie at dei er meint å utgjere «heilt» frittståande verk, er Moore sin *Swamp Thing* ei i rekkja av serien hefte der the *Swamp Thing* er hovudfiguren. Dette er den klart vanlegaste forma for teikneserietgjeving, men som mange har påpeika, er det *graphic novels* som har vorte ståande som kjenneteiknet på den «vaksne» teikneserien på 80-talet¹.

Det er på grunn av dette vanskeleg, men ikkje umogleg, å snakke om *Swamp Thing* som eit verk. Det er lettare å sjå det som *fleire* verk, eller kanskje som fragment. Som Alan Moore seier det

1 Jf. Sabin (1993 og 1996)

i forordet til *Saga of the Swamp Thing*, eit forord som i stor grad freistar å forklare for ein eventuell novise innan universet kva som er skilnaden mellom *denne* horrorren og den ein kanskje kjenner frå før: «The story rarely ends, even when the books carrying it cough blood and drop dead at its feet. Nor [...] does the story ever begin» (Moore 1998: 9f). Dette forordet er i det heile eit usedvanleg skarpt innblikk i den typen tekst det er snakk om, og viser samstundes ei av dei store vanskane i møte med slike tekstar. I forordet til den første samlinga vert teksten introdusert som *horror*, som skrekkehistorier, ein sjanger forfattaren ser som eit paradoks i det 20 århundre. For i ei verd der effektivisering av kommunikasjon fører all verdas vonde sider inn i heimane våre, skulle ein vel tru at fiksjonen ville fortalt andre historier? Likefullt: «horror fiction of one form or other is a major totem of the twentieth century» (Moore 1998:7). Eg skal la ein anna sjanger vere styrande for mi behandling av *Swamp Thing*, men om eg skulle diskutere berre den tidlege delen av denne historia, hadde eg sett horror som eit god stad å starte.

1.2 Vanskar i møte med *Swamp Thing*

Mitt mål om å gjere ei lesing av dette verket viste seg tidleg å by på ein del vanskar. For det første er det ikkje gjort grundige lesingar av *Swamp Thing*, og heller ikkje av Moore sitt øvrige forfattarskap. I tillegg er det som finst av teikneserieteori prega av forsøk på å gripe mediet som heilskap, og utvikle teoriar og definisjonar som skal favne alle teikneseriar. Sjølv om mediet si historie er kort, er det i feltet likevel differensieringar som gjer at desse teoriane vert for generelle og overfladiske. Målsetjinga om å fange inn *alle* uttrykka har stått i vegen for å adekvat skildre det *eine* uttrykket.

Dette har etter mi meining også ført til at dei historiske utlegningane ikkje realiserer sitt potensiale. Differensieringa mellom dei to retningane mainstream og underground vert ikkje meir enn ei opprømsing av dei store namna innanfor kvar leir. Mainstreamen si oppblomstring på 80-talet vert ikkje drøfta så mykje som den vert nedteikna, og omveltingane vert redusert til eit spørsmål om auka psykologisering og av dysterare tematikk. I første kapittel skal eg diskutere feltet sin historikk og vise korleis feltet vart splitta i mainstream og underground på 50-talet, for så å kome saman på 80-talet. Denne delen er viktig for å forklare den heilt spesielle samansetjinga av det estetiske uttrykket *Swamp Thing*.

Eg skal i andre kapittel etablere figuren *Swamp Thing* som superhelt, og vise kvifor eg meiner at det er fruktbart å behandle serien innanfor dei spesielle litterære rammene og kodene superheltsjangeren utgjer, framfor å lese figur og serie på bakgrunn av dei andre moglege

tradisjonane ein kunne sett på. Om *Swamp Thing* fremst høyrer heime til dømes i eit superhelt- eller eit horrormiljø er ikkje eigentleg interessant i seg sjølv, men takka vere den heilt særeigne intertekstualiteten superheltsjangeren er bygd på, får ei slik klassifisering svært konkrete utslag i lesinga. Eit spørsmål knytt til superhelten på 80-talet er korleis den «sofistikerte sjølvironien» desse tekstane vert sagt å pregast av fungerer i akkurat dette tilfellet. Skal ein le? Kva skal ein i så fall le av? Og ikkje minst: Kva slags latter er det i så fall snakk om?

Umberto Eco er ein av dei få som har behandla denne særeigne og sentrale teikneseriesjangeren frå eit meir akademisk ståstad, og artikkelen «The Myth of Superman» (1972) er ei svært grundig drøfting av viktige strukturelle trekk ved sjangeren. Det er likevel problematiske sider ved artikkelen. For medan teikneserieteorien har vore for generell, tek Eco berre for seg ei side ved superheltane sine narrativ, og nemner ikkje at sjangeren ikkje alltid hadde vore slik han skildrar den. Han ser heller ikkje dei opningane for utvikling som vert realisert gjennom 80-talet. Likevel er det klart at dei sidene ved sjangeren som Eco diskuterer veks direkte ut av avgrensingar i sjangeren slik den vart skapt på 30-talet. Det stemmer at Superman sin styrke er så stor at han vert ein helt utan motstandarar, og at dette er grunnen til det heilt spesielle samanbrotet i fortalt tid som han drøftar. Men om superhelten på 80-talet vert unnt den narrative utviklinga som Eco hevdar ikkje kan verte Superman til del, må det ha konsekvensar for kva slags tid desse nye superheltane handlar i, og ein er nøydd å spørje seg kva slags tid til dømes *Swamp Thing* opptre i.

Det skal nemleg kome tydeleg fram at sjangeren i denne perioden går gjennom ei omvelting – superhelten er ikkje den same før og etter 80-talet, og mi meining er at ein kan ikkje sjå på den «nye» superhelten utan å sjå på den gamle. Ein slik kjennskap er døme på den spesielle kompetanse som er naudsynt for å diskutere slike estetiske uttrykk som *Swamp Thing* er eit døme på. Det trengst altså ei viss grad av historisk oversikt i høve teikneseriefeltet for å kunne sjå korleis verket posisjonerer seg i høve til tradisjonen, og ikkje minst korleis det tek del i ei omforming av denne. I høve dei mest kjende teikneseriane frå 80-talet er det påfallande at superheltens kvalitetsmessige storheitstid fell på akkurat denne perioden, som intellektuelt er prega av postmodernismens tese om at dei store forteljningane tid er over: Ein aukande tvil om gyldigheita i forteljningane som pretenderer å fortelje heilskap. Er denne framveksten ein anakronisme? Kvifor er det nett den tradisjonelt mest stiliserte teikneseriesjangeren som her gjer krav på å verte teke seriøst på eit heilt nytt nivå?

Desse to delane der eg har basert meg på og plassert meg i høve teikneserieteorien; den mediehistoriske og diskusjonen av sjanger og narrative koder og strukturar, har gyldigheit for store deler av den amerikanske teikneserietradisjonen. Dei er meint å peike ut og samle den eine sida av

kompetansen eg ser som naudsynt for å møte desse estetiske uttrykka. Men for å kome lenger i lesinga av det enkelte verket, i mitt tilfelle *Swamp Thing*, er det naudsynt å gå til litteraturteorien, då denne har ei heilt anna grad av modenheit og djupne enn det teikneserieteorien til no har greidd å bygge opp.

I siste del, der sjølve lesinga av verket skal gjennomførast forlet eg difor teikneserieteorien til fordel for teoriar om det groteske. Desse teoriane er svært godt eigna for å møte dette verket, noko som gjer det nærliggande å stille spørsmål om kvifor Moore vel å på den eine sida føre *Swamp Thing* inn i superheltradisjonen som er så knytt til verdimeslige og moralske dikotomiar, og samstundes let figur og verk verte farga av groteske element, som kanskje meir enn noko er kjenneteikna av uvisse og ustabilitet.

Eg nyttegjer meg altså av svært forskjellige innfallsvinklar for adekvat å skildre det særeigne groteske teikneseriettrykket *Swamp Thing* realiserer. Men dette er naudsynt for å gripe dette unike punktet i teikneseriehistoria der dei to hovudretningane mainstream og underground kryssast. Å prøve å handtere dette krysningspunktet gjennom anten sosiologiske *eller* estetiske perspektiv vil berre gi ein del av bildet.

2 Historikk - Der eg viser korleis Swamp Thing passar inn i utviklinga

2.1 Den ikkje heilt umiddelbare fortida – *mainstream* og *underground*

Når Scott McCloud i *Understanding Comics* (1999) sette seg føre å gi svar på kva *comics* er, starta han ikkje med århundreskiftet 1800-1900, slik dei fleste bøker om teikneseriar gjer, men trekte trådar attende til år 1300 før Kristus og egyptiske eksempel på bilde i sekvens, før han medgir at han ikkje kan svare på når eller kvar *comics* som form oppstod (McCloud 1999:9ff). Då er det lettare, slik eg skal gjere her, å ta utgangspunkt i eitt særskilt verk og prøve å sjå mediet si utvikling fram mot akkurat det uttrykket. Eg skal altså ikkje freiste å definere teikneserien som medium, og denne historikken er med av di eg meiner å kunne påvise moment i den amerikanske teikneseriehistoria som ikkje vert drøfta i dei sentrale historikkane som finst, og at ei drøfting av dynamikken i feltet gir innsikt i det spesielle i *Swamp Thing*.

I dette tilfelle vil det altså seie utviklinga slik den gjekk føre seg i det forrige århundret, meir spesifikt frå slutten av 1930-talet og framover. Det er likevel nokre poeng å hente frå seinmellomalderen, særleg i samband med dei sosiologiske problemstillingane Robert Escarpit og Pierre Bourdieu tek opp, så før eg skisserer dei amerikanske retningane frå 1930-talet og utover, skal eg nemne eit par former for grafiske narrativ som kan hjelpe å illustrere noko av tanken bak å vise den historiske utviklinga og dei sosiale aspekta ved litteratur som desse to sosiologane har drøfta.

Meir nærliggande forløparar enn dei egyptiske rullane og Bayeuxteppet som McCloud nemner, kan ein finne i dei *broadsheets* som under mellomalderen vart distribuert i Storbritannia, først som illustrasjonar av religiøse tema og samtidige hendingar, seinare i samband med avrettingar. Målgruppa for desse var dei ulærde massene, og kvaliteten på tresnittet var låg. Med tida såg produsentane moglegheitene til komiske teikningar, der arbeidarane vart servert slapstick, medan meir sofistikerte lesarar kunne le av den politiske satiren. Overgang frå treplater til kopar gjorde det mogleg å produsere mykje meir detaljrike illustrasjonar (Sabin 2006:11f). Det viktige å merke seg her er korleis opplysning og underhaldning begge tidleg nytta eit grafisk språk, og at ein i begge tilfella vendte seg mot massene.

Desse momenta som gjorde seg gjeldande i hundreåra før den moderne serietradisjonen, det vil seie rettinga mot massene og dei viktige sjangrane, viser seg også å ha gyldigheit i det 20. århundret. Det humoristiske og det skremmande står framleis sterkt i den tradisjonen eg tek føre meg, gjerne i kombinasjon, slik ein finn det i *Swamp Thing*. Gateseljarane som stod for distribusjonen av både *broadsheets* og dei mykje seinare *penny dreadfuls* må seiast å høyre inn

under det Escarpit i *Litteratursosiologi* (1971) definerer som litteraturens populære kretsloop. I det heile kan denne typen romlege uttrykk seiast å vere knytt til låg status.

Denne drøftinga av det historisk-sosiale feltet den amerikanske teikneserietradisjonen utgjer har som mål å vise kva slags lesarkompetanse sjangeren forutset, og at det er heilt naudsynt å ha kjennskap til og forståing av dette i møte med tekstar som *Swamp Thing*.

2.1.1 Dei første superheltane

Bøker som tek føre seg teikneseriehistoria opererer også med eit klart skilje mellom to retningar – underground og mainstream, der førstnemnde i stor grad vert presentert som ei alternativ rørsle som definerte seg sjølv negativt gjennom å legge vekt på det den ikkje stod for, og då særleg i høve mainstreamen. Mellom desse har det vore ein særleg dynamikk, som eg meiner er underkommunisert i litteraturen om teikneseriar og som eg meiner er ei direkte årsak til dei høva som gjorde at seriar som *Swamp Thing* i det heile kunne verte til.

Begge rørsleane oppstod til dels på bakgrunn av sosiale og politiske høve. Eg skal byrje med 1930-åra, av to grunnar. Før dette hadde comics i hovudsak vore prega av komisk innhald, og for det meste vorte distribuert som avisstriper. Med overgangen til 30-talet, gjorde ein meir eventyrleg tendens seg sterkt gjeldande, eit faktum enkelte historikarar har knytt til børskrakket i 1929. Roger Sabin siterer Les Daniels: «Readers wanted more than laughs; they also wanted images of strong men taking control of their world» (Sabin 2006:54). Slik kan framveksten av superheltane forklarast, og i 1938 tek *Action Comics* nr. 1 detektiv- og science fiction-historiene eit steg vidare, med introduksjonen av Superman, og i det neste tiåret, «the first full decade of American comics [...] the biggest genre consisted of superhero comics» (Sabin 2006:57). Eit år etter dette dukkar Batman opp i søsterpublikasjonen *Detective Comics* nr 27, og med dette hadde mediet framskaffa det eg ser som to distinkte variantar av superheltane, og som eg skal diskutere meir inngåande i kapitlet om *Swamp Thing* som superhelt.

National Periodicals, eit selskap med bakgrunn i *pulp*², endra seinare namn til DC Comics, og med desse to heltane dominerte dei det amerikanske markedet – utgjevingane selde millionar kvar månad (Sabin 2006:62). Andre viktige sjangrar var krigsseriar og horror, og det er nok sistnemnde som må ta hovudansvaret for den innstramma som kom på 50-talet.

2 Amerikansk trivillitteratur utgive i magasinform i perioden 1880-1950, og spesielt populært på 1930-talet. *Pulp*, 'tremasse', er bakgrunn både for den grove papirkvaliteten og nemninga. (Litteraturvitenskapelig leksikon, Lothe 1999)

2.1.2 The Comics Code Authority

Med slutten av andre verdskrigen i 1945, fall interessa for patriotiske supermenn noko. «Many of the genres that had been popular in the pulps now vied against each other for attention on the newsstand shelves» (Sabin 2006:66). Framleis vart seriane distribuert gjennom same kanalar som aviser og ukeblad og var lette å få tak i for eit stort publikum. Det var dette som skulle endre seg, og tvinge fram eit nytt system. På tidleg 50-tal byrja horror å verte ein stor og gjenkjenneleg sjanger, og ikkje minst ein sjanger som gjekk litt lenger enn dei fleste: «Many went further than contemporary horror films, and featured beheadings, eviscerations, gouged eyes and so on, in gleeful detail» (Sabin 2006:67). Sabin legg særleg vekt på Entertaining Comics (EC) som gav ut både krigsseriar og horror, og der arbeidsmiljøet var uvanleg godt. Mange av forlaga som gav ut teikneseriar skapte vanskelege forhold for dei dei hyra inn, men i EC arbeidde teiknarar og tekstforfattarar i djup respekt for kvarandre, og resultatata var utgjevingar som utmerka seg med «the wit of their storytelling [...] and, characteristically for the publisher, superb artwork» (same stad).

Målgruppa var dei eldre lesarane, ikkje barna, og med det vart det presenterte materialet hardare i forma, tendensen til meir valdelege seriar vart snart for mykje for 'The Guardians of Public Decency'. Dr. Fredric Wertham gav ut *Seduction of the Innocent* i 1954, og sjølv om både handverk og konklusjonar var «academically unsound» (2006:67), vakte den oppsikt i eit allereie skeptisk miljø. To år tidlegare hadde den britiske *Picture Post* stilt spørsmålet «Should US «Comics» be banned?». Snart var det høyringar i det amerikanske senatet, og resultatet av dette var at alle teikneseriar skulle gå gjennom ei godkjenning, og utan merket 'Approved by the Comics Code Authority' fekk ein ikkje distribuert seriane. Krav om at «[t]here were to be no references to sex, no excessive violence, no challenges to authority», gjorde det umogleg for heile sjangrar å få seld produkta sine. Nemnde EC vart særleg sterkt ramma, og selskapa DC Comics, heim til Superman, Batman, og mykje seinare Swamp Thing, saman med Marvel Comics, kunne igjen dominere marknaden. Den viktigaste målgruppa til desse to forlaga hadde vore dei yngre, og hadde difor heile tida hatt eit forsiktig forhold til dei tinga CCA sine retningslinjer var meint å slå ned på. Med kontroll over marknaden byrja dei å jobbe meir mot dei eldre også, og med stort hell. Superheltane fortsette å vere populære til slutten av 60-talet, og var ei stund så «hippe» at brev-sidene til Marvel inneheldt bidrag frå studentar og professorar (same stad).

2.1.3 Konsekvensane av the Code – kimen til ein interheltualitet

Stan Lee, redaktør og tekstforfattar, sørga saman med teiknaren Jack Kirby for å igjen auke interessa for superheltar. Ikkje berre heva dei kvaliteten, med ein svært kinetisk teiknestil og auka psykologisering av heltane, men dei innførte også konseptet teikneserieunivers. Marknadstenkinga var tydeleg: ved å knyte historiene saman får lesaren eit nytt incentiv til å lese alle utgivingane, for å vere i stand til å forstå samanhengane. I tillegg vart det skapt ei kjensle av å vere, som Lee seinare sa det, «part of an «in» thing that the outside world wasn't aware of» (Sabin 2006:74). Dette var kimen til dei heilt spesielle intertekstuelle høva som mainstreamen framleis er prega av.

Etterkvart kom også horrorren attende, særleg representert av DC Comics sine utgjevingar *House of Mystery* og *House of Secrets*. Desse hadde aldri vore prega av *gore* i same grad som ein del av seriane som førte til *the Code*, men ein var likevel meir forsiktig enn før. I 1971 vart første forteljinga om *Swamp Thing* trykt i *House of Secrets*, og når Moore eit tiår etter tok opp tråden, tok han med forteljarane frå desse to husa som bifigurar. Men også dei mindre «reinslege» uttrykka byrja å kome attende. Ved å gi ut desse som magasin, oftast i svart-kvitt, omgjekk dei kravet om godkjenning frå CCA, som hindra distribusjon av dei små hefta som tidlegare var det vanlege formatet. Det vil seie, det var inga lovgjeving som krevde det vesle stempelet, men dei fleste utsalgsstadene var ikkje villig til å selge seriane utan det.

Dette kombinert med den veksande hippiekulturen og dei dårlege arbeidsforholda ved dei store forlaga, førte til eit nytt og alternativt distribusjonssystem. Ved å gjere produksjonen og distribusjonen sjølv, kunne ein ta vare på rettane sine og frigjere kreativiteten og eventuelle opprørske haldningar. Underground var eit faktum, og mange gikk svært langt for å hevde den frie ideen.

2.1.4 Sex, dop og comix

Comix, som desse seriane vart kalla, var i hovudsak satiriske, og kan sporast tilbake til *Mad*, som var ei av dei få satiriske utgjevingane som vart ramma av the Code. Do-it-yourself-ideologien var sterk, og dei involverte tok seg av alle delane av produksjonen. Seriane vart selde i *headshops*, hippiebutikkar som selde «trendy clothing and jewellery, plus drugs paraphernalia» (Sabin 2006:94). Teikneseriane byrja i større grad å vere ein del av ei rørsle, noko som seinare skulle utvikle seg til fenomenet *fandom*, som eg kjem attende til seinare. Mange av dei som tok del i dette, var blant dei som vart servert CCA-godkjende seriar som barn, og no var tida moden for å ta igjen. Dop, sex og vald var sjølvsegte element, og ikkje minst vart behovet for å utfordre autoritetane

tilfredsstilt. Horror fekk og ein fanskare i denne rørsla, og ikkje uventa var også denne råde enn tidlegare, og mykje meir eksplisitt enn det Marvel og DC kunne tillate seg.

Gjennom 70-åra vart det produsert enorme mengder comix, og rørsla si insistering på at kven som helst skulle kunne lage seriar, førte naturleg nok til at store mengder ikkje heldt særleg høg kvalitet. Mykje var prega av å vere «amateurish, misogynistic and not very funny» (Sabin 2006:107), og det kan enkelt hevdast at underground som heilskap meir enn å vere revolusjonær berre utnytta «the state of mind of a reactionary subculture and shock by their unconsidered portrayal of drugaddicted drop-outs» (Reitberger og Fuchs sitert i Sabin 2006:128). Mange var også med av di det var eit lukrativt marked. Det er ikkje uvanleg å hevde at mainstream i stor grad er prega meir av økonomiske omsyn enn av kunstnarlege ideal, men den alternative rørsla var ikkje uskuldige i dette, og heller ikkje dei meir tradisjonelle forlaga har holdt seg for gode til gå forbi ein openbar *cash-in* i høve den grafiske romanen.

Om ideologi eller pengar og lettvinnt sjokk var drivkrafta endrar ikkje på det faktum at sterke krefter hadde fått nok når ein nærma seg slutten av tiåret. Igjen vart politiske initiativ tatt for å sette ein stoppar for det enkelte såg som eit moralsk forfall, og i 1973 vedtok høgsterett i USA at lokale samfunn sjølv stod fritt til å «decide their own First Amendment standards with reference to obscenity» (Sabin 2006:116). Dette, kombinert med nye lover som gjorde brukarutstyret som vart seldt i headshops ulovlege, medførte harde slag for rørsla.

Ikkje berre «makta» stod i vegen for comix. I 1977 kom punken, som ikkje berre hadde eit vanskeleg forhold til det offisielle samfunnet, men også la det som var igjen av hippiekulturen for hat. Sabin summerer det slik: «Suddenly, it was no longer cool to have long hair, smoke dope, wear flares or, more to the point, read comix» (Sabin 2006:126).

2.1.5 Ein ny gullalder?

Denne vendinga representerer den direkte foranledninga til det miljøet Moore som forfattar høyrer heime i. Comix måtte vike for ei ny rørsle. Det er særleg to element som er viktige her, for det første var tidsånda punken fanga sentral. Punken hadde ein distinkt nihilistisk brodd mot det beståande, og ikkje minst var fokuset på arbeiderklassehelten sterkt. Der hippiekulturen stod for ein positiv revolusjon, var punken mindre politisk interessert, og mindre optimistisk. Koplinga til punken kan nok forklare ein del av suksessen til det britiske magasinet *Action*, som ikkje varte lenger enn eit år (1976-1977), før det valdelege innhaldet vart for mykje for media og foreldre. Men den typen *adventure* magasinet gav ut var ikkje i same klasse som den lesarar tidlegare var kjend

med. Heltane var framleis «supre» men seriane opna for eit meir komplisert verdsbilde, der forsvararane av «Truth, Justice, and the American Way» fekk moralsk ambivalente trekk. Dei antiautoritære haldningane frå punken var klart til stades, og det er vanskeleg å ikkje sjå dette som ein av dei eigentlege grunnane til at *Action* vakte sterke kjensler, både blant fans og motstandarar (jf. Sabin 2006:134ff).

Det burde no vere tydeleg at den moderne teikneseriehistoria har vore prega av sterke svingingar, der utgivingar og utgivarar som tilsynelatande har vorte knekt stadig kjem attende. I dette tilfellet gjekk svinginga svært hurtig. Kort tid etter dukka *2000AD* opp, og fulgte opp *Action* på ein måte som skulle få virkningar langt ut over fanskaren til sistnemnde. Den viktigaste serien, *Judge Dredd*, var som resten av seriane sett i framtida, eit velkjent grep om ein står i fare for å verte sensurert for antiautoritært innhald. Mange av teiknarane og forfattarane var allereie populære, og mange skulle seinare vere ansvarlege for at store delar av dei amerikanske seriane på midten av 80-talet var skriva av britar. Mellom desse var Alan Moore, som tidlegare hadde vore ein aktiv del av britisk underground. Innflytelsen frå begge dei to hovudstrøymingane i amerikanske teikneseriar var tydeleg, men det var byrjinga på ei ny form, som framleis gjer seg sterkt gjeldande.

Alternative og adult comics tok over marknaden etter comix, og dei sterkaste bidragsytarane frå sistnemnde fann seg til rette i det nye miljøet. Nokre gjekk til dei større forlaga, andre fortsette i det små.

2.1.6 Alan Moore, frå underground til mainstream og tilbake

Alan Moore si karriere er i så måte eit godt døme på denne perioden, og han vart i løpet av 80-talet ein av dei mest kjende teikneseriekunstnarane, og eit namn som aldri vert gløymt når det er snakk om grafiske romanar og oppsvinget til amerikansk mainstream på midten av 80-talet. Han bidrog med underground-striper til dei toneangivande musikkmagasina *Sounds* og *NME*, og avisa *Northants Post*, og gjekk seinare over til å konsentrere seg om tekstane, og leverte script til Marvel UK, *2000AD* (*Judge Dredd*) og *Warrior*. I sistnemnde antologi vart *V for Vendetta* trykt som miniserie gjennom åra 1982-1985 før den seinare vart gitt ut mellom to permar. *V for Vendetta*, ein anarkistisk dystopi satt til 1997 i eit Storbritannia styrt av frykt, i ei verd etter ein atomkrig. Landet er fascistisk, og leiarane er stemt fram av eit folk som er redde og treng sterke leiarar. I Alan Moore sine auge var ikkje premisset søkt, og han var heller ikkje åleine i den alternative rørsle om å frykte Thatcher og at folk skulle la frykt leie seg inn i fascisme.

Desse utgjevingane vart lagt merke til også i USA, og Len Wein, forfattar av den første

Swamp Thing, og på dette tidspunktet redaktør i DC Comics, tilnærma Moore med tilbudet om å ta opp tråden og bringe serien tilbake. Som eg skal kome attende til i høve den grafiske romanen som form, er det ikkje riktig å seie at det er her det startar. Det er heller ikkje riktig å hevde 1986 som det store året, om ein ikkje berre er ute etter å diskutere den plutselige og valdsame, men kortvarige populariteten slike teikneseriar fekk også utanfor grensene av fandom. Dei tette banda og den sterke påverkinga mellom dei ulike retningane er tydelege, og medvitne. Superheltparodiane ein kan finne i underground og mainstream si gjenerobring av eit vaksnare publikum er typisk for teikneseriar, og kan vere vanskeleg å forstå om ein ikkje har eit minimum av bakgrunn i lesing av slike tekstar. Stan Lee sitt mål om å skape eit rom for connaisseurar må seiast å ha lukkast, med hjelp frå meir eller mindre velmeinande foreldre og lovgjevarar.

Og her er eg tilbake der eg starta, med DC Comics, mainstream og superheltar. Men situasjonen på 80-talet var ein heilt annan enn på 30-talet, og ikkje minst var distribusjonsforma sterkt endra. *Direct sales* og fandom er endå nokre element i den moderne teikneseriehistoria som er uløyselig sambundne, og desse to er igjen direkte etterkomarar av hippiekulturen og deira sine headshops.

2.1.7 Den nye mainstreamen

Fandom vaks fram i USA og Storbritannia frå midten av 60-talet, og vart viktigare i løpet av dei følgjande tiåra. Med nære band til science fiction og denne sjangeren sine fans, var – og er, fandom sterkt mannsdominert, og samlarinstinkt som Lee spelte på var viktig. Det var i butikkar retta mot denne marknaden at den nye mainstreamen, som *Swamp Thing* er ein del av, skulle slå rot. Seriane og bøkene vert i den nye marknaden distribuert som *direct sales*, det vil seie at spesialbutikkane kjøper utgjevingane direkte frå forlaga, utan å kunne returnere dei slik aviskioskane kunne. Systemet rundt seriane vart sakte meir lukka, og er det framleis, trass hendingane rundt 1986.

Eg har allereie nemnt fleire grunnar til at denne distribusjonsforma vart den viktigaste, og at fanbutikkane er ei naturleg utvikling i høve dei mindre organiserte headshops. For forlag og kunstnarar var dette ein måte å samle seg på, i motsetning til den meir tilfeldige plasseringa av hefte blant andre varer. Det vart også mogleg for mindre forlag å kome inn i marknaden. Marvel og DC hadde nær monopol på avishyllene, *fanshops* og vilje til å betale royalties til kunstnarane gjorde det overkomeleg å konkurrere. Slik vart ei endring i marknaden med på å bedre arbeidsforholda og rettane til ei utsett gruppe som ofte gjorde freelancearbeid utan utsikter til å organisere seg.

Likevel var det Marvel som traff blink først, og *X-Men*, i likskap med *Swamp Thing*, ein

eldre serie med nye kunstnarar etablerte det som skulle bli norma for den nye vaksenserien. Lengre handlingsløp, gjerne over fleire år, og meir psykologisk djupne i figurane tok over for den korte superhelteforteljinga som Eco tek utgangspunkt i i 1972. Innanfor fandom var ikkje CCA lenger ei bekymring, så det var igjen fritt fram for spel med politikk, sosial satire og moralsk ambivalens, i tillegg til den nær obligatoriske valden og sexen. Som nemnt hadde CCA sine pålegg vorte omgått sidan den vart oppretta, men no kom desse temaene tilbake til mainstream, denne gongen for å bli. Denne nye sjangeren var i hovudsak basert på superhelteforma, men var «barnsleg» berre i forma. Eit kanskje litt uheldig trekk ved hybridene var at den lett skjerpa skiljet mellom fan og ikkje-fan, sidan berre tanken på figurar i sterkt farga kostyme skulle finnast i bok merka 'for mature readers' for ein del var teikn nok på at lesarane ikkje var i stand til å legge av seg barndomen. (jf.Sabin 2006:157ff)

Igjen er det kanskje på sin plass å poengtere at dette gjeld USA og Storbritannia. Europeiske «teikneserienasjonar» som Belgia og Frankrike hadde ei heilt anna utvikling, og eit heilt anna miljø. Noreg er i så måte mykje likare dei to første. Avisstripa har ein sterk posisjon, saman med Donald, men andre typar seriar er nesten utelukkande seld frå spesialbutikkar³.

I neste kapittel skal eg meir eksplisitt gå inn i dei ulike sjangertrekka ein møter i *Swamp Thing*, her ønskjer eg å utdjupe det spesielle i situasjonen som no hadde oppstått. Ved så å seie å skape seg sitt eige rom, hadde denne nye mainstreamen heilt spesielle forutsetningar til å handtere det materialet den måtte ønskje. Etter razziane og rettsakene som tok knekken på adult comics hadde som nemnt mange av dei som var aktive i desse publikasjonane valt å arbeide med større og meir stabile forlag. Å ikkje skrive innanfor eit uttalt opprørsk miljø må ha vore med på å dempe dei mest reaksjonære uttrykka, og sjokk for sjokket si skuld var ikkje nok i denne samanhengen. Endringa frå opposisjon til posisjon kan seiast å ha vendt på tilnærminga til andre sjangrar. Den negative satiren som er lett å finne i til dømes underground, har ikkje så mykje plass i mainstream herifrå og utover, trass i at det var mange av dei same forfattarane. I staden vart det moglegheiter til å nytte teikneseriane si historie på ein positiv måte, ein kunne trekke vekslar på 60 år med vekslende trendar, frå komiske striper basert på *setup* og *punchline*, 30- og 40-talet sine superhelte, krim- og krigseriar frå 50-talet, 60-talet sine psykedeliske fantasiar, dei politiske essayprega seriane frå 70-talet, og ikkje minst horroren som strengt tatt har vore ein stadig tilbakevendande favoritt

3 Då Programutvalget for litteraturstudier ved UiO 26.11.06 arrangerte fagkveld om teikneseriar, uttrykte teiknar og forfattar Henry Bronken frustrasjon over situasjonen i Noreg. Eit av premissane eg hadde sett for debatten var at det måtte vere ei god tid for mediet, med oversettingar og salg av både underground og ulike former for adult comics. I hans auge hadde det ikkje vore noko endring i synet på serien som ei humoristisk og barnsleg uttrykksform, og han trakk fram nettopp Belgia og Frankrike som døme på land der det slett ikkje var flaut for ein vaksen mann å lese teikneseriar.

gjennom alle desse periodane.

Covera på *Swamp Thing* var ikkje merka med 'Approved by the Comics Code Authority', men med 'Sophisticated suspense' og 'Suggested for mature readers'. Forlaget er DC Comics, heim til Superman og Batman, dei tidlegaste superheltane. Logoen er ein tydeleg allusjon til horrorren frå Entertaing Comics, og forfattaren har bakgrunn frå både psykedeliske underground-striper og punk-inspirerte dystopiar. Alle desse elementa, og fleire, er med på å skape forventingar til bøkene og innanfor fandom er dei alle kjende.

2.2 Ein populær kamp om symbolsk kapital

Eg har no fleire gonger vist at påverkinga utanfrå har vore sterk. «Think of the children»-argument frå opprørte foreldre og politikarar var direkte ansvarleg for mange nedleggingar av magasin og hefte. Men det er på same tid klart at slik påverknad ikkje har hatt vidare stor effekt på teikneserien anna enn det reint praktisk-økonomiske. Salget frå *drugstores* og *general stores* vart for mange stoppa av «the Code», men dette vart fødselen for underground, der ein til dels selde produksjonane sine sjølv, og til dels selde dei gjennom *head-shops*. Når desse vart stengt, opna ein *fanshops*, og gjennom det heile vart det produsert horror og satire som ikkje stod tilbake for dei utgjevingane som førte til innstrammingane. Det er altså ting som talar for at Bourdieu si vurdering av feltet sin struktur som det avgjerande i høve endringar. Denne strukturen er i sin tur grunna på spenningane mellom posisjonane i feltet, som i dette tilfellet på mange måtar er analoge med posisjonane ein finn innanfor det større litteraturfeltet. Ein kan ikkje sjå bort frå den eksterne påverknaden, men det ville vore gale å ikkje sjå at spenningane mellom mainstream og underground, om ein skal forenkle feltet noko, og ikkje minst mellom dei ulike aktørane innanfor underground er det som har drive fram dei viktigaste endringane, og som førte til det miljøet der *Swamp Thing* kunne oppstå. Om ein følgjer denne tanken, er det tydeleg korleis førstnemnde utspeglar seg som den, når det kjem til kulturell kapital, dominerte part kjenneteikna ved stor produksjon, og sistnemnde som den dominerande, og med ein avgrensa produksjon som er sin eigen marknad (jf Bourdieu 1996:122ff). Ein kan her også sjå det vante skiljet mellom økonomi og kulturell kapital, og kanskje meir interessant, kombinasjonen av høg grad av autonomi og symbolsk tyngde som saman «vaksinerer» mot ekstern påverknad, og låg grad av desse to, og større risiko for at ytre hendingar medfører endringar innanfor feltet.

Det er ikkje oppsiktsvekkande at aktørane med størst produksjon, og difor med mest pengar oppbunde i prosjekta var mest tilbøyelege til å endre produksjonen sin. Dei hadde økonomisk sett

mykje meir å tape enn aktørane som stod for den avgrensa kjennarproduksjonen. Dette forklarar noko Sabin ikkje går nærare inn på, nemleg korleis angrepa utanfrå berre hadde svært kortvarig verknad på den faktiske kulturelle produksjonen, men desto større effekt på den materielle produksjonen. Medan restriksjonane på 50-talet sørga for at idemessig ufarlege superheltar vart norma i dei store forlaga, fann dei mindre produsentane nye distribusjonsformer. Denne vendinga kan skildrast ut ifrå Escarpit sitt system: Før CCA, heldt «alle» teikneseriar seg i det populære kretsloopet, gjennom sal frå aviskioskar og *general stores*, der dei saman med daglegvarer og andre forbruksartiklar var plassert «på det daglige livs allfarveier» (Escarpit 1971:82). Og som det er ein samanheng mellom økonomisk vinning og lite symbolsk kapital, er det òg ein samanheng mellom det å vere lett tilgjengeleg og ei barriere mot anerkjennelse.

Som nemnt ovanfor har teikneseriar i all hovudsak vore prega av trange produksjonskår. Frå *broadsheets* til avisstriper og hefte var ein av fellesnemningane at dei skulle vere så billige som mogleg, noko som direkte påverka kvaliteten ikkje berre i papir og trykk, men òg i det estetiske og kreative. Eit utslag var dei dårlege høva mange arbeidde under. For dei store produsentane var det for å halde kostnadane låge gunstig å drive hard delegering av ansvaret med å skrive og teikne ein serie. Ved å fordele arbeidet mellom forfattarar, teiknarar, *letterer*, *colorist* og så vidare, vart kvar enkelt sitt arbeid nedvurdert. Fleire selskap hadde også reglar mot organisering i fagforeningar, med det resultat at dei som faktisk skreiv og teikna knapt nok hadde nokon rettar. Hovudeksempelen på dette er korleis Superman er den klart mest kjende teikneseriehelten, medan namna til dei som skapte han stort sett er gløymt (jf Sabin 2006:50f, 66).

På bakgrunn av desse to momenta, nemleg at storprodusentane var meir utsett for påverknad utanfrå, og difor glatta ut dei hardare kantane i utgjevingane sine for å framleis kunne behalde storleiken sin, og at dei samstundes for å halde kostnadane nede gjorde val som pressa kunstnarane, var ein viktig grunn for mange til å velje ei meir eksklusiv form, og med det gå over til ein avgrensa produksjon for andre produsentar. All den tid dei uttrykka som seinare vart bestemmande for underground og liknande retningar kunne ha del i det populære kretsloopet var det mest naturleg for kunstnarane å arbeide der det største publikummet var. Dette endra seg med 50-talet sine restriksjonar på kva som var passande på dagleglivets allfarveggar.

Eg vil difor påstå at ein kan hevde nett desse åra og denne vendinga som det punktet der teikneseriane ikkje lenger berre var ein del av det større litteraturfeltet – ein del med liten kulturell kapital, men desto større faktisk kapital, men vaks fram som eit eige felt med to polar. Mainstream på den eine sida, underground på den andre.

2.2.1 Ekstern forklaring eller intern tolking

Ei viktig målsetning bak Bourdieu sin teori om felt er å kunne overskride ulikskapane mellom to hovudmåtar å gjere tolkingar. Han startar med «[e]t første, velkjent skille», «det som stiller *eksterne forklaringer* opp mot formelle eller *interne fortolkningar*» (Bourdieu 1996:113), altså skiljet mellom å forklare alt i litteraturen ut i frå ytre hendingar, og å forhalde seg utelukkande til teikna på papiret. Dette skiljet gjer seg gjeldande i mitt møte med *Swamp Thing*, og er bestemmande for strukturen i min tekst. I alt eg har lese *om* teikneseriar er det ytre perspektivet tungt representert, i så stor grad at det av og til er vanskeleg å skulle godta forfattarane sine forsikringar om at teikneserien er eit eige område. Dei meir historisk retta, og dette er dei fleste, er så fokuserte på den ytre påverknaden frå samfunnet at ein kan tru dei slett ikkje ser nokon autonom pol i feltet. Eg ser sjølvsagt at også eg legg mykje vekt på dette, men mitt mål er ikkje å gi ei historisk oversikt. Denne må likevel med, om ein skal kunne diskutere det heilt spesielle miljøet *Swamp Thing* oppstod i, altså dei åra på 80-talet der eg hevder at dei dominerte og dei dominerande for ei kort periode smelta saman. Sjølv forsøka på interne lesningar slit med dette, av di det er mangel på ein eigen terminologi. Når ein snakkar om teikneseriar, låner ein omgrep og tenkemåte frå meir etablerte område, særleg frå film, biletkunst og litteratur. Mitt perspektiv er av openbare grunnar mest prega av sistnemnde, og innanfor ein så forfattar- og tekstdriven serie som den eg ser på, meiner eg dette er eit godt utgangspunkt. Det er mange grunnar til at hovudtyngda har lege, og nok kjem til å lege, på det eksterne, men eg vil hevde at dette nok har fått for stor plass.

Når Sabin legg fram si historiske oversikt, er han tydeleg på endringane i sjangertrendar, men utelet å kommentere djupare at det gjennom det 20. århundre, bak alle trendane og presset utanfrå, fanst eit stabilt og autonomt felt som innad sakte reviderte mediet gjennom sjølvkommentar og posisjonering.

I Escarpit si handtering av problemstillinga rundt ulike sosiale grupper sin litteratur, opererer han med eit skilje mellom dei lesarane som har moglegheit til aktiv å ta del i utval av litteratur og dei som får sine litterære behov stilt utanfrå. Det er skilnaden mellom å *gjere* litteraturen, og å *få* den (Escarpit 1971:74). Skiljet mellom ulike lesarar er analogt med Bourdieu sitt skilje mellom produsentar. Den kulturberande, danna gruppa er den som har skapt litteraturomgrepet, har råd til å kjøpe bøker – om dei ønskjer det, og har den klaraste litterære identiteten (Escarpit 1971:73). Desse har den evna til «eksplisitt og overveid vurdering» som lesarar av populær litteratur manglar. Eg har nemnt korleis Stan Lee og Marvel «managed to convince readers that they were part of a club of connoisseurs» (Sabin 2006:74). Dette eine sitatet fangar mykje av både Escarpit og Bourdieu. Å vere ein connoisseur er ettertrakta, ein kjennar har mykje kulturell kapital, det kampen står om, og

noko lesarar av mainstreamseriar ikkje har i overflod. Oppbygginga av eit «univers» som krevde inngående kjennskap for riktig lesing kan sjåast som ein strategi frå den dominerande parten for å skaffe seg meir kulturell kapital for å oppretthalde status quo. Ikkje minst er Sabin sitt val av ord talande, og impliserer at lesarane måtte overtyst om at dei var kjennarar. Slik er også han med på å oppretthalde haldningar som umyndiggjer dei han skriv om.

2.2.2 Fandom som aktiv kritikk

Men sjølv om Escarpit og Bourdieu sine omgrep og inndelingar er hjelpsame i høve forståing av oppbygginga av det feltet som produsentane og lesarane av teikneseriane utgjer, må eg vere tydeleg på at det finst punkt der det er klare ulikskapar mellom det vidare *litteraturfeltet* og *teikneseriefeltet* som ei nisje av dette. Særleg kjem dette til syne når det gjeld lesarane sitt forhold til tekstane. Det burde vere tydeleg at eit av nøkkelorda som er knytt til den minst «seriøse» lesinga er *passiv*. Ein snakkar om å *få litteratur* i motsetnad til å *gjere litteratur* og om å *reprodusere* i staden for å *produsere*. Eg har allereie påpeika lesarspaltene, som framleis er fast innhald i slike utgjevingar. Lesarane sine reaksjonar på dei siste utgjevingane sin tekstlege og visuelle kvalitet var i mange tilfelle det som til dømes avgjorde om ein ny figur ville verte utgitt igjen, eller om nye trekk ved figuren eller den løpande historia skulle verte vidareutvikla. Dette var tilfellet med den første 8-siders «Swamp Thing»-historia (Wein 1991, forord). Ein må heller ikkje gløyme dei mange samlingane, *conventions* eller *cons*, der lesarar, forfattarar og teiknarar møtest for å halde foredrag, debattar og signeringar. Alt dette er sider ved fandom, og kor mykje ein enn måtte ønskje å gjere teikneseriane til fullstendig autonom kunst, vil det ikkje vere Reinhårig å diskutere dei utan å diskutere miljøa dei lever i.

Misnøgde lesarar har gitt ein del spesielle, og ytterst aktive, utslag. I nokre tilfelle er det ikkje nytte i å sende krasse brev til forlaget. Det finst forfattarar og teiknarar som trass i å tidlegare ha skapt svært gode arbeid, ikkje lenger greier å oppretthalde kvalitet og kreativitet, men som på grunn av sine kjende arbeid har eit namn som gjer at utgjevingane vil selje uansett, og/eller dei får arbeide med figurar som har ein trufast fanskare. Dette har vore tilfelle dei siste åra med Joseph «Jeph» Loeb, som har skriva både for Marvel og DC, og som har vore ein del av teama bak dei svært populære fjernsynsseriane *Lost*, *Smallville* og *Heroes*. Dei siste åra har han skriva for Marvel sitt imprint *Ultimate Marvel*. Dette imprintet har sidan 2000 stått for ei *reimagining* av dei kjende Marvelheltane. Marvel valte altså å splitte tekstuniverset sitt, og med det oppnådde dei å kunne halde dei meir tradisjonelle seriane gåande, samstundes som dei kunne la heltane gå nye vegar.

Grepet er velkjend frå både teikneseriar og science-fiction: Om ein treng å fortelje noko som går på tvers av det ein har fortalt før, let ein det hende i eit parallellt univers. Dette nye universet har generelt vorte svært godt motteke, i alle fall fram til Loeb byrja å skrive. Som Gavin Jasper, ein av skribentane på teikneseriebloggen 4thletter!, seier det: «Loeb's writing took a turn for the worse to the point that he only relies on his whole "Toss everyone into the mix and watch it sell despite quality" gimmick to get by» (Jasper 2007). Kombinasjonen av høgt elska figurar, eit kjent namn og dyktige teiknarar sørgar altså for at forlaget har eit økonomisk incentiv for å ikkje bytte ut ein forfattar mange lesarar ser som ei fornærming. Men på same vis som ny teknologi har opna for nye moglegheiter for produsentane av teikneseriar, med ei stadig sterkare retting mot seriar distribuert over internett, har òg kritikarar fått nye verkty. Og som historia har vist, er ofte parodi den mest hardtslåande kritikken. I eit stadig pågåande arbeid har Jasper bytta ut Loeb sine tekstar med tekstar som tydeleg framhevar dei problematiske elementa ved originalutgjevingane. Resultatet er ikkje berre ein skarp kritikk av dårleg kunstnarleg handverk, men får si tyngd gjennom å vere svært godt gjennomarbeida og høgst lesverdige tekstar i seg sjølv.

2.2.3 «Rein kunst»?

Overtydinga av lesaren er eit hovudspørsmål i Wayne C. Booth sin *The Rhetoric of Fiction* (1961). «Every stroke implying his second self will help to mold the reader into the kind of person suited to appreciate such a character and the book he is writing. But this [...] has in modern criticism often been ignored, lamented, or denied» (Booth 1961:89). Det vert av nokre hevda at å vere medviten om sine lesarar, og ikkje minst å vende seg til dei, er å gå bort frå den «reine» litteraturen. Igjen viser skiljet mellom popularitet og integritet seg. Førstellinga om at forfattaren si synlegheit er eit dårleg trekk er ikkje eigentleg moderne, men det er forfattarar og teoretikarar nærare vår eiga tid som har ført tanken lengst. Bourdieu viser til avantgarden når han skal gi døme på interne kampar i det autonome feltet. Når nye aktørar ønskjer å posisjonere seg, kan dei berre gjere dette ved å stille seg i opposisjon til ein anna leir. Denne måten å definere gruppa gjer at leiren er blind for grensene den pålegg seg sjølv (Bourdieu 1996:119). Når ei ny gruppe produsentar, som produserer for andre produsentar, tek opp kampen med ei beståande gruppe, vert dette ofte gjort slik ein kan sjå det i spenningane mellom mainstream og underground: Den nye gruppa påropar seg tittelen som dei eigentlege kunstnarane, og i kampen med dei gamle hevdar dei òg å vere vegen attende til det opprinneleg «reine» (Bourdieu 1996:125f).

Dette går eit stykke på veg for å forklare Scott McCloud si insistering på teikneserien sitt

uutnytta potensiale, og Moore si skildring i 1985 av tempoet i teikneseriane si utvikling - «a painfully slow pace» (Moore 2003:23). Poenget for desse to er at dei teknikkane og tema som var gode nok, og til dels nyskapande, på 60-talet ikkje lengre held mål, og at *for* konvensjonstru forfattarar og teiknarar gjer mediet ei bjørneteneste ved å stadig reprodusere i staden for å ta steget vidare. Då Moore sitt essay *Writing for Comics* vart gitt ut igjen i 2003, kom den med eit nytt etterord, der han gjer eit poeng ut av at dei synspunkta han sjølv hadde fremja i essayet «may still have some utility for persons starting in the field», men vil vere nær ubrukelege for nokon som har jobba lenge i det. Til det har tidene, og med det også feltet, endra seg for mykje (Moore 2003:43).

Eit av desse konvensjonelle trekka som Moore bekymra seg over i 1985⁴ er dei typiske tekstboksane, som forklarar *alt* i ruta den høyrer til. Eit anna er figurar som ser det naudsynt å ikkje nøye seg med handling, men som må forklare det dei gjer og tenkjer. Resultatet er at den hypotetiske lesaren teksten er vendt til tydeleg kan klassifiserast som ein ung person med liten tekstkompetanse, ein lesar som, med Escarpit, berre kan bli gitt litteratur utanfrå. For dei aller fleste *faktiske* lesarar kan ein slik strategi vere meir eigna til å skape harme over å verte undervurdert enn den er til å styrke teksten.

Uansett kva termar ein nyttar for å skildre McCloud og Moore sin posisjon er det klart at dei er blant dei privilegerte, og begge ser det naudsynt å posisjonere seg i høve det dei oppfattar som ein bakstrebersk masseproduksjon. Det Moore skriv om er den same prosessen som Escarpit skildrar i høve dei verka som slepp unna det danna og kjem ut i eit vidare sosialt miljø. Det er i følgje han berre i desse tilfella at fornying og framskritt finn stad, men så vert desse verka «snappet opp av maskineriet, redusert til sine umiddelbart virkningsfulle karakteristika og plumpt serieprodusert inntil etterspørselen blir fullstendig uttømt, noe som ofte kan la vente på seg i århundrer» (Escarpit 1971:85). Om McCloud og Moore ønskjer seg endring, kan det altså hende dei må vente lenge, men dei er i det minste blant dei som ønskjer å «stille spørsmål ved selve sjangerens fundament», og om eg tillet meg å skrive om Bourdieu for høvet: Å utelate frå comics alt det som definerer det «comics-esque»: dei mest markante formene (jf Bourdieu 1996:126).

2.2.4 Ein bråvaksen tekst?

Roger Sabin skriv i *Adult Comics* at mainstreammedia oppdaga *adult comics* mellom 1986 og 1987, og at dette førte til ei lang rekke artiklar som hevda at teikneserien plutselig hadde «grown up». I røynda var det dei skreiv om ei prosess som allereie hadde vore i gang heile det forrige tiåret, om ikkje lengre. Denne utviklinga hadde gått føre seg i spesialisthandlar og hadde slik vore avgrensa til

4 Dei konvensjonane han bekymrar seg over i etterordet frå 2003 er i stor grad knytt til hans egne særtrekk.

fandom, i eit noko lukka miljø som media si feiltolking no hjelpte seriane ut av. For første gong sidan den første verdskrigen fekk dei eit breitt, vakse publikum.

Sabin listar særleg tre titlar som ansvarlege for denne utviklinga, Frank Miller sin *Batman – The Dark Knight Returns*, Alan Moore og Dave Gibbon sin *Watchmen*, og Art Spiegelman sin *Maus* (Sabin 1993:87). Medan dei to første er superheltseriar, er *Maus* eit teikna vitnesbyrd om andre verdskrigen og jødeutryddingane. Skilnadane mellom dei er tydelege, både i stil og i tematikk. Den «enkle» stilen til Spiegelman er tilpassa godt eigna til å formidle historisiteten og det alvorlege innhaldet, og står i sterk kontrast til dei to andre som i større grad arbeider etter eit meir fargerikt og «realistisk» bildeideal.

Illusjonen av realisme er ein meir avgrensa diskusjon som høyrer heime ein annan stad⁵, men det er påfallande, om ikkje overraskande, at Spiegelman sin biografiske journalistikk vert presentert av antropomorfe mus (jødar) og kattar (nazistar), medan Moore/Gibbons og Miller sine respektive kunstnarlege sanningar ikkje berre er mindre karikerte uttrykk, men også i større grad enn det som tidlegare var vanleg i superheltseriane tonar ned det utrulege i figurar og omgjevning. Begge omhandla «costumed characters in the 'real' world, and also contained moments of extreme violence» (Sabin 1993:88f), og begge diskuterer rett og gale, sjølvtekt, hemn og rettsikkerheit når dei grev i mørke sider av menneskeleg psykologi. *Maus* tek konsekvensen av levd liv dei to andre tek utgangspunkt i, kritiserer og omformar ein sjanger gjennom sine dystopiske forteljingar om meir eller mindre fascistiske figurar i kamp mot seg sjølv og det *dei* har definert som vondskap. Moore si ytring «All comics are political» (Sabin 1993:89) er nok ei overdriving frå forfattaren si side, men passar godt på desse tre, og *Swamp Thing* er ein annan der Moore i sterk grad opptreer politisk.

2.2.5 Teikneserien som aktivisme

Her er det igjen fristande å kommentere tida verket er skriva i, og forfattaren sitt sosiale engasjement. Eg har tidlegare knytt ein del av tematikken i desse bøkene til hippieideologi og det glade 60-tal. På 80-talet hadde interessegrupper med røter tilbake til denne perioden kjempa aktivt for homofile sine rettar, og i den vestlege verda fanst det etter dette arbeidet lovverk i dei fleste land mot diskriminering av homofile. Men lovgiving verkar sjeldan raskt mot fordommar, og med AIDS-

5 For diskusjonar av desse spørsmål knytt til dette er WJT Mitchell sin *Picture Theory* (1994) eit svært godt utgangspunkt. Den fyndigaste påpeikinga av realismen si avhengigheit av illusjon som verkemiddel er vel Picasso sitt svar på kvifor han ikkje måla ting slik dei såg ut, og vart presentert for eit passbilde av kona til den som spurte. «Slik ser ho ut» kunne ikkje gi noko anna svar enn «Så lita og flat ho er». I alle tilfelle kan ikkje grada av realisme i teikningane eit mål på estetisk verdi, men det seier mykje om ideologi, og det går an å hevde at mainstreamteiknarar generelt har ei høgare grad av klassisk teknikk enn det som er vanleg i retningar der ein ikkje middel til eller for vane å fordele arbeidsoppgåvene mellom teiknarar og forfattarar.

utbrotet vart desse forsterka.

Fordommar og frykt overfor det som er framandt er ein nærliggande tematikk for superheltseriane, og fleire har teke opp problemstillingane rundt ein populasjon med overmenneskelege krefter, blant anna Moore sin eigne *Watchmen* og Marvel-serien *X-Men*. Det er særleg to spørsmål som ligg til grunn for desse, og begge er knytt til den lågare grada av «suspended disbelief» som sjangeren forutset på midten av 80-talet i høve det som tidlegare var normalt. Forteljingar om overmenneskelege heltar kan nok, jamfør populariteten dei hadde under den store depresjonen, men korleis ville reaksjonen ha vore om slike *faktisk* hadde vorte ein del av liva våre? På den eine sida opererer både superheltar og alle som tek del i vigilanteverksemd på sida av lova. Det er altså eit lovmessig spørsmål inne i bildet, slik epigrafen til *Watchmen* ymtar om. «Who watches the watchmen» vert i denne samanhengen ei problematisering av både dei overmenneskelege og dei ivrige kappeklede si sjølvtekt. I tillegg har heltane ein stygg tendens til å påføre omgjevnadene forholdsvis store skader under sine spektakulære overkøyningar av politi og styresmakter. Og ikkje minst er det naturleg å gå ut i frå at slike som Superman ville vorte sett på med skepsis. Kva er det eigentleg som står i vegen for at han skal vende seg mot dei han no beskyttar? Han er uovervinneleg, og kjem ikkje frå landet han no held til i – han er ikkje ein gong frå Jorda i utgangspunktet. Det er i hovudsak med slike spørsmål den auka realismen kjem inn i sjangeren, og dei titlane som stiller desse spørsmåla kjem ikkje med optimistiske svar. I *X-Men* vert dei ikkje hylla slik Superman blir, men stadig utsett for forsøk på segregering eller verre.

Året etter at Moore slutta å skrive *Swamp Thing*, starta han opp eit lite forlag for å gje ut eit svært sosialt og politisk engasjert teikneserieprosjekt i protest mot klausul 28 av Local Government Act 1988, som mellom anna seier at «[a] local authority shall not [...] promote the teaching in any maintained school of the acceptability of homosexuality as a pretended family relationship» (Office of Public Sector Information & United Kingdom Parliament n.d.). Fleire kjende forfattarar og teiknarar var involvert, mellom dei Neil Gaiman, som Moore på eit tidspunkt hjalp inn i å forfatte for teikneseriar, allereie nemnde Dave Gibbons som var teiknar for *Watchmen*. Moore sitt kunstnerlege bidrag til samlinga var var teikna av Steve Bissette og Rick Veitch, som seg imellom var ansvarleg for mesteparten av *Swamp Thing* medan Moore skreiv den. Trass motstand frå fleire hald vart lova innført, og vart skremmande nok først trekt attende i Skottland i 2000, og i november 2003 i resten av Storbritannia, berre fem år før norsk ekteskapslovgeving vart endra til å verte kjønnsnøytral.

Engasjementet som resulterte i samlinga *AARGH!*, eller *Artists against rampant government homophobia*, er eit teikn på at ein må vere seg medviten at spesielle hendingar og scener i *Swamp*

Thing ikkje nødvendigvis berre er meint som reint tekstinterne element. Det same engasjementet viser seg òg i ein av Moore sine grafiske romanar, fleire gongar nemnde *V for Vendetta* (Moore 2000). Også denne må seiast å vere tilknytta superheltsjangeren, sjølv om dette kan vere vanskelegare å legge merke til. Denne finn stad i eit Storbritannia, like før milleniumskiftet, der politikarar har nytta frykt for å få folket til å gi frå seg rettar og fridom i bytte mot vern. Frå dette systemet kjem V fram, meir ein idé enn ein mann, anarkistisk og med overmenneskeleg fart og styrke. Den anarkistiske V er superheltane sin Winston Smith. Som i 1984 er overvakinga og propagandaen nærast total, men hovudpersonen er ein annan type protagonist, ikkje heva over bruk av terror for å nå sine mål. Boka er interessant i seg sjølv som teikneserie, men i høve *Swamp Thing* og det fordømde forholdet vert den interessant gjennom figuren Valerie si historie. Ho er ei lesbisk skodespelarinne som på grunn av si legning hadde vorte sett i fengsel i cella ved sidan av V, men som i motsetnad til han ikkje greidde å flykte, men døydde der.

2.2.6 Ambisjonar til høg kunst

Dei som har skrive om teikneseriar på åttitalet generelt og *graphic novels* spesielt, er for det meste einige om at nemninga i stor grad er ein PR-konstruksjon. Sabin viser at både omgrepet og forma eksisterte og var i bruk innom *fandomen* før marknadsavdelingar og media tok over det, men det er klart at bruken av nemninga skulle betre kunstforma sitt barnslege omdøme; Det var ei forsøk på å nærme seg den symbolske kapitalen som er tilknytta romanen som ein arena for «høg» kunst. *Swamp Thing* er kanskje ein betre kandidat for sjangeren enn mange av dei som etter kvart vart utgjevne som *graphic novels*, men denne vart ikkje samla i *ei* stor bok, men i fleire album. For denne serien valde DC Comics ei alternativ løysing for å markere kven dei meinte målgruppa var, og merka forsidene med «Sophisticated suspense» eller «Suggested for mature readers».

Eit anna teikn på at forfattar og forlag såg for seg eit vaksent publikum, er fråværet av ein ekstradiegetisk forteljar. Dei forklarande, ofte patroniserande tekstboksane, som Moore parodierer i den seinare serien *Supreme*, eksisterer ikkje. Han har framleis ikkje gått så langt som å fjerne alle slike grep, slik han gjorde i *V for Vendetta*, men tendensen er tydeleg, og eg ser det som eit teikn på at ein ønskjer å ikkje undervurdere lesarane.

Dette strekkjer seg òg til fjerninga av eit anna forteljargrep, kanskje eit av dei mest kjende for mediet, nemleg presenteringa av lyd grafisk. Dei finst i *Swamp Thing*, men vert stort sett brukt for å vise daglegdagse lydar, som ei dør som vert opna, medan slåstkampane, der denne effekten stort sett har vore mest kreativt nytta, er lagt fram i «stillheit».

Eg skal i neste undersøkje ulike trekk som gjer det naturleg å snakke om *Swamp Thing* som ein «vaksen» superheltserie, og diskutere kva som egentleg kjenneteiknar ein slik serie. I hovudsak skal eg gjere dette ved å demonstrere korleis Moore her forhold seg til den amerikanske teikneserie-tradisjonen slik eg har skildra den, med særleg vekt på superheltserien sine normer og strukturar.

3 Impotent omnipotens

3.1 Eklektisk eller sjangerforvirra?

Nettopp at den *ikkje* er ein grafisk roman er viktig om ein skal forklare kvifor *Swamp Thing* kan framstå som eklektisk, om ein vel eit ord med positiv klang, og sjangerforvirra om ein skulle ønskje å vere strengare. Eg skal skrive ganske mykje om *Swamp Thing* som superhelt, men om ein ser bøkene for første gong, er det ikkje den sjangeren som først og fremst skaper forventning. Det er, som eg allereie har vore inne på, horroren sine konvensjonar som først vert sett i spel. Opptrykka av bøkene har rett nok fått nye omslag, og den første boka til Moore har fått eit uttrykk som er nærare knytta til delane sin progresjon mot eit verdsbilde prega av holistisk tenking, men dei første sidene gir eit anna inntrykk.

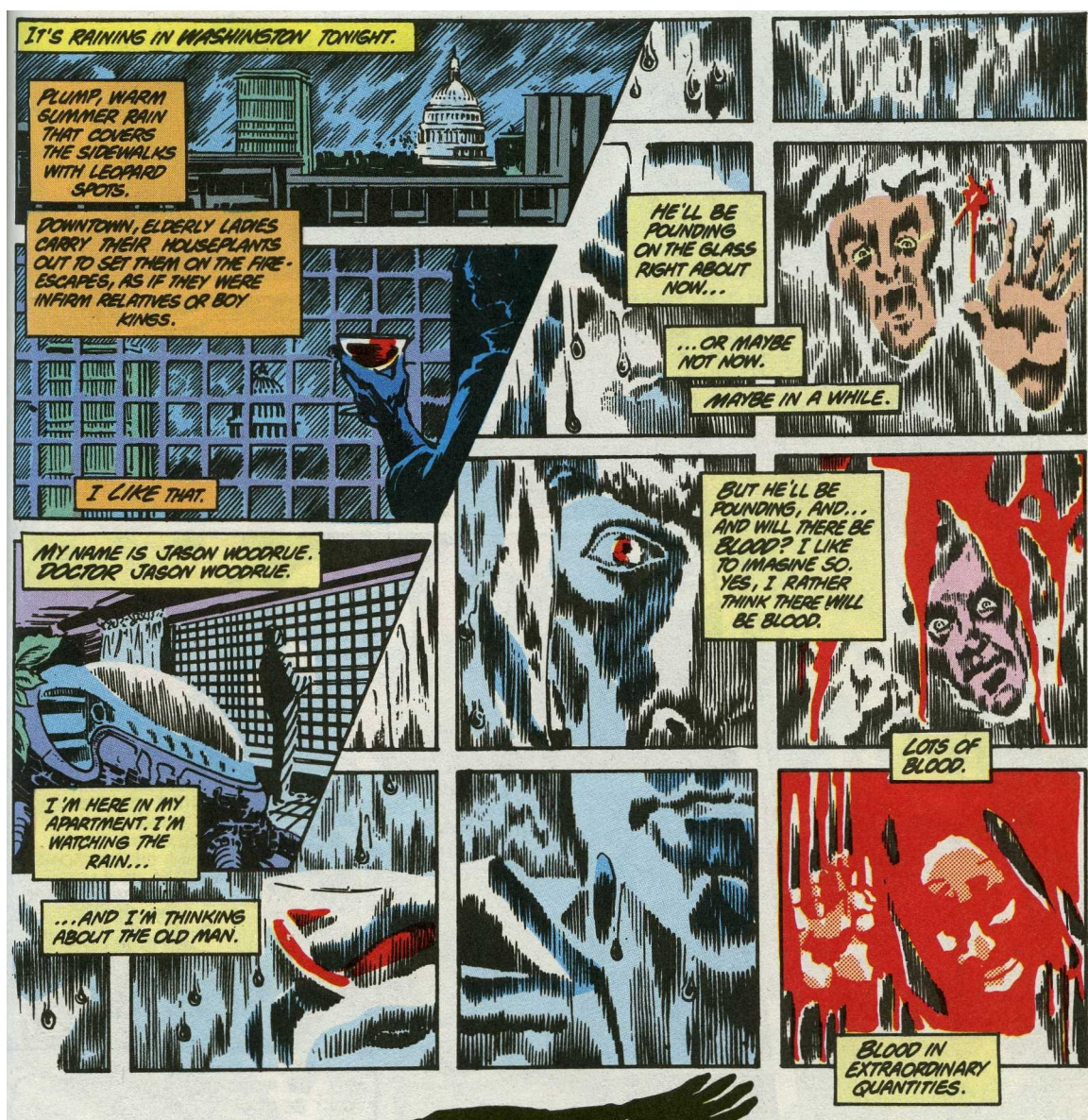
Det er i tillegg til horroren ein annan sjanger som fargar stemninga når Moore skal knyte an til og fornye figuren til Len Wein og Berni Wrightson, nemleg *noir*, som igjen har lange teikneserie-tradisjonar. Eit lite panorama av storbyen er nesten viska bort av regnet.

It's raining in Washington tonight. // Plump, warm summer rain that covers the sidewalk with leopard spots. // Downtown, elderly ladies carry their houseplants out to set them on the fireescapes, as if they were infirm relatives or boy kings. // **I like** that. (Moore 1998:1)

Sjølv om denne scena verkar uskyldig, i alle fall om ein berre har teksten framføre seg, vil ein om ein har EC Comics i bakhovudet ikkje kunne slå seg til ro med at det faktisk er slik det stiller seg. Om ein har den faktiske sida tilgjengeleg er det ikkje mogleg å unngå å simultant «lese» heile sida allereie når ein startar med første setninga. Delen av sida der Woodrue byrjar monologen sin, er forma som ein trapes der høgre side går parallelt med diagonalen frå øverste høgre hjørne til nederste venstre hjørne. Gjennom den motsette diagonalen vert sida sakte fylt av meir og meir raudt, og Woodrue sin trapes ligg over dei kvadratiske rutene resten av sida utgjjer. Desse kvadratiske rutene er, om ein ser litt nøyare etter, ikkje berre teikneserieruter, men det vinduet Woodrue ser ut av, der det han omtalar, det planlagte drapet på Sunderland, vert projisert på. Det er altså i denne første sida tre skilde lag: Woodrue som talar, eller tenkjer, på sommarregn og gamle damer som tek vare på blomstane sine, Woodrue slik han framstår i bakgrunnsrutene - «Yes. I rather think there will be blood», og «the old man», objektet i monologen, i djup frykt, bankande på ei glasrute før ruta vert fylt av raudt. Det er vanskeleg å ikkje la seg drage med inn i den mørke, kalde stemninga av *noir*.

Over dei neste sidene endrar dette seg raskt, og det meste av dette kapittelet i forteljninga trekkjer vekslar på den delen av horrorren som først og fremst er knytt til forskaren besatt av drifta mot kunnskap, eit motiv som har vore sterkt representert i horror både frå 1800- og 1900-talet, og som har eit openbart slektsskap til Faust.

Gjennom det neste kapittelet er det igjen andre sjangrar som gjer seg gjeldande, då særleg den psykedeliske fantasien og, kanskje litt overraskande, den punchline-drivne stripa, før boka slår seg stilmessig til ro, om enn ikkje permanent, i superheltsjangeren, slik eg no skal ta denne føre meg.



Denne scena er ikkje berre eit døme på den ettertenksomme prosaen Moore er kjend for, men er òg eit døme på avanserte grafiske overgangar og teknikkar.

3.2 Hinsides rett og gale, eller berre hinsides?

Eit felles trekk ved mange av dei seriane som har vorte ståande frå 80-talet, og for *Swamp Thing*, er at skiljet mellom rett og gale, godt og vondt vert problematisert og til tider utviska. Superheltserien som sjanger er tradisjonelt ein stad der godt og vondt er klart skilde einingar, noko dei har felles med mange eventyr og legender, og generelt sett der ein finn *typar*. Dette er i form og innhald enkle forteljingar, og ofte det Eco kallar «high redundance message» (1972:21). Ein veit kva som skal skje, ein har nøkkelen allereie etter å ha høyrte det første eventyret om Askeladden, lest den første boka om Poirot eller lest ein serie om ein superhelt.

Som eg seinare skal kome inn på, er det i nemnde utgjevingar ikkje mest figurane sjølv som slit med skiljet rett og gale, men forteljingane i seg sjølv som opnar for ei revurdering av karakterane sin moral. Batman er overbevist om at vala han gjer er riktige, sjølv om dei ikkje er i tråd med samfunnet rundt han. For *Swamp Thing* er dette eit personleg dilemma, han er i tvil om kva som er riktig, og kjem ikkje sjeldan til utypiske konklusjonar i høve superheltstandarden, ein målestokk han naturleg må sjåast i høve til.

Desse bøkene fremjar alternative måtar å tenkje identitet, tid og tilvere. Om ein greier å finne ein identitet i høve sin eigen ustabilitet, korleis står denne identiteten seg i høve ei ytre verd som også er i fluks? Eg hevdar at *Swamp Thing* finn og mistar seg sjølv gjennom heile serien, og at dette er eit uttrykk for den interaksjonen alle har med omverda. Ein kan meine at ein har faste haldepunkt, ideal og ein identitet som er nokolunde avgrensa og sjølvopprethaldande samstundes som den er i endring, men denne vert heile tida stilt på prøve av omgjevnadene.

Ein del av superheltrolla er å vere ein frelsar, og dette inneber ofring. Her skil *Swamp Thing* seg ut i høve norma, etter som han ikkje vel slik det er vanleg. Medan Superman og Batman, som begge har roller i *Swamp Thing*, og som begge vert kontrastar til hovudfiguren, vel kampen for menneska mot det som truer over eigen individualitet og private gleder, er ikkje *Swamp Thing* i så stor grad ein Kristusfigur. Han fråskriv seg fødselsretten som gud og helt, til fordel for eit liv med den han elskar, noko som ikkje berre stiller spørsmål ved superheltmytologien si framheving av offeret som ein pris det er verdt å betale, men også sår tvil om ein har ei moralsk plikt til å bruke evnene sine til gode formål. *Swamp Thing* vert robba for individualiteten sin og det menneskelege ved han, men han vert ikkje av den grunn ein omniscient figur som veit best kva menneska treng. Stilt overfor dette valet er han sin konklusjon at han ikkje kan gjere verda til eit paradys, av di det ikkje vil ha langvarig verknad. På same måte som Superman ikkje brukar sine evner til å kjempe mot svolt og urettferd på eit globalt nivå, er det for *Swamp Thing* uaktuelt å rette opp skadene menneska har påført jorda, sidan dette berre ville medført endå meir utbytting av ressursane.

Skilnaden mellom desse to superheltane ligg i følgjane av denne innsikta, og vala dei gjer vert i *Swamp Thing* forklart ut i frå ein tematikk eg har påpeika som viktig. Individualitet kan berre kome fram i høve til nokon andre. Swamp Thing sine forsøk på å passe inn endar ikkje vel, menneska tek ikkje imot han, superheltane tek ikkje imot han, parlamentet let han ikkje få innpass. Den transylvanske kvinna Abby, som han møtte i den første serien, er redninga, og den han fremst vel å definere seg sjølv utifrå. I tillegg til henne er det ein figur til som han også brukar for å prøve å finne ut kven han er, nemleg magikaren John Constantine, ein kjederøykande brite i trenchcoat, som gjennom kynisk pragmatisme og syrleg vidd eignar seg godt som kontrast.

Superman, sjølv Superhelten, er altså svært ulik Swamp Thing. Ettersom Lois Lane ikkje veit at Clark Kent og mannen av stål er same person, er Superman sin eigen rival. Frelsarrolla kan ikkje kombinerast med lukkeleg familieliv, og han ofrar kjærleiken for å kunne fortsette den håp- og endelause kampen mot det vonde i verda. Swamp Thing tek i motsetning til den vanlege superhelten konsekvensen av at det alltid kjem nye kampar, og kjem til ei innsikt om at den enkelte, uansett kva krefter ein har, ikkje kan gjere langvarig nytte så lenge han er åleine om kampen. Sjølv om dette kan sjåast som ein ny dimensjon ved superhelten som figur, er det eitt moment som gjer det vanskeleg å forsvare han som ein figur som gjer opprør mot norma ved å legge ned våpna og avslutte kampen: Han vurderer aldri å ofre sine personlege ønskjer til fordel for noko større gode. Heller framviser han ein egoisme som ligg nært det han påstår å vere mot, personifisert gjennom menneskeleg utbytting av naturen generelt og ved John Constantine spesielt.

Kjærleiken til Abby gjer at han vel henne framfor å bruke kreftene sine for å hjelpe andre, men han vel òg å følge Constantine rundt om i verda, og gjer som denne seier, av di Constantine lover han sjølvinnsikt.

3.3 The Myth of Superman

Som Umberto Eco skriv i artikkelen «The Myth of Superman», har helten med «powers superior to that of the common man [...] been a constant of the popular imagination». Helten sine dygder er ofte gjort meir menneskelege, og styrkane, i staden for å vere overnaturlege, er lagt til ytterpunkta av kva naturlege eigenskapar kan strekkjast til (Eco 1972:14). Betre i grad enn sine medmenneske, men ikkje omgjevnadene, er den korte definisjonen til Northrop Frye på høgmetisk modus, knytt til eposet og tragedien (2000:33f). Ein kan trygt hevde at teikneseriar *ikkje* er korkje epos eller tragedie, men det kan likevel vere innsikter å hente frå desse typane litteratur i høve tekstane eg ser på.

Om ein så set fram ein heltetype som ein figur som ikkje har overnaturlige evner, men overlegen av grad, ikkje art, i høve samfunnet han opptrer i, altså i høve andre figurar, ikkje omgjevnadene, kan ein i teikneseriehistoria finne Batman, Bruce Wayne sitt alter ego, som eit godt døme på ein slik figur. I denne figuren er det snakk om ei ekstrem utnytting av ressursane denne har tilgjengeleg, ikkje at han i utgangspunktet har overnaturlige krefter til å hjelpe seg.

Då stiller det seg annleis med ein figur som av art er oss overlegen. Dette passar inn i Frye sitt første punkt om fiksjonelle modi, myter, forstått som gudforteljingar. Her har vi den første, og største, superhelten: Superman. Frye påpeikar at denne modusen stort sett ikkje er å finne innanfor dei vanlege litterære kategoriane (2000:33), og dette kan vel òg vere med å kaste lys over eit moment Eco diskuterer: Superman sin andre, den nervøse, svaksynte og passive Clark Kent. Det keitete alibiet til verdas mest kjende superhelt er heilt klart eit døme på korleis sjangeren har tatt element frå meir tradisjonelle og mytiske helteforteljingar, men samstundes tilført figurane eit plan som gjer dei mogleg å identifisere seg med.

Og her nærmar eg meg det eg skal ta føre meg i denne delen, kva slags helt er Swamp Thing? Eg skal starte med å peike på ein del av dei klart overmenneskelege kreftene figuren rår over, og vise at han kan kallast ein superhelt. Vidare skal eg diskutere skilnaden mellom den «absolutte fortid» som ligg til grunn for Bakhtin si drøfting av eposet, og dei tidsmodi som Eco diskuterer. Desse to momenta skal så nyttast i ei drøfting av superhelten sitt sisyfosarbeid, og det eg i *Swamp Thing* ser som ein særleg variant av dette, der denne impotensen vert altoppslukande. Swamp Thing opererer ikkje i same sort tid som Superman slik Eco skildrar den, heller ikkje i same som den Odyssevs høyrer heime i, men er utstyrt med evner og krefter som gjer han til ein gudfigur. At han er ein gud utan tilbedarar er heller ikkje uviktig i denne samanhengen.

3.3.1 Strong man routine

I *Rutenes hemmelighet* (1998:20ff) prøvar Morten Harper å samanfatte kva det er som gjer ein figur til ein superhelt. Han viser til Richard Reynolds sine 7 trekk, kort samanfatta slik:

- Helten er ein outsider.
- Nokre av dei er mektige som gudar, medan andre har mindre krefter og opererer innanfor same univers som desse jordlege guddommane.
- Rettferd vert av superhelten vurdert over lova.
- Superhelten sin ekstraordinære natur vert sett i kontrast til omgjevnadene sin normalitet.

- Den ekstraordinære naturen står i kontrast til det kjedelege alteregoet, som er styrt av tabuførestillingar.
- Dei er heva over lova, men kan godt vise sterk patriotisme og lojalitet.
- Historiene om dei er mytiske, og blandar vitskap og magi for å skape ei oppleving av under.

Dette skjemaet har mykje til felles med monomyta Joseph Campbell sette fram i *The Hero with a Thousand Faces* i 1949, og som seinare vart omformulert av andre folkloristar. Teoriane hans vart særleg populære på 1960-talet og dei seine 1980-åra. Denne monomyta har vore nytta som grunnlag for både skjønnlitteratur og filmar. I si utvida form inneheld den til dømes at helten vanlegvis har ein ukjend og/eller mystisk herkomst, at han får eit kall, møter hindringar og får hjelp, at han vert støytt ut frå samfunnet, døyr og/eller reiser gjennom dødsriket, står opp att, finn det han treng, det vere seg innsikt eller ein gjenstand, og vender tilbake (jf. Bell 1997:16).

Harper vel å lage sitt eige mønster, og set opp fire kriterium: Superkrefter, kostyme, opprinnelseshistorie og altruisme. Dette skjemaet, er i likskap med dei to andre eg har nemnt, ikkje så stramt at ein må fylle alle kriteria, Batman til dømes har som nemnt ikkje superkrefter, men dei tre siste stemmer, så Harper reknar han som superhelt likevel.

Eg meiner dette må kunne gjelde for Swamp Thing også. Han har heilt klart overveldande evner. Når det gjeld kostymet, og den ytre dualiteten, med moglegheit for å overskride lova av di ingen veit kven han er, og med det denne forkledinga også verne dei han er glad i, er han eit særtilfelle. Han *har* ikkje eit kostyme, han *er* det, og sjølv om han lenge har eit ønskje om å verte kvitt det, kan han ikkje gå tilbake til å vere mannen Alec Holland. Den mosekledde kroppen er likevel ein del av ein «individualiserende ikonografi» som Harper skriv, og som fleire superheltar går også Swamp Thing gjennom ei identitetskrise i høve drakta han er i. Bruce Wayne tek på seg rolla som Batman etter at ein ranar drep foreldra hans. Bruce Banner vert Hulk etter eit katastrofalt eksperiment. Swamp Thing si tilbliving ligg ein stad mellom desse. Han vert Swamp Thing etter at ei bombe eksploderer i laboratoriet hans. Han vert i ei og same hending utsett for eit overgrep slik Wayne blir det, og han går gjennom ein fysisk transformasjon slik Banner gjer, med det unntak at han ikkje vekslar mellom å vere menneske og grøn kjempe. Det siste punktet, altruismen, er der han passar dårlegast inn. Han utfører rett nok ein del gode handlingar undervegs, men det er ikkje det som definerer han, og han er heller ikkje alltid menneska sin forkjempar. Eit viktig poeng her er at Swamp Thing fleire gonger tek liv, noko dei fleste superheltar er sterkt i mot, i den grad at dei heller let skurkane sleppe unna enn å drepe dei. Det er i så måte talande at den mest valdelege og forstyrra inkarnasjonen av Batman, Frank Miller sin, endar opp med å knekke nakken på the Joker, men på

ein slik måte at denne overlever. Å nemne utgjevingane *300* og *Sin City*, som begge er døme på kor grafisk vald og drap kan verte i ein teikneserie, skulle vere nok til å avvise eventuell spørsmål om Miller trekte grensa før drap av omsyn til sarte lesarar eller fintfølelse i høve sterk vald. Superhelten er i all hovudsak avskoren frå å vere bøddel, om han ikkje er det frå å vere dommar og jury.

3.3.2 Tilverting: Metamorfosen som einaste haldepunkt

Eit moment ved superheltane som eg ikkje har funne noko drøfting av, er den tydinga tilvertinga deira får. Det er klart at Eco peikar på noko vesentleg i både sjanger og karaktertype når han legg vekt på repetisjon og oppløysinga av tida som burde knyte dei ulike forteljingane saman, men samstundes gjer dette perspektivet at det einaste faste haldepunktet i figurane, det einaste ein kan vere sikker på, er korleis dei vart endra, og det tapet denne omforminga utgjer.

3.3.3 Kven er sterkast av ... eller: Min superhelt kan banke din superhelt

Spørsmålet om kven som ville vinne i ein nevekamp mellom to litterære heltar er nok spesielt for *fandom*. Det har då også vore parodierte mange gonger, Noregs Mads Eriksen som dagleg undersøker seg sjølv, sambuar og vener i stripeserien *M*, illustrerer dette pent når han let sin hovudperson trasse hardt ver og fjell for å finne vismannen på fjellet, for å spørje han kven som ville vinne i kamp mellom Hulk og Thing. Å vere ein del av *fandom* inneber gjerne å ha ein favoritt, og dette igjen fører til diskusjonen om kven av dei som er best.

Slike diskusjonar kan nok ha hatt innverknad på nokre av dei møta som har funne stad i ulike seriar. Harper nemner då også lesarspaltene når han omtalar styrkehierarkiet, og at i dette hierarkiet står Superman høgst, med Batman lenger nede. Swamp Thing går mot både Superman og Batman. Desse to er som nemnt representantar for to ganske ulike superheltar, og allereie omtalte *The Dark Knight Returns* inneheld ein konfrontasjon mellom dei som er eit godt døme på bruk av figurane sin symbolverdi.

På dette området går han gjennom store endringar gjennom forteljinga. Til å byrje med er han ein ganske enkel muskelmann, «a muck-encrusted, shambling mockery of life ... a twisted caricature of humanity» (Wein 1991:28). Som det kjem fram, har forskaren Alec Holland sitt sinn ikkje vorte oppretthalde etter eksplosjonen, men vorte brukt som mal. Det er eit sinn øydelagt av smerte og dødsangst, helten sine mentale evner er av denne grunn, som det fleire stader vert påpeika, rimeleg avgrensa. John Constantine gjer stadig poeng av dette, som når han allereie under

det første møtet deira let han få vite at «You must think slower than you talk» (Moore 2000:65). Når dette møtet finn stad er Swamp Thing berre så vidt i ferd med å forstå potensialet han har. Han har forstått at han kan trekkje seg ut av den kroppen han er i og at han kan gro ein ny kropp, men dette går svært sakte. Han kan difor berre nytte det som ein aller siste utveg, ikkje som eit våpen eller ein måte å forflytte seg på. Den reine, skjære storleiken av kroppen hans gjer han likevel til ein formidabel motstandar. Med Constantine si rettleiing lærer han snart meir om kva han kan få til, men det er først mot slutten av Moore sitt forfattarskap om han at han tek det neste steget. Før reisa i hælane på Constantine er han ein motstandar Batman nok kunne overvinne, om ikkje han kunne utsletta han. Mot Superman hadde han ikkje hatt noko å stille opp med, men han kan altså ikkje døy.

Den første boka Moore forfatta om Swamp Thing byrjar med at organisasjonen D.D.I. har fanga han. Dei trur dei har drept han, men som Woodrue seier det: «you can't kill a vegetable by shooting it through the head» (Moore 1998:27). Det påfølgjande drapet på organisasjonen sin leiar er den første handlinga Moore sin sumpmann utfører, men i likskap med planter kan ein ikkje «drepe» ein organisasjon ved å fjerne leiaren. Multikonsernet si uangripelegheit skapar ein merkeleg variant over superskurktemaet, og ved å la dette konsernet stadig kome attende som antagonist, vert Swamp Thing spegla i sin motstandar, eit grep som framstår som spesielt for den nye superhelten, og som eg skal gi eit meir inngåande døme på når eg om litt vender blikket mot superhelten som ramme. Den aukande ikoniseringa og kollektiviseringa av Swamp Thing som figur, gjennom dei iterative forteljeteknikkane eg skal basere mykje av neste del på, der restane av individet Alec Holland sakte forsvinn til fordel for noko større, ei samling av tidlegare og komande av same sort som helten, er svært likt utviskinga av enkeltindividet som D.D.I står for, der den enkelte glir inn i heilskapen. Sett i høve det meir tradisjonelle skiljet mellom godt og vondt som superheltane vart grunnlagt på, utgjer desse samanstillingane ei forvansking og ei nyansering.

Hovudfiguren eg har med å gjere er altså minst like mykje ein gudfigur som Superman er. Om potensialet hans ikkje er uendeleg har det i alle fall ikkje kjende grenser, han kan vere mange stader samstundes, han kan ikkje døy, og kan kontrollere planteliv på ein måte som gjer han til meir enn berre ein forsvarar for jorda, han *er* den. Det er altså mogleg at han i høve mine to døme på typiske superheltar styrkemessig må kunne plasserast over dei i hierarkiet. Moralsk er det annleis. Hemndrap er den første handlinga Moore let han utføre, og korkje dette første drapet eller nokon av dei seinare vekker kjensler av anger i han, om dei enn kan vekke tvil.

3.3.4 Alt ein ikkje kan gjere

«Is this, then, what it is to be a god? // To know, and never do? To watch the world wind by ... and in it's windings find content ... ?» (Moore 2003:180). Han har nett funne attende til jorda, og til Abby. Ho søv i post-«koital» utmatting, han prøver å skape meining i reisa han har vendt tilbake frå. Ei reise der dei livgivande kreftene hans har strekt seg lenger enn sjølv det kollektive sinnet til dei føregåande artsfrendane hans kunne førestilt seg. Han har gitt nytt liv på framande planetar, gjenoppretta livsgrunnlaget for eit folk som med kjernekraft har lagt verda si øyde. Det er klart for han at han når som helst kan gjere det same på jorda, men han vel å halde dette skjult for Abby, som i fråværet hans har teke initiativ til sjølv å arbeide med miljøvern. I det han har utvikla evnene sine til det ytste, endar han opp i same stilling som alle superheltar: Om han vel å kjempe, går han inn i ein uendeleg kamp. Der Batman er dømd til for alltid å jakte ned The Joker og plassere han bak mentalinstitusjonen Arkham sine murar, vil Swamp Thing sin innsats berre føre til ei akselerert utbytting av naturen. Og det er her denne figuren skil seg ut frå resten av «earth's super-human community» (Moore 2002:118): Han vel *ikkje* å ta del i kampen.

At oppgåva ikkje kan fullførast, men må gjentakast i det uendelege, er eit særtrekk ved superheltsjangeren, og det er utgangspunktet for Eco sin artikkel. Særleg viktig vert den grunnleggande brytinga i teikneseriane sine mytologiske karakterar. Desse må vere arketypar, emblematiske og lett gjenkjennelege, men dei høyrer heime i ei tid der den allereie ferdige hendinga ikkje kan forteljast (Eco 1972:15). Dette har mykje felles med Bakhtin sitt arbeid med romanen i høve eposet, der eit sentralt poeng om eposet si tid er at i den er handlinga forlengst over. Superman har i følgje Eco «the characteristics of timeless myth, but is accepted only because his activities take place in our human and everyday world of time» (1972:16). Superman kan til dømes ikkje vere udødeleg, av di dette vil sperre for publikum si identifisering med alter egoet hans. Eco sitt poeng er at dette er grunnen til at den typiske superheltserien utspelar seg i eit evig no, eller meir nøyaktig: Ved å ikkje gje lesaren tidsmessige haldepunkt som kan nyttast til å byggje ein kronologi, og stadig fortelje itererande, omgår ein paradokset at «*To act* [...] for Superman, as for any other character (or for each of us), means to «consume» himself» (Eco 1972:16).

I tilfellet Swamp Thing er det òg snakk om ein figur med mytologiske konnotasjonar, som handlar i det same rommet som Superman, men ikkje i same tid. Det er ikkje her snakk om ei rekke hendingar utanfor tida, historiene følgjer kvarandre, og kan ordnast kronologisk. Dette har konsekvensar for typen forteljning det er snakk om. For sjølv om hovudpersonen må seiast å vere ein superhelt, mislukkast han monumentalt når det kjem til heltegjerninga. Superman har Clark Kent som sørgjer for menneskeleggjering som hindrar den absolutte mytologiseringa Eco omtalar, for

Swamp Thing er dette brotet hindra av ei rekke hindringar han ikkje greier å handtere. Han har alle føresetnader for å overkome all slags motstand, men det er som oftast ikkje hans forteneste at det går bra. Når det faktisk går bra, er det heller ikkje av di han brukar evnene sine, men tvert i mot at dei ikkje kan gjere noko godt.

I andre høve får han nytta evnene, noko som berre fører til tvil om kva rett han har hatt til å stille dom over andre. Eit døme på dette er når han utslettar eit heilt samfunn. Eit samfunn av monster i ei forteljing som har vakse ut av horrorren. Medan desse får fortelje si side: «We asked for so very little ... // Only a home we could call our own ... // Some livestock to provide our food ... // ... and a place to raise our children» (Moore 2000:115), tek Swamp Thing frå dei livsgrunnlaget, utan anna motivasjon enn at Constantine seier at han skal gjere det. Først seinare vekkjer denne handlinga, og det at han så lett gjorde det, tvil i han.



Som i møtet med Woodrue, får sigeren også her ein bitter smak, då synsvinkelen vert lagt til skurkane. Slik vert superhelten si rolle problematisert, og scena vert eit frampeik mot Swamp Thing si erkjenning.

3.4 Superheltsjangeren som ramme

Eg påstår altså at hovudpersonen er ein superhelt, men at han er svært avmektig, og det er dette brotet som er viktig. Hadde han ikkje vore ein figur av denne typen, det vil seie om han ikkje hadde

vore ein figur i superheltradisjonen, ville premissane vore heilt andre, og tolkinga ei anna. Kriteria eg allereie har nytta for å hevde Swamp Thing som superhelt er ikkje fullstendige slik dei står, då dei berre tek for seg enkelte karaktertrekk, og ikkje går inn på kva ramme desse trekka er plassert innanfor. I dette spesifikke tilfellet ville mangelen på denne ramma medføre at Swamp Thing sine fellestrekk med Frankensteins monster hadde vore sentrale. Desse spelar også inn, dels som allusjonar og eit visst slektskap med den gotiske romanen, men det er no ein gong ikkje denne hypotetiske teksten eg har framføre meg, men ein tekst som aktivt nyttar grep og klisjear frå ein sjanger som høyrer heime til første halvdel av 1900, ikkje 1800-talet.

Eg skal no utdjupe superhelten sitt narrative miljø, og vise korleis dette vert nytta i *Swamp Thing*. Hovudpersonen har mange felles trekk med den typiske superhelten, men i nokre høve står han på kant med desse. Narrativet følgjer i det ytre sjangeren sine normer, og klisjear, og under-spelar dei momenta eg legg vekt på. Ein konsekvens av dette er at desse bøkene *ikkje* er enkle parodiar, dei glir ikkje over i det Kayser i *Grotesque in art and literature* (1981) omtalar som det groteske «[i]n the humorous context», og lesaren vert ikkje beskytta av kjensla av «security and indifference» som han hevdar er ein viktig del av den humoristisk groteske (Kayser 1981:118).

Det er ikkje med det sagt at humor ikkje har ein del i tekstane, men humoren er for det meste ikkje basert på å tillegge lesaren ein sikker distanse i høve figurane og det som hender med dei. Det er heller snakk om den latterleggjeringa som Bakhtin arbeidde med i høve romanen si utvikling og særtrekk. Avstanden mellom desse to sine syn på latter er svimlande. Kayser framhevar latteren si evne til å la ein distansere seg, medan Bakhtin viser korleis latteren bryt ned avstand, og gjer det mogleg å fortelje samtida. At dei brukar same omgrep for ein emosjonelle reaksjon for å skildre diametralt ulike møter med litteratur må tyde at dei eigentleg ikkje snakkar om same sak, og med det skal det vere mogleg å definere kva for eit av fenomena ein møter i *Swamp Thing*. Og sjølv om det til tider er vanskeleg å ikkje le av Swamp Thing, er det ikkje lagt opp til den distansen Kayser omtalar. Når Constantine gjer narr av den hjelpelause og forvirra hovudfiguren ler eg, men det fører meg òg nærare teksten og figuren.

Som nemnt har Swamp Thing mykje til felles med Superman, Kal-El, den første superhelten, som først dukka opp i 1938. Eco sin artikkel, med utgangspunkt i denne figuren, viser korleis fleire omstende formar sjangeren. «Superman, by definition the character whom nothing can impede, finds himself in the worrisome narrative situation of being a hero without an adversary and therefore without the possibility of any development» (Eco 1972:16). I følgje Eco kan ikkje publikumet sjangeren er retta mot halde dei ulike delane av ein narrativ prosess klart for seg når desse delane kjem med intervall på ei veke eller meir, så kvar historie vert byrja og avslutta over

nokre få sider⁶. Han er altså «[a]esthetically and commercially deprived of the possibility of narrative development» (same stad). Løysinga vert å stadig la han verte testa mot meir eller mindre fantastiske hindringar. I samanheng med dette går ein diskusjon om den spesielle typen tid som oppstår i forteljingane om Kal-El. Denne diskuterer eg når eg her skal ta føre meg den narrative strukturen og tida i *Swamp Thing*. Her er det ramma det er snakk om, og med Eco kan denne skisserast om lag slik: Kvar forteljing byrjar med at noko truar stabiliteten i helten sitt miljø. Denne trusselen, om den no er sett i gong av ein enkeltpersonen, ei gruppe, eller om den er ei naturkatastrofe, kan berre løysast av helten. Det er ikkje tvil om at helten kjem til å greie dette, men faren og hindringane er av ein art som er «intriguing because they are unforeseen [...] the reader is struck by the strangeness of the obstacles» (same stad). Drøftinga mi vil i stor grad ta for seg korleis desse konvensjonane vert nytta, og brotne, i *Swamp Thing*.

3.4.1 Oppbygginga av det sirkulære skjemaet, og *Swamp Thing* sin entre i dette

Første gongen dette skjemaet vert nytta i *Swamp Thing* er i kapittelet «Another green world», gitt ut april 1984 «Saga of the Swamp Thing #23». Dette er den tredje utgåva frå Moore, og tredje del i samlinga *Saga of the Swamp Thing*. Han har nettopp funne ut at han ikkje er Alec Holland i ei ny form, og fortvila legg han seg til jorda og rømmer kroppen sin medan han prøver å forstå det som har hendt. Slik går tankane hans før han for første gong kjenner kallet om å vere Helten.

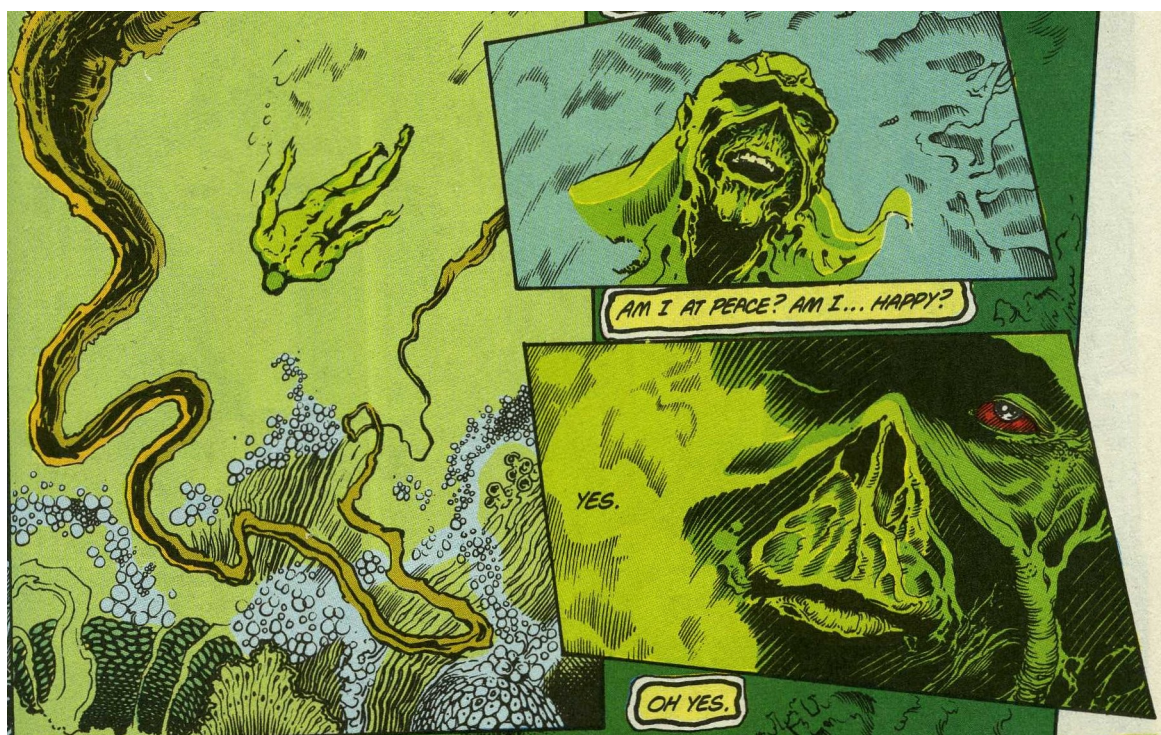
There is a red and angry world ... // red things happen there. // The world eats your wife ... // ... eats your friends ... // eats all the things ... that make you human ... // and you become a monster. // And the world ... just keeps on eating. // I couldn't take that ... // ... being eaten ... // I couldn't take the red world. So I walked out ... // ... and I left my body behind ... // and I'm somewhere else now. (Moore 1998:59)

Men han er ikkje aleine i *the green*, og med det tek han steget inn i superhelten sin forbannelse, og superheltane sine rekkjer. Ei krise berre han kan løyse tvingar han ut igjen i ei verd han «couldn't take». Dette er ein av dei mange stadene der det vert lagt vekt på at han i strid med det som er norma, ikkje er i stand til å handtere kva enn verda måtte kaste mot han. Denne første gongen er ikkje skjemaet heilt sett endå, noko eg skal utdjupe snart, men det er enkelte element i denne delen som er signifikante nok til at eg har valt ut denne framfor å ta ei av dei som held seg meir trufast

6 Dette er ei sanning med modifikasjonar. På eine sida er det slik at denne distribusjonsforma *kan* skape vanskar for lesaren si evne til å ha kontroll på ein lengre narrativ, men sjølv barn er i stand til å finne eldre utgåver av seriane om samanhengen skulle vere vanskeleg å gripe. Faktisk må ein kunne innvende i høve dette at om Eco si vurdering av Superman sine lesarar er riktig, ville ikkje Stan Lee sitt prosjekt om eit teikneserieunivers kunne late seg gjennomføre. Eg vil difor hevde at Eco si analyse av strukturane er riktig, men forklaringa på korleis strukturane har oppstått er feilaktige, eller i det minste unyanserte. Superman hadde, som andre superheltar, ei karakterutvikling i si byrjing, men på det tidspunktet Eco drøftar han, har moglegheitene for utvikling vorte uttømde. Dette endrar likevel ikkje på verdien av innsiktene han gir i høve viktige strukturar i sjangeren.

mot forma.

Woodrue har ved å studere Swamp Thing greidd å kople seg til planteverda, og med det endrast han frå å vere ein mindre skurk blant mange til å verte ein stor trussel. Han kan kontrollere plantene, og galskapen hans, kombinert med eit sterkt hat mot alt som er kjøtt smittar over på dei. Woodrue held ein by gissel, og aukar plantene sin oksygenproduksjon. Ei atmosfære nesten utelukkande sett saman av oksygen er for det første giftig, for det andre ekstremt brannfarleg. Gamle og unge ville døydd raskt, dei som hadde overlevd hadde levd i ei verd der den minste gneist hadde skapt eit inferno. «You will regress to the stone age, and beyond. // Within a year, you will all be dead. There is nothing that you can do» (83), er meldinga Woodrue får kringkasta. Det er denne ei gruppe superheltar, mellom dei Kal-El, sit i ein romstasjon og ser på, og dei veit han har rett, det er ingen ting *dei* kan gjere.



Stikk i strid med konvensjonane for framstilling av superhelten, er desse bøkene fylt av motiv som dette, der helten sin storleik vert samanstillt med noko mykje større enn han sjølv. Heller ikkje inngir desse motiva ei stemning av fare skapt av ein monumental motstandar, men ei flytande ro. Swamp Things andletsuttrykk i ruta øverst til høgre er ein god illustrasjon av dei vekslingane og overgangane verket er sentrert rundt.

Swamp Thing har no rive seg laus, og med det endrast måten han er teikna. Kontrasten mellom dei flytande, duse illustrasjonane av han i *the green*, der synspunktet er lagt langt tilbake og ovanfor figuren, slik at han framstår som liten i høve omgjevnadene, og korleis han vert teikna når han tek steget tilbake i det fysiske, er voldsom. I den eine flyt han stille rundt blant planteceller, «at peace [...] happy» (Moore 1998:60f). Eg skal fleire gonger kome attende til dette skiljet mellom

den «private» roa han kjenner her, skildra gjennom flytande illustrasjonar, og korleis omverda oftast framstår. «Privat» er noko misleiande, då tilbaketrekkinga er så ekstrem at han er på grensa til å få sjølvst oppløyst. I den andre er synspunktet lagt ned mot bakken, nært, og den flytande roa er bytt ut med skarpare strekar og fargar. Slik vert helten sin storleik aksentuert, ein svært tydeleg larger-than-life-estetikk er resultatet. Superhelten har fått sitt kall, og følgjer det, utan å vite kva det eigentleg inneber.

Dette er altså lenge før han kjenner potensialet sitt, og han går inn i kampen med feil utgangspunkt. Woodrue meistrar naturen, Swamp Thing ikkje. Han slåst slik Frank Miller sine urbane figurar gjer det i Sin City, og påkallar Woodrue si kjensle av manndom når han ber «Let me ... up ... // You are ... afraid ... to fight ... as a **man** fights ...» (Moore 1998:89). Her har han altså gitt slepp på å vere Alec, men han har endå ikkje gitt slepp på mennesket i seg.

Skjemaet tilseier at før helten kan vinne, må han sjå ut til å tape. Så også her. Woodrue veltar ein mur over han, og kampen ser ut til å vere tapt, og Woodrue vender seg mot Abby som neste offer. Ikkje overraskande kjem Swamp Thing til Abby si redning akkurat når det ser ut til å vere for seint. Han knekkjer armen til Woodrue, noko som får Woodrue til å stoppe, og vender seg uforståande mot Swamp Thing: «Why do you keep coming back and hurting me?» (Moore 1998:93). Her er det nok ei ny endring i illustrasjonane av helten. Haldning og ansiktsuttrykk er no likare ein medfølande, men refsande forelder, ikkje ein sjølvrettferdig superhelt.

Han snakkar til Woodrue, men *med* naturen denne har kontroll over, og galskapen han har påført naturen glir over. Planteliv og dyreliv er avhengig av kvarandre. Ein krig mellom dei vil utslette begge om ei side vinn. Woodrue «can no longer feel the steaming, fertile presence of Africa within his mind. // Or that of New Zealand ... // or Japan» (Moore 1998:95), han kan ikkje lenger kontrollere og villeie naturen; krisa er avverja, ting kan vende tilbake til normalen, det vil seie ei kort roleg periode før neste krise.

Dette er altså, i kraft av å vere byrjinga av Swamp Thing som superhelt, eit spesialtilfelle av skjemaet. Der dette vanlegvis er på forma: (1) Ro, normaltilstanden => (2) Krise berre hovudpersonen kan rette opp => (3) Helten ser ut til å tape => (4) Han kjem tilbake og reddar dagen i siste augneblink, helst på ein fantastisk måte => (5) Skurken får si straff => (6) Helten vert hylla (gjerne av den sentrale kvinna) => (1), og så vidare. I denne historia kjem ein inn i krisa frå ein annan tilstand av ro, det vil seie, normalen etter at krisa er avverja er ikkje den same som normalen før. Forteljinga kjem inn i sirkelen på ein tangent, og følgjer etter dette skjemaet i dei fleste delane.

Det ytre skalet er kjent, men undervegs er det ein del element som avvik, og som veg inn på

Swamp Thing som figur og *Swamp Thing* som heilskap. I dei følgjande avsnitta skal eg vise nokre døme på korleis det som er innanfor rammene ikkje er så strikt som ein kanskje kunne vente.

3.4.2 Fallen from grace

I følgje skjemaet skulle dette ha vore ein kamp mellom godt og vondt som klart skilte einingar. I dette høvet er det ikkje slik, når kampen er over vert det lagt opp til at lesaren skal kjenne empati med, og ei viss grad av forståing for, skurken. Swamp Thing tek som nemnt rolla som overberande og forklarande, og Woodrue byrjar å tvile på handlingane sine. Den overvunne skurken kneeler gråtande ved blomster, og ber dei ikkje forlate han. Denne sida er ikkje teikna i sterke varme gul- og grøntonar, men i kalde, blå fargar. Det er ikkje den rettferdige straffa ein får sjå, det er ein person som har mista alt. Når dei ikkje svarer, spring han skrikande av garde, galskapen gir seg ikkje lenger uttrykk i ytre aggresjon, men indre desperasjon. Abby spør Swamp Thing «What happened to him?» og svaret ho får er «He ... fell ... from grace with the world. // He was ... uprooted» (Moore 1998:97). Det Woodrue ville ha var det Swamp Thing hadde før han igjen tok på seg kroppen.

Her er det verdt å merke seg ordvalet «uprooted», og at dette vert nytta parallelt med *fallen from grace*. Uttrykket vert nemleg også brukt nokre få sider før, men då er det Woodrue som omtalar Swamp Thing. Når han først kjem til ruinane av byen Woodrue har valt ut som første offer, forstår ikkje Woodrue kvifor denne er vendt attende. «But you were rooted [...] gone on to your reward, gone on to the meadows of oblivion, and peace, and ... // Why would you return from that?» (Moore 1998:86). I hovudpersonen si vending mot kallet som Helt, vert det samstundes ymta om at han er ein som har falle i unåde med verda, eller i det minste står i ei form for konflikt med den.

Nokre ruter etterpå på same side dukkar for første gong epitetet «swamp god» opp, først ytra av den openbart mentalt forstyrra Woodrue. Kontekst og avsendar gir her ei forvirrande og ikkje reint positivt skinn til den i utgangspunktet positive nemninga. Dette er to døme på at hovudfiguren sin autoritet, som superheltsjangeren er avhengig av, vert undergrave, og desse to er å finne i den aller første historia der sjangeren aktivt vert nytta. Begge er også eigna til å så tvil om hovudfiguren sin etiske valør. Slik er «form» og «innhald» i utakt, og dei jobbar mot kvarandre.

Slike brot er sentrale i mange av tekstane Kayser reknar som representative for det groteske, og som eg skal diskutere mykje meir inngåande i neste del. Særleg 1800-talet sine groteskar har det splitta sjølvet som hovudtema, og dette sin plass i ei verd fylt av «abysmal forces» og «ominous

elements» (Kayser 1981:141). Frå slutten av 1800-talet trekk han fram *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* som ein eksemplarisk modell for eit sentralt element i det groteske: «the observation of a soul in the process of being estranged from itself and thus ineluctably bound for destruction» (Same stad). Medan det i dette verket er ei indre splitting som fører til øydelegginga, ligg tyngda ein annan stad hos Kafka, der diskrepansen ikkje kjem frå sjølvst, men ligg mellom dette og verda. «Verda» er i denne samanhengen meir handling enn materie, då den framstår i form av «incessant action that presses upon the individual» (Kayser 1981:146f). Her er det særleg interessant korleis han fortset argumentet sitt. I Kafka ser altså Kayser ei verd som stadig handlar på karakterane. Den litterære toposen og karakterane i den er inkompatible, og verda utset heile tida karakterane for meir eller mindre illevarslande og vondsinna puss. Meir enn at karakterane handlar i verda, handlar verda *på* karakterane. Dette brotet kunne tenkjast å føre til «a separation of the two, to the attempt to withdraw into an idyllic or anchoritic existence» (Same stad). Men verda sine stadige «angrep» forhindrar dette.

Om *Swamp Thing* er lite kafkaesk, er dette likevel ei god skildring av det eg her rettar merksemd mot. Som eg viste ovanfor, freistar *Swamp Thing* å trekkje seg attende frå ei verd han føler er «ute etter» han. *Anchoritic*, «religious recluse» (Concise Oxford English Dictionary), er akkurat den tilstanden han er i når verda tvingar han til å rive seg laus. Seinare vert det ein annan, men liknande tilstand hovudpersonen fåfengt freistar å oppnå: det verdslege paradiset saman med Abby.

Som nemnt er eit hovudpoeng i Eco sin artikkel at dei uendelege rekkja angrep er grunnleggjande for sjangeren, men det er vesensskilnader som gjer det tydeleg at desse angrepa ikkje fungerer på same måte som i tekstane eg ser på her, og eg vil påstå at dette er knytt til brotet mellom verd og figur. Trass graden av forherlegande framstilling, til dømes nemnde val av synsvinkel, vert ikkje *Swamp Thing* integrert i verda. Der superhelten vanlegvis nedkjempar ein fare og vert hylla av dei som er rundt han, vert han fort gløymt, noko som er overraskande sett i høve til situasjonen eg omtala ovanfor, som byrjar med ei gruppe superheltar som innser at dei ikkje kan stoppe Woodrue. Kapitlet «Roots», opnar med illustrasjonar av romstasjonen desse sit i. Perspektivet gir eit inntrykk av dei store skalaene det er snakk om, berre ein liten del av jorda sin horisont er synleg, men dei skapar samstundes ei klaustrofobisk kjensle, det er ei innelukka og avskoren stemning. Bildeteksten gir eit av dei ytst få tilfella der ein ytre forteljar trer inn. Sett mot jordskiva og det opne rommet bak forsterkar den anonyme stemma det høgtidelege og alvorlege i situasjonen. Innleiinga «There is a house above the world, where the overpeople gather» (Moore 1998:82), trykt med kvite teikn mot svart bakgrunn, understrekar dette, og vert kontrastert med den spente og hjelpelause

stemninga på stasjonen. Green Arrow, ein av «the overpeople», er tydeleg frustrert: «What you're **saying** is «We get to **lose** this one. This time we finally **strike out**.» // Man, I don't **believe** this! We were watching out for New York, for Metropolis, for Atlantis ... // ... but who was watching out for **Lacroix, Louisiana?**» (Moore 1998:84). Det er to ting i dette som er viktige, for det første kan ein her sjå korleis Moore gjer plass til Swamp Thing som superhelt, ved å vise at det er eit område desse overmenneska faktisk ikkje passar på. Det andre er direkte knytt til argumentasjonen min, og ikkje heilt utan band til det første: Etter at krisa er avverja, vert ikkje Swamp Thing innlemma i dette samholdet av vaktarar, men gløymt. Han får spasere inn i natta åleine, medan Kal-El og Green Lantern plukkar opp den galne, men avvæpna Woodrue for å ta han med til mentalinstitusjonen Arkham. Det er heller ikkje slik at han ikkje har vorte lagt merke til, og at vaktarane trur at krisa har løyst seg sjølv. Kal-El sitt siste ord er «Let's just be grateful that there's something watching out ... // ... for the places no one watches out for» (Moore 1998:102). Ikkje noko vert gjort for å finne ut kva slags «something» det var som greidde det dei ikkje kunne få til. Valet av «something» og ikkje «someone» vert i det heile talande for korleis Swamp Thing sin posisjon er i høve resten av det overmenneskelege samfunnet som har teke på seg å vere ansvarleg for menneska si sikkerheit.

Når politiet i Gotham tenner lyskastaren med flaggermussignalet for å tilkalle Batman, og tryggleiksvakter og sarte kvinner ropar på Superman i Metropolis, er det ingen som ropar på Swamp Thing, og ingen som takkar etterpå. I førstnemnde tilfelle er det adskilte element som utgjør faren. Det er personar utanfor samfunnet, lovlause, som heltane vert påkalla for å stoppe, men viktigare er det at dei som vert påkalla er ein *del* av samfunnet dei forsvarar, og dei *vel* å forsvare det.

Ikkje slik med Swamp Thing, som ikkje på noko tidspunkt finn ut at han må bruke kreftene han har fått til å kjempe for det gode. Det er ikkje nokon indre trong til dette i figuren, det er eit press utanfrå som er for sterkt til å stå mot.

3.4.3 Forboden frukt, ulovleg kjærleik

Den kjærleiksscena som eg i tredje del hevdar som overmåte viktig for forståinga av *Swamp Thing* er svært spesiell i superheltsammenheng, og då tenkjer eg ikkje først og fremst på at det er eit forhold mellom ei transylvansk skjønnheit og ein plantemann. Eg har no vist korleis Moore etablerer hovudfiguren innanfor den største og viktigaste forma i mainstreamen, nemleg superheltsjangeren. Som nemnt kjem figuren eigentleg frå ein ganske anna type narrativ struktur. Wein og Wrightson sin første Swamp Thing høyrer meir heime i den gotiske romansen, og er ein heller sørgjeleg og forkomen skapning, drepen av sin beste venn over kvinna han elskar, og

forvandla til eit stumt uhyre som berre har minna igjen. Denne første beskyttar sin tapte kjærleik ved å ta livet av den tidlegare venen, som etter drapet har fått draumen sin oppfylt og no er gift med kvinna som kom mellom dei. Mordaren har no byrja å verte redd for at kona veit kva han har gjort, og ser ikkje anna utveg enn å drepe henne òg. Men ho får aldri vite at vesenet frå sumpen reddar henne, og medan ho skrik i frykt for eige liv, vandrar den mosegrodde mållaust ut i sumpen åleine. Og her ligg mykje av skilnaden mellom den tradisjonen Wein og Wrightson skreiv sin figur inn i, og den Moore arbeider på bakgrunn av. Superheltane skal, slik eg diskuterte det tidlegare, ikkje ta liv, men dei er òg avskorne frå å leve ut kjærleik. Dette er ein grunnleggande del i rolla deira som beskyttarar og kvite riddarar.

Den eine sida av logikken bak sølibatet er knytt til den forstyrta tidsmessige dimensjonen i denne typen tekst, slik Eco diskuterer den: «the time that breaks down is *the time of the story*» (Eco 1972:17), og tida mellom historiene *må* bryte saman, for at historia skal kunne fortsetje. Lois Lane elskar Superman, men kan ikkje få han, av di eit giftemål mellom dei «would lay down another irreversible premise» (Eco 1972:18), og med føre tida inn i ein tekst som forutset at handlingar ikkje vert omsett i passert tid. Den kjærleikssцена eg no nærmar meg, er eit døme på noko som vert særleg tydeleg i mainstreamserien eit tiår etter at Eco dei forteljartekniske dilemma superhelt-sjangeren stiller forfattarane ovanfor, og som ein finn i to av dei tre store grafiske romanane frå midten av 80-talet. Sidan Spiegelmans *Maus* ikkje kan seiast å vere ei mainstreamutgjeving, ser eg bort frå denne i dette tilfellet. I både Moore sin *Watchmen* og Miller sin *The Dark Knight Returns*, har hovudpersonane tatt steget ut av den kunstige evige ungdomen mediet si form heldt dei i. I *Watchmen* sit den pensjonerte Silk Spectre i husværet sitt i eit av Florida sine kompleks for eldre, og nyt alderdomen medan gamle fans sender henne brev og av og til ein *Tijuana bible*, pornografiske teikneseriar, der ho er portrettert. Dottera hennar, som vart pressa inn i å ta over personaen Silk Spectre av mor, er ei ung kvinne av si tid, og synst i motsetnad til mor at kvinnesynet i slike bøker ikkje er noko å le av. I *Dark Knight* tek ein middelaldrande Bruce Wayne for første gong på mange år på seg maska og kappa til sitt alter ego Batman og let eit bittert syn på rett og gale som grensar til det totalitære gå ut over sin gamle motstandar. Om ikkje teikneserien «vaks opp» i desse åra, er det i alle tilfelle trygt å seie at ein del av figurane hadde gjort det. Eit ekstremt døme på dette er korleis John Constantine, etter at Moore skapte han i 1985 og lot han rettleie og villeie Swamp Thing, sidan han i 1988 vart gjort til hovudfigur i sin eigen serie har eldast i sanntid, og sidan fødselsåret hans er sett til 1953 er han altså 55 år gamal i 2008⁷.

Den andre sida er ikkje knytt til teknikkar som skal forvirre lesaren si oppfatning av tid, men

7 Både analepser og prolepser førekjem, han har vorte fortalt som olding, og ein har sett tilbake på ungdomen hans, men det er i alle tilfelle snakk om ei heilt anna holdning til fortalt tid enn den Eco legg til grunn for si drøfting.

til nett superhelten si metaforisk kvite rustning. Alle nære relasjonar superhelten går inn i er ein potensiell fare for menneska han knyt an til. Om Lois Lane får sin Superman slik ho ønskjer, vil ho verte eit middel for å angripe mannen hennar gjennom truslar mot henne. Dette er openbart ein viktig del av Superman si sjølvoppofring, eit karaktertrekk som ikkje finst i *Swamp Thing*, noko som har direkte konsekvensar for kva slags verdiar ein kan tillegge han. Ein skal ikkje gløyme dei «moralske» grensene dei store forlaga måtte følgje etter at the Comics Code Authority vart oppretta. I seriar der målgruppa i hovudsak er barn, vil uansett dei fleste avgrense ikkje berre mengda bar hud, men også dempe eventuelle referansar til kjønnsliv.

Som eg nemnde i kapitlet om kulturell status og marknadskrefter, er overgangen frå 70 til 80-talet markert av ein influks i dei store forlaga av kunstnarar tilknytta underground, og ei meir aktiv retting mot det eldre publikummet.

Ved inngangen til 80-talet var denne superheltsjangeren den mest stiliserte. Mange års konsentrering av sjangertrekk og ein enorm produksjon hadde skapt ein sjanger med ekstremt velutvikla koder. Simultant med oppbygginga av desse universa der kampen mellom Godt og Vondt framleis pågår utvikla det seg eit teiknsystem som forfattarar og teiknarar med visjonar om endring kunne utnytte. Det er tydeleg at det er desse momenta frå mainstreamen som gjer seg gjeldande i *Swamp Thing*, som i fleire andre av dei beste teikneserieuttrykka frå denne perioden. Men kva det er som kjem frå undergroundtradisjonen er noko vanskelegare å skildre. Som eg viste i første kapittel har Bourdieu sine teoriar om felt ei viss grad av overføringsverdi også på teikneseriefeltet. I følgje desse teoriane vil det i slike felt vere ei side med kunstnarar som produserer for andre produsentar, og der ein vanlegvis kan vente å finne dei mest eksperimentelle uttrykka, ei side der ideala står i høgsetet. Det er gjerne slik ein skildrar underground, og det er definitivt i denne rørsla ein finn dei mest ekstreme uttrykka, der ein har testa grensene og der ein har insistert på å seie det samfunnet vanlegvis finn ubehageleg. Men do-it-yourself-ideologien er ikkje uproblematisk, når kven som helst skal kunne skape sine personlege kunstnarlege uttrykk er det alltid ein viss fare for at handverket vert gløymd, og at det ekstreme i seg sjølv vert eit mål.

Swamp Thing er etter mi meining eit singulært godt døme på kva som hende i møtet mellom desse to strøymingane. Handverk og konvensjonar møtte ideologi og insistering på det nye, og når underground si dristige vilje til å gå djupt inn i dei skremmande, ubehagelege, ekstatiske og overveldande sidene ved livet vart infusert i den stagnerte *Swamp Thing* oppstod ein figur og ei forteljing som best kan skildrast som grotesk.

4 Det groteske i *Swamp Thing*

4.1 Ovanfrå og ned, frå hovud til kropp

Når eg no har vist mangfaldet av sjangrar i desse bøkene, og den historisk-sosiale samanhengen dei står i, skal eg i denne delen følgje verket sine sentrale motiv og strukturar. I forrige del diskuterte eg skiljet mellom eksterne forklaringar og interne fortolkingar, og dette er delen der eg legg vekt på den interne fortolkinga, for å vise den litterære styrken i Moore sitt arbeid. Eg skal diskutere verket ved hjelp av det groteske, slik dette verkar i *Swamp Thing*, fordi teoriane knytt til dette omgrepet gjer det mogleg å gripe dei sentrale momenta i verket. Eg vil hevde at det groteske er ein god innfallsport til *Swamp Thing*, ein måte som kan vere med på å skape ei samlande lesning av heile verket, og at Moore gjennom det heile arbeider med dei same tema og spørsmål som Bakhtin og Kayser tek føre seg.

Wolfgang Kayser gir døme på ein del motiv som er særleg knytt til det groteske:

Blandingsformer mellom menneske og planter er eit stadig tilbakevendande motiv, han nemner også enkelte dyr, særleg nattdyr, og ikkje minst hevdar han jungelen og regnskogen som eit av dei naturleg groteske motiva (Kayser 1981:182f). Men sjølv utan noko medvite forhold til groteske uttrykk gjennom historia, er nok grotesk ei nærliggande skildring av bilda desse bøkene møter ein med.

Når det gjeld det groteske, har begge dei nemnde teoretikarane innsikter som er fruktbare for ei lesing av *Swamp Thing*. Det uavslutta aspektet Bakhtin trekkjer fram både når det gjeld grotesken i mellomalderen og romanen seinare, er i høg grad aktivt i desse bøkene, slik Moore sjølv kommenterer i introduksjonen til den første samlinga. Moment og bilde som Kayser og Bakhtin på kvar si kant framhevar som viktige i grotesken er med, og styrande for teksten. Det materielt-kropplege aspektet med mat, seksualitet, den døande og fødande kroppen, sigeren over det ukjende og skremmande i livet og eit syn på verda som ikkje er atomisert og individualisert, dei momenta som er så sentrale for Bakhtin, fungerer her saman med den individuelle, demoniske latteren og det truande og illevarslande Kayser ikkje heilt greier å sjå forbi. Eg skal prøve å vise at den folkelege karnevalskulturen Bakhtin talar om kanskje ikkje er heilt borte, sjølv om den ikkje har den same posisjonen i livet som den hadde då Rabelais skreiv om Pantagruel, og at sjølv om den moderne grotesken nok er meir individualisert enn den var i mellomalderen, må Kayser si tolking seiast å vere måla for mørkt.

4.1.1 To groteskar?

Når desse generelt diskuterer grotesken si historie, er det tydeleg at materialet dei to tek utgangspunkt i stor grad er det same, sjølv om Bakhtin legg meir vekt på det i mellomalderen sin folkelege kultur som med romantikken vart mindre viktig. Dette tyder på at om ein ikkje har heilt klare definisjonar på kva dette fenomenet er, har ein i det minste ein sterk intuisjon om kva som utgjer det. Mange av trekka dei omtalar er dei same, men medan Bakhtin si tolking hevdar vendinga av det «förfärliga» til noko muntert, stoppar Kayser ved det skremmande og ukjende og ser ein transcendens i sjølve dette at ein ikkje kan finne svaret på kven eller kva som ligg bak det han ser som ein «overwhelming ominousness» (jf Bakhtin 1991:48 og Kayser 1981:185).

Bakhtin held rørsle frå det høge til det lave som eit hovudmoment i det groteske. Nedringa av det opphøgde, og viktigare: den positive fornyinga, gjenfødninga som kjem med fornedringa er sentral. Det materielt-kropplege aspektet ved grotesken er det andre han stadig trekkjer fram. Særleg i desse to punkta skil dei to tolkarane av grotesken seg. Den kollektive, folkelege og leande kroppen er ikkje ein del av Kayser si analyse. For han er grotesken den moderne og individuelle angsten, ikkje den kosmiske angsten Bakhtin omtalar.

I det heile er ikkje Bakhtin si skildring av grotesken oppteken av frykt i seg sjølv, slik Kayser er, men på ei heilskapleg «forståing». Det er ikkje den enkelte si kjensle av eit splitta sjølv, men ein «social förnimmelse som omfattar hela folket» (Bakhtin 1991:99), og denne kjensla er grunnleggande positiv, om enn bilda den er knytt til kan vekke andre kjensler.

Kayser gir fleire forsøksvise definisjonar av kva det groteske er, og revurderer desse stadig. Han set seg føre å gi ein meir presis definisjon av eit fenomen der nemninga er knytt til ei «somewhat sketchy etymological history» (Kayser 1981:10), men når han har diskutert litteratur, arkitektur og biletkunst frå 1400-talet til midten av 1900-talet, har han vanskar med å kome til eit endeleg svar. «THE GROTEQUE IS THE ESTRANGED WORLD», skriv han. Men dette er ikkje klart nok, for eventyra si verd er rett nok annleis og uvant, men denne verda kan ikkje brått verte «strange and ominous». Det må altså vere vår verd som må endrast, og den sterke verknaden kjem av at denne sluttar å vere påliteleg, og med dette kjem ei kjensle av ikkje å vere i stand til å leve i denne omforma verda: «The grotesque instills fear of life rather than fear of death». Ein annan måte han i denne passasjen definerer grotesken som er «the objectivation of the «It»» (Kayser 1981:184f). At grotesken skal vere ei objektivisering av ei framand, umenneskeleg makt som herskar over menneska, er så klart utsagn Bakhtin er sterkt ueinig i, om enn han vedkjenner at Kayser sine tolkingar kan passe på den modernistiske grotesken. At grotesken skal vere knytt til frykt, om det no skulle vere liv eller død, er i det heile ein absurd påstand for Bakhtin. Tvert om er død og fornying

«oskiljaktigt förenade i livets helhet, och minst av allt kan denna helhet inge fruktan» (Bakhtin 1991:58f).

Ut i frå desse korte skildringane av hovudtankane til Kayser og Bakhtin om temaet, kan det verke som dei er heilt inkompatible. Men sjølv i den harde kritikken Bakhtin fremjer i høve Kayser sitt arbeide, og forsåvidt i høve den samla resepsjonen grotesken hadde vorte til del sidan Rabelais si tid, må han innrømme at Kayser sine skildringar kan passe på den moderne grotesken, kan vere mogleg å tilpasse til den romantiske grotesken, men vil vere heilt ubrukeleg for å forstå mellomaldergrotesken. Han held likevel fast på at groteskens grunnstein er det ufullendte, det uavslutta, og latteren som er kopla til dette. Dette momentet kan verte, og har vorte, vanskelegare å få auge på – det er akkurat dette perspektivet han meiner manglar hos Kayser og andre som hadde skrive om grotesken før avhandlinga om Rabelais vart ferdigstilt – men det vil alltid vere der.

4.1.2 Groteske typar

Kayser trekkjer altså under drøftinga si fram fleire motiv som han meiner er særskilde for grotesken. Eit av desse er dobbeltgjengaren, som han ser i allereie nemnde *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, eit anna er enkelte typar dyr han ser som særleg sentrale. Bakhtin legg vekt mindre på typiske karakterar og meir vekt på dei overgripande rørsleane som nedkasting og oppløfting utgjær. Eg skal her starte med det som er den andre boka i serien, *Love and Death* (Moore 1995), då denne er særleg tydeleg knytt til desse momenta, og difor er godt eigna som utgangspunkt for å drøfte dei groteske sidene ved *Swamp Thing*.

«The Burial» innleiar denne boka, og inneheld både groteske motiv og figurar slik Kayser skildra dei, og dei groteske strukturane Bakhtin skildra. I Kayser sitt arbeid med E.T.A.Hoffmann sine tekstar utleiar han tre groteske figurar (jf Kayser 1981:105f), der den tredje, den demoniske, er interessant i høve Abby og ektemannen Matt sine fall. Så snart første kapittel er ferdig møter ein ei nedbroten Abby, samankropen, omgitt av insekt. Insekt er så klart av typen vesen som høyrer heime i grotesken, og i *Swamp Thing* er dei direkte knytt til ein demonisk figur, nemleg Anton Arcane⁸, Abby sin onkel. Han er òg ei av opningane i teksten mot Shelley og Frankenstein. I denne figuren er den overivrige vitskapsmannen kryssa med den okkulte. Arcane og Swamp Thing møtes for første gong i den første serien, og i dette møtet vert dei to vitskapsmennene vert kontrastert mot

⁸Arcane adj. understood by few; mysterious. (Concise Oxford English Dictionary 2002). Namnet er typisk for superheltsjangeren, der namn på heltar og skurkar ofte er direkte skildringar av eigenskapane til figurane. Slik namngjeving er i nær slekt med epitetet, det skildrande tilleggsordet som er så kjent frå dei Homeriske eposa. Denne typen overtydeleg karakterisering er arkaisk, og i moderne samanhengar framstår den lett som påtatt og nedlatande.

kvarandre. Det er idealet om vitskap og kunnskap som eit verkty som skal brukast til det felles beste satt opp mot jakt på egoistiske fordelar. Swamp Thing sin skjebne er då også eit resultat av at Holland nektar å gå på akkord med desse ideala, korkje for vinst eller etter truslar. Ei slik sjølvopoffring er som nemnt ikkje ein sentral del av Swamp Thing slik Moore skriv han, noko som gjer at deira andre møte ikkje er prega av den same klare moralen det første er.

Den demoniske karakteren lovar død og forderving ved sin opptreden, og det er nett det *Love and Death* tematiserer. Det er verdt å merke seg at insekta og liknande artar også tidlegare i *Swamp Thing* har symbolisert det brutale og skremmande i verda. Når Moore i første bok kontrasterer den «grøne» og den «raude» verda, er illustrasjonen av sistnemnde ein skolopender som et eit anna dyr. I *Love and Death* har Arcane overteke kroppen til Matt Cable, og spelar slik ein variant av dobbeltgjengartemaet. Når han tilkjennegir seg, spreier insekta seg over alt, utanfor og gjennom kroppen. Sakte vert kroppen meir og meir broten, den får byllar og vert «splitta». Dels har han trekka frå Matt, dels frå den gamle og knuste kroppen til Arcane, og gjennom den kryp stadig meir merkelege vesen. Det Swamp Thing møter er ei kryssing mellom ein levande og døande kropp. Ikkje heilt Bakhtin sin døande og fødande, men eit liknande dobbelt bilde.

Heile denne andre boka er bygd opp rundt slike bilde, lagt over kvarandre. Matt sin kropp som rører seg gjennom Arcane sin vilje vert dobla gjennom Swamp Thing sitt funn av ein fugl, knekt og øydelagt, som rører seg av di den er full av insekt. Alle bilda er med på å føre fram til det same som gravlegginga boka opnar med, det vil seie ei grunnleggande forståing av banda mellom død og fødsel. Det som får døy og rotne gir grobotn for nytt liv.

4.2 Verket sin struktur

Men det er ikkje berre *Love and Death* som følgjer denne strukturen. Moore sine seks bøker sett under eitt teiknar og mellom byrjing og slutt ein gang frå død til liv, haust til vår, kaos til ro. Og innanfor desse to ytterpunkta gjentek denne rørsle seg, og som Bakhtin fleire gonger påpeikar i høve Rabelais kan narren si kollbøtte vere eit treffande bilde for denne strukturen. At rørsle frå byrjing til slutt ikkje eigentleg utgjer éi rørsle, men er samansett av mange miniatyrar av seg sjølv, burde vekke tvil om den ytre strukturen kan sjåast som endeleg.

Desse tematiske overgangane gjennomsyrrar altså verket frå makrostruktur til mikrostruktur, og det er desse ein må forfølgje om ein skal gripe *Swamp Thing*.

4.2.1 Frå haust til vår

Som nemnd, byrjar eg mi undersøkjing med den andre boka i serien, med grunngjevinga at den ikkje berre framstår som sentral internt i verket, men også at den på fleire plan kan seiast å ha ei særleg knytning til grotesken. Eg skal drøfte tolkingsrommet gravlegginga opnar, og om ein har augene opne for det groteske, kan det hevdast at det først med den at Alan Moore sin *Swamp Thing* byrjar. Første kapittel er altså «The Burial». Siste kapittel heiter «Rite of Spring», og desse skal eg i tur rette merksemda mot. Men før eg går heilt ned i dei enkelte scenene ønsker eg å poengtere den meir overgripande strukturen.

Det første eg ønskjer å merke er valet av titlar på desse to kapitla. Boka startar altså med ei gravlegging som finn stad i det hausten byrjar å late seg merke i sumpen. Sidan Moore så eksplisitt har knytt haust og død saman i byrjinga, er det trygt berre ut i frå tittelen på siste kapittel å gå ut i frå at det handlar om nytt liv. Dette er ikkje spesielt oppsiktsvekkande, koplinga mellom dei vekslande årstidene og menneskelivet sin gang er nok mykje eldre enn sjølv den greske Persefone. Men i dette tilfellet er presentasjonen akkompagnert ikkje berre av den høgtidelege stemninga ein kunne vente; hausten og våren er ikkje knytt sterkast til hendingane død og fødsel, dei er representert gjennom ritene som omgir desse. Ei nærliggande tolking er at Moore gjennom desse vala ikkje fortel den *eine* sin overgang. Ritene er ikkje individet sitt anliggende, dei er sosiale aktivitetar, i ritualet er individet til stades berre som ein del av kollektivet. For å gripe signifikansen til desse to scenene og banda mellom dei, er det naudsynt først å ta tak i ein del moment som set figuren *Swamp Thing* i kontakt med det groteske, byrje på spørsmålet om den groteske latteren, og vise korleis det iterative prinsippet ligg til grunn for verket.

4.3 Endring som litterært prinsipp

Ein kan seie at ein menneskekropp alltid er i endring, hår og neglar gror, hudceller fell av og nye kjem til, men den ramma kjøt og blod utgjer, og i endå større grad i den illustrerte kroppen, er stabil på ein heilt annan måte enn det ein finn i og rundt planter i eit miljø som sumpen. Forholdet mellom desse kroppane er òg analogt med forholdet mellom byen og sumpen. Uansett kor lett det kan vere å framstille byen som levande, er den likevel bygd opp av statiske, geometriske former. Slik det ytste laget av menneskekroppen er i stadig endring medan grunnforma er lik, er òg byen sine livaktige aspekt eit overflatefenomen. Mur og stål er grunnleggande meir statisk enn naturen der forfall, død og forråtning heile tida medfører ny vekst. Den overgrodde naturen kan vere vill og skremmande, og det er ikkje tilfeldig at byen vert til *asfaltjungel* når det trygge aspektet av ein planert arkitektur vert så stort at det slår over i noko ein ikkje lenger kan kontrollere.

Swamp Thing sin kropp er ikkje klart avgrensa i høve verda, når han gror ein ny kropp frå plantelivet i området absorberer han karakteristika frå materialet han brukar. Den fascinasjonen som er vanleg i møte med planter som raskt kan flytte seg, kanskje særleg dei kjøtetande, er òg ein del av denne figuren. Det er noko unaturleg og skremmande ved planter som har synlege refleksar. Mange av dei kappeklede strevar òg etter å viske ut grensene mellom seg og omgivnadene, nettopp kappe er ein slik strategi. Ei virvlande kappe gir inntrykk ikkje berre av at beraren er større enn han er, men også av at storleiken endrar seg – er usikker.

Det er desse elementa som konstituerer det første møtet med hovudfiguren. Det uvisse, det som ligg i skuggane, den unaturlege blandinga av ulike former. Bilda trekkjer vekslar på sumpen og jungelen sine ibuande konnotasjonar til det ukontrollerbare og ville. Det er den moseklede jordbotnen som er menneskeleggjort, i motsetnad til den meir vanlege superhelten som tek symbolkrafta si frå flygande vesen. I jordbotnen foregår det heile tida ei veksling mellom liv og død. Planter og dyr vert grunnlag for nytt liv, og denne tematikken, som er grunnleggande for bøkene, er allereie til stades gjennom presentasjonen av hovudfiguren på omslaga. Om ein kan sjå det groteske som noko meir allment enn berre ein teoretisk og kunstnarleg konstruksjon, er det i *Swamp Thing* ein tydeleg, og gjennomgåande, grotesk tematikk, der det ukjende, unaturlege og skremmande står sentralt.

4.3.1 Det første møtet med Swamp Thing

Omslaga er openbart det første som møter ein⁹, og sidan desse etter konvensjonen er svært forseggjorde, innbyr dei til noko djupare kontemplasjon enn omslaga ein stort sett møter i bokhandelen. Der superheltsjangeren sitt første salspunkt oftast er bildet av den heroiske figuren, den som står mellom faren og dei uskuldige, er møtet med Swamp Thing meir prega av tvil. Det er ikkje dei reinskorne ansiktstrekkja og det fargerike, håpefulle antrekket til Superman, det er eit ubestemmeleg vesen, dels skjult av skuggar, løv og greiner. Superman står breibeint med hendene i sida og haka løfta, eit kongeleg bilde sjølv om kappe ikkje hadde vore raud. Batman sit typisk på kanten av eit høghus, høgt over sine medmenneske, klar til å vere hemnaren eit korrump samfunn manglar. I begge er det eit inntrykk av det oppløfta, det høgverdige og noble. Swamp Thing sin stad er på bakken, og der dei to urbane heltane løftar sine firkanta kjevar, er det visuelle uttrykket til sumpmannen i Louisiana likare marka i nettopp sumpen.

9 Desse har ein endå meir eksplisitt funksjon i teikneseriane enn det ein finn i det vidare litteraturfeltet. I begge tilfelle er salsaspektet tydeleg, det handlar om å få ein potensiell lesar til å velje akkurat *denne* boka, men når det gjeld ordinær litteratur, som stort sett ikkje er illustrert, kan ein ikkje sjå spranget mellom presentasjonen på omslaget og inne i boka på same måte. I teikneseriane er konvensjonen at forsidene er mykje meir forseggjorde, dei er uttrykk for ein fortetta, pregnant variasjon over innhaldet i heftet. Men dette er moment som bildeteorien er mykje betre eigna til å handtere enn litteraturvitskapen.

4.3.2 Kven er det som ler kva slags latter? Den første ofringa.

Alec Holland, *sinnet* som Swamp Thing vert fødd av, er forskaren, den rasjonelt tenkjande og svært moderne figuren som vert slått til jorda, ofra og brent. Det er for lesaren ingen latter her, korkje den kyniske, moderne latteren Kayser høyrer (jf Bakhtin si sitering av Kayser, s 60), eller den kollektive folkelege latteren Bakhtin ser som grunnlaget for det groteske. Hendinga er ei moderne tragedie, og kjensla den vekker skal nærme seg reaksjonen nyhendebilde av ulykker får fram. Avstanden mellom forskaren sitt isolerte og trygge liv i laboratoriet og det nesten mellomalderske bildet av ein levande og brennande kropp er enorm, nett slik avstanden mellom det trygge moderne livet og fjernsynsbilde av krig eller katastrofar er.

Den nærmast sataniske latteren har rett nok sin plass i forteljinga. Dei som står bak ofringa av Holland er eit uoverskueleg stort selskap, eit passande bilde for Detet Kayser meiner grotesken er gestaltinga av. Den ansiktslause korporasjonen, der enkeltindividida berre er ein del av noko større, noko uangripleg og difor potensielt eller faktisk vondt, er godt eigna til å erstatte trua på meir transcendent vondskap. Leiaren er knapt nok menneskeleg, lite synleg og nærmast mystisk. Han er hovudet, mindre individ enn han er sjela til selskapet, handlangarane er hendene. Det er denne kroppen som ler når Holland døyr og seinare når Swamp Thing vert teke til fange, det er ikkje «karnevalens skratt» (Bakhtin 1991:22). Like fullt er det som veks fram overmåte fruktbart. Holland, tenkaren, hovudet, tek del i «ett av de äldsta och mest utbredda motiven», der «[d]öden, liket och blodet, såsom en nedmyllad sådd, frambringer ur jorden nytt liv» (Bakhtin 1991:323).

Holland sin død berre fortalt gjennom ein ekstern analepse, om enn ikkje ein heilt rein slik. Denne hendinga vert fortalt igjen og igjen frå ulike synsvinklar, først av Wein og Wrightson, så av Moore, og seinare igjen av Rick Veitch, som fortset å skrive serien etter at Moore gjer ferdig si forteljing i 1987. Eg har allereie vore inne på det kanskje viktigaste momentet Moore skreiv inn i den allereie eksisterande Swamp Thing-myten, nemleg at Swamp Thing slett ikkje var Holland i ei anna form. Det aller første han gjer når han tek over serien er å ta livet av han ein gong til. Det er dette som gjer det mogleg for Swamp Thing å i det heile få ei utvikling. Før Moore er han uløyseleg bunden til førestellinga om vitskapsmannen. Den første boka i serien, *Saga of the Swamp Thing* løyser på dette bandet, men berre ein svært flat figur vil umiddelbart vere i stand til å sleppe ei sjølvførestelling den har levd med i fleire år, og denne forteljinga treng ein fleirdimensjonal hovudfigur. Moore kan altså utan problem ta livet av Holland, men gravferda kjem først 8 hefte seinare, i det som skulle verte bok nr. 2, *Love and Death*.

4.3.3 Frå forskar til monster

Men før han kan gravlegge fortida si, må han sjølv kastast ned, han må oververe hendingane rundt ofringa av forskaren, utanfrå, utan å kunne gjere noko. Han må sjå det lykkelege paret som snakkar om korleis framtida skal verte for dei, ein framtid som verkar svært lys. Denne samtalen, som snart glir over i eit anna syn eller minne gir òg ekstra djupne til scena. Dei snakkar rett nok om korleis oppfinninga dei jobbar med vil endre både deira og andre sine liv, men måten dei omtalar kvarandre på gir eit tydeleg inntrykk av stabile personlegdomar. Dei kan verte eldre og rikare, men essensen i dei er den same. Berre kommentaren til Linda når ho kjem for å legge seg, det første ho seier i Swamp Thing sitt syn peikar mot dette: «You **never** tuck it in properly on my side» (Moore 1995:19). At Alec ikkje løftar augene frå boka han les når han passivt svarar «mm-hmm» tyder på at dette ikkje ville ha endra seg om framtida bar med seg det dei trudde skulle kome. Etter eit kjærleg blick på kona si seier Alec at ho kjem til å sjå vakker ut når ho vert gamal, og ho minner han på at då ho var 17 sa han «you're going to look really good when you're twenty-five». Det siste ho gjer før ho går til sengs er å slå ein spøk på mannen si bekostning: «I'll be rich and beautiful and you'll be rich and skinny» (Moore 1995:20).

Dette inntrykket av noko varig og uforanderleg får eit brutalt brot når synet vender seg, og Swamp Thing berre kan sjå bedande på forskaren som kjem til medvit igjen, berre for å oppdage bomba det er for seint å desarmere. Når Alec for andre gong spring brennande i sumpen, står Swamp Thing igjen på graset, ein spent kropp med open munn, men stille¹⁰.

10 Akkurat at han er avbilda medan munnen hans er i ferd med å forme eit skrik, men *før* han faktisk skrik er litt spesielt. Korkje superheltsjangeren eller horrorren er eigentleg kjend for å vere tilbakehaldne med dei store vendingane. Likevel er ikkje denne moglegheita til å gå heilt nær og gjere skriket til mannen som taper seg sjølv gå over i eit «larger-than-life» primalskrik utnytta. Forklaringa på dette ligg nok i avgrensingane for det spatiale kunstuttrykket. Will Eisners *Comics and sequential art* (2006) og Scott McClouds *Understanding Comics* (1999) er dei to fremste forsøka på definisjon, og drøfting av, det spesielle grafiske uttrykket teikneseriar utgjer, særleg med vekt på korleis tid vert framstilt. Korleis det innhaldet i ei og same rute ikkje nødvendigvis utgjer éin augneblink, men faktisk framstiller sekvensialitet er av dei viktigaste poenga dei diskuterer, og med det knyter dei seg opp mot ein større diskusjon om høvet mellom bilde og tekst. Eit viktig skilje i denne diskusjonen er det mellom spacialitet, som vert rekna for å vere dei grafiske og plastiske kunstartane sitt domene, og sekvensialitet, som er teksten sitt. Det er spørsmålet om kunstarleg framstilling av rom og tid. Denne problematikken har vore drøfta av mange, i Frode Hellands *Voldens blomster? Henrik Wergelands Blomsterstykket i estetikkhistorisk lys* (2003) ei svært god oversikt over desse spørsmåla si historie. Han trekkjer til dømes fram Lessing si drøfting av skilnadane mellom den fortalte og den skulpterte *Laokoon*, og denne sin argumentasjon for at skulpturen sin lett opne, og ikkje-skrikande munn må forklarast med «det pregnante øyeblikk». Dette skal kontemplerast over, og om skriket er avbilda i sitt klimaks er det ikkje noko igjen å kontemplere (Helland 2003:74). Signifikansen av det transitoriske i avbildinga av rørsle har òg Maurice Merlau-Ponty drøfta inngåande i høve Marcel Duchamp i *Øyet og ånden* (2000:67ff). I det heile er desse sidene ved det grafiske uttrykket sine moglegheiter, ideal og avgrensingar grundig drøfta på generelt grunnlag, og eg ser det ikkje nødvendig å gjenta mykje av dette. Det er likevel ikkje så sjeldan eg høyrer kjende med høg lesekompetanse seie at dei ikkje forstår teikneseriar, og vert overvelda og forvirra i møte med estetiske uttrykk som ikkje alltid leier lesaren i høve kva som er riktig sekvens å følgje. Faktisk er det ofte slik at ein sjølv med lang fartstid som teikneserielesar vert overrumpla av at layouten bryt med den mest vanlege leseretninga «høgre til

4.4 Iterasjon som demonologi og humoristisk grep

Angrepa på Swamp Thing sin kvardag er like lite målretta som knappen til A. E. i Friedrich Theodor Vischer sin *Auch Einer* som utløyser dei rekke uheldige hendingar under ein bryllupsmiddag. Hos Vischer vert det utvikla ein demonologi rundt «[the] malice of the inanimate object», som Kayser inkorporerer i sitt prosjekt. Hos Vischer er ikkje kvardagslege uhell som dei A. E. vert utsett for berre uhell. Når hovudpersonen under middagen bøyer seg ned for å ta opp gaffelen borddama hans har mista, trekkjer han med seg ein tallerken frakkeknappen hans har sett seg fast under. Som ofte skjer, er resultatet ein virvelvindaktig situasjon der det eine uhellet fører til det neste, til hovudpersonen vert overvelda av «a feeling of the sublime» og tek med seg ei flaske champagne bort til vindaugget. Brudgommen, som ikkje har vorte rørt av det sublime, men tvert om har vorte aggrevert av den fiaskoen middagen har vorte, tek tak i den stakkars A. E., eit offer av sin omgjenvader, denne vert sint. På dette tidspunktet held bruda på å svime av, og etter dette fortel ikkje A. E. meir, «for now the matter became comic» (jf Kayser 1981:110ff).

A. E. si tilbaketrekking til vindaugget vert spegla i Swamp Thing si tilbaketrekking til sumpen, og begge dei to vert avbrote i sine forsøk på å sleppe unna. Generelt sett er er superheltane som gruppe fanga i tekstunivers styrte etter denne typen demonologi. Sett i høve desse parallellene går det an å kome med eit forslag på kva som hender med mange av superheltane i løpet av 80-talet: Forfattarane ønskjer å gjere som A. E. og avslutte forteljinga før den vert komisk. Og det skal ikkje vere noko tvil om at store delar av superheltsjangeren har vore ufrivillig komisk¹¹.

Northrop Frye har nokre fine betraktningar rundt repetisjonen sin humoristiske funksjon. Han viser til Ben Jonson sin «theory of the humor, the character dominated by what Pope calls a ruling passion» (Frye 2000:168). Denne karakteren sin dramatiske funksjon er å uttrykkje ein tilstand av «ritual bondage». Han er besatt av sin *humor*, og fyller si rolle i den grad han gjentek sin besettelse. Det burde vere openbart at den typen tekst Eco skildrar er i nær slekt med dette fenomenet. Når «repetition overdone or not going anywhere belongs to comedy» (same stad), er det berre naturleg at dette har vorte ein sterk del av sjangeren. Besettelsen er eit av dei viktigaste karaktertrekka til dei kappekledde.

Dei mange åra med repetisjonar er ikkje noko forfattarane på 80-talet berre kunne, og heller

venstre – topp til botn», og difor må lese heile sider fleire gonger før ein greier å gripe samanhengen.

11 Sjå til dømes <http://www.superdickery.com>, ei side som samlar dei mest absurde forsidene og rutene frå 70 år med superheltar. Svært mykje av humoren er eit resultat av gjentakningar av hendingar som første gongen ein ser dei framstår som fantasifulle og spennande, men som vert stadig meir absurde og lattervekkande gjennom stadige gjentakningar.

ikkje *ville*, sjå bort i frå. Gjennom bruken av kjende figurar knytte dei nye forteljingane og dei nye forteljemåtane an til ein lang kontinuitet, som ikkje berre sette grenser for kva ein kunne gjere, jamfør DC-universet sine heltar og deira haldningar i høve å ta liv, men òg fargar dei nye tekstane med den humoren som hadde vorte bygd opp gjennom åra.

I tilfellet *Swamp Thing* er dette tydeleg. Takka vere den vendinga eg har vist til, nemleg at Moore har søkt ei meir heilskapleg og koherent ramme for verket sitt, gjennom å gi den si eiga byrjing, og sin eigen slutt, og på denne måten markert si forteljing som noko meir sjølvstendig enn den jevne samlinga av hefte som Eco tek utgangspunkt i når han såg på sjangeren. Men trass i at Moore sitt forfattarskap om *Swamp Thing* utgjer ein heilskap, held tradisjonen forteljinga open i begge endar. Tradisjonen viser seg òg når idyllen i sumpen vert broten av ein nysgjerrig fotograf.

Bakhtin skriv at grotesken ikkje overvinn frykta ved å gjere enkeltindividet ubetydeleg, eller ved å gjere livet meiningslaust ved å peike på at verda i alle tilfelle rullar vidare, med eller utan den enkelte sin innsats: «Det medeltida skrattet är emellertid inte den subjektivt-individuella eller biologiska förnimmelsen av livet som oupphörlig går vidare, utan det är en social förnimmelse som omfattar hela folket» (1991:99). Sjølv om *Swamp Thing* må seiast å tale for ei slik sosial fornemning, er den ikkje oppnådd i verket. Stemninga som vert bygd opp i kjærleiksscena vert verande eit internt fenomen for dei to hovudfigurane, og den positive framstillinga gjer det tydeleg at lesaren skal ta del i kjensla. Likevel er heile slutten av verket via brotet mellom den indre opplevinga dei to deler, og korleis dei vert sett utanfrå. Dette byrjar i slutten av den fjerde boka, *A Murder of Crows* (Moore 2001), og demonstrerer mistaket i dei to sitt forsøk på å distansere seg frå omverda.

4.4.1 To hus – to moglege forteljingar

Før kjærleiksscena som utgjer siste kapittel av *Love and Death*, vert *Swamp Thing* sin herkomst utjdupa ytterlegare i høve Wein og Wrightson sin figur, og det på ein måte som sterkt understrekar dei sykliske aspekta ved han, på bekostning av individualiteten hans. I «Abandoned Houses» møter Abby to menn i ein draum. Dei ber henne velje å få høyre anten ein løyndom eller eit mysterie. Desse mennene er Cain og Abel, den første drapsmannen og det første offeret. Tittelen på kapitlet viser til seriane desse to var vertar for frå 50-talet av, henholdsvis *House of Secrets* og *House of Mysteries*. Det var i førstnemnde at *Swamp Thing* hadde sin debut i 1971, og når Abby fjorten år seinare får velje mellom desse to, er det løyndomen ho ønskjer å få høyre.

Eg har allereie diskutert korleis Alec Hollands død vert gjenfortalt i byrjinga av denne boka,

og igjen nyttar Moore eit tilbakeblikk ut av sin eigen produksjon for å fortelje figuren på nytt. Men i dette tilfellet er det ikkje snakk om ei *attforteljing* – den historia Abel fortel til Abby er den *same* som han har fortalt tidlegare. I det første tilbakeblikket er dialogen sitert direkte, og teikningane i same stil som første gongen det vart fortalt. I «Abandoned Houses» er siteringa fullstendig, sidan desse sidene ikkje er gjenskapte, men er eit opptrykk. Det er verdt å merke seg parallellene i forteljeteknikk mellom dei tre tekstane som er i aktivitet her. Abel si historie om Alex Olsen er originalen, og då dei ynskja å fortelje vidare på dette korte stykket, introduserte dei Alec Holland. Slik er den andre serien av *Swamp Thing*, den Moore sitt arbeid er ei fortsetning på, ei *attforteljing* av den første *Swamp Thing*, og dei tekstane eg konsentrerer meg om er difor det tredje nivået av revisjon denne figuren går gjennom.

Denne delen av historia har ein veldig spesifikk funksjon. Gjennom å trekke fram den første *Swamp Thing*, som fortalt av Wein og Wrightson, undergrev Moore det særeigne ved hovudfiguren sin, til fordel for eit meir heilskapleg bilde. Sjangeren han arbeider innanfor, eller rettare, ein av hovudsjangrane som er styrande i desse tekstane, altså superheltsjangeren, er på mange måtar grunnlagt på motseiingar. Eg har diskutert dette då eg tok for meg *mainstream*-serien sin historisk-sosiale bakgrunn, og då særleg når det gjaldt korleis superheltseriane i den aktuelle perioden vart ein noko spesiell kombinasjon av ei barnsleg form, med eit vaksent innhald. Her møter ein altså ei anna side av desse motsetningane. Eit grunnprinsipp i skapinga av ein superhelt er nettopp det singulære. Ein superhelt sin individualitet, og suksess, er avhengig av at denne skiljer seg tilstrekkeleg ut i frå omgjevnadene. Difor må kvar og ein av dei ha sine heilt særeigne styrkar, og då er det ikkje nok å berre vere overmenneskeleg sterk eller rask, sjølv om dei to unekteleg er ei bra start. Samstundes ligg det i *mainstream*sjangerens natur at desse figurane ikkje kan vere så ulike som det vert lagt opp til, rett og slett av di det er så mange av dei¹², og slik er det dobbelt for *Swamp Thing*. Før han er ei lang rekkje som han, og etter han er det meininga det skal kome mange fleire.

Abel får fortelje Abby løyndomen bak Alec Holland si skjebne: «No! Not coincidence! Design! // In the history of the world, there have come sour times when the earth feels compelled to create an elemental champion for itself» (Moore 1995:178), men ho får ikkje ta den med seg og dele den med nokon. Som Cain seier då dei ber henne velje, er «[m]ysteries are wonders that you can ponder and share. Secrets are a burden to carry alone» (Moore 1995:166), og når broren prøvar å la

12 Dette er eit tema Alan Moore seinare har diskutert meir eksplisitt, i serien *Top Ten* som vart utgiven i 2000 – 2001. Her følgjer han innbyggjarane i Neopolis, ein by grunnlagt for å segregere dei med superkrefter og dei utan, sidan begge partar byrja å innsjå at problema ved denne blandinga var større enn problema superheltane løyste. Utan superheltar, ingen superskurkar, og heller ingen av dei omfattande skadane superheltane har ein tendens til å påføre byen medan dei kjempar for den gode saka. *Top Ten* vart gitt ut på imprintet *America's best comics*, starta av Alan Moore i 1999. Det er òg i denne serien snakk om ei utnytting av superheltatradisjonen for å kunne diskutere tema som ikkje berre er interne i høve tradisjonen.

Abby sleppe unna med kunnskapen, gjer Cain det Cain kan best. Han må for alltid vere drapsmannen, Abel alltid offeret, og Abby må vakne frå draumen utan å hugse kva den tydde.

Som sagt er dette kapittelet mest ei opptakt til ritualet som avsluttar boka. Dei momenta som står fram som viktigast er difor nært knytt til ritual som fenomen. Eit viktig element i dei fleste ritual er sjølve gjentakinga, ofte kopla saman med ei overføring av symbolverdi. I dette tilfellet finn det stad nokre slike overføringar. Cain og Abel kunne vore behaldne som enkeltindivid, utan at det skulle leggst vekt på ei evig repetering av fortida. Likevel vel Moore å bruke dei fremst som abstrakte omgrep. Dette bidreg til undergravinga av Swamp Thing som individ, og styrkar den gjennomgåande vektlegginga av det kollektive, det som går ut over kvar enkelt. Ei slik lesing heng òg godt saman med den elles litt merkelege behandlinga av Swamp Thing som superhelt, slik eg tok den for meg tidlegare. Den enkelte sterke si manglande evne til handling seier ikkje så veldig mykje. Om ein ser denne figuren si sviktande handlekraft som gjeldande også for dei andre «overmenneska» som sjangeren er så full av, seier den meir. Om ein ser den i samanheng med Abel si åtvaring om «sour times», og tillet seg å lese verket i høve til tida den var skrive i, og kanskje til og med i høve forfattern sine ytringar om kunst og politikk, er det nærliggande å halle mot ei lesning som peikar mot ein skepsis mot det sterke *individet* som ideal.

Det er òg verdt å bite seg merke i bibelallusjonane, då desse er med på å skape ei spesiell stemning av høgtid som vert omforma ved hjelp av meir kvardagslege, og også motstridande element, noko eg skal klargjere grundig i diskusjonen av kjærleikssцена.

4.4.2 The Burial

Det er altså først i byrjinga av *Love and Death*, «The Burial», at Swamp Thing kan rive seg laus frå fortida, og det er i denne ein hos Moore vert introdusert for Holland, om ein ikkje har lest 70-talets Swamp Thing. Første rute viser ikkje anna enn eit hol i bakken, og som i byrjinga av den første boka, regnar det også her. Swamp Thing er åleine, og monologen hans er dyster. «How deep ... does it have ... to be? The soil is ... wet ... the digging ... difficult ... // ... and I ... have been digging ... for such ... a long ... time ...» (Moore 1995:11). Den andre bobla er plassert i ei anna rute, lagt over ei anna tid, ei heilt anna stemning: Det er haust, og Abby beundrar sumpen og haustfargane. Hausten ber med seg konnotasjonar til død, og Persefone reiser ikkje berre ein gong til dødsriket.

Samstundes er ikkje naturen sin død kvar haust ei reint negativ affære. Hausten i sumpen er vakker, og det som døyr gir liv. Det er altså først her at han byrjar å gi slepp på mennesket Holland,

at han skal få gravlegge den døde forskaren. Det er ikkje anna enn passende at dette hender under naturen si feiring av kretslopet haust/vår, og dette vert forsterka gjennom at kroppen hans for første gong endrar seg i takt med naturen sine skiftingar. «Incidentally, you're not looking to bad yourself ... // Isn't this **funny**, what's happening to your **skin**? // Has it happened **before**?», spør Abby. «No ... // I was not ... in touch ... with the **seasons** ... before ...» (Moore 1995:12).

I Bakhtin sin grotesk er som nemnt rørsla mot det nedre, og den påfølgjande rørsla opp som er sentral: «Nedsättandet gräver en kroppens grav för en *ny* födelse» (Bakhtin 1991:31), og som nemnt meiner eg at denne rørsla er aktiv i *Swamp Thing* som representant for ei særleg periode i teikneseriehistoria, om enn sjeldan så eksplisitt som i akkurat denne scena. Bakhtin hevdar at det «[t]ill grund för de groteska bilderna ligger en *särskild föreställning om den kroppsliga helheten och om gränserna* för denna helhet» (Bakhtin 1991:312). Mange stader gjer han poeng av at det som er overdrive i dei groteske kroppane nett er dei delane av kroppen som anten står ut, eller der kroppen opnar seg mot verda: «Berg och avgrunder, sådan är den groteska kroppens relief» (Bakhtin 1991:314). På grunn av dette framstår motiv knytt til eting, avføring, kroppsvæsker som særleg groteske.

Sett ut i frå ein slik bakgrunn er denne korte scena som vekslar mellom ei einsam gravferd og ein samtale som dreier seg rundt naturen sin venleik i forfallet og korleis ekteskapet til Abby har fått ein ny vår svært fortetta, og sentral for forståing av teksten som heilskap. Det mest openberre momentet er så klart at Swamp Thing ikkje kan verte Swamp Thing før han har gravlagd Alec Holland. Allereie i første bok svarar han «No. // Not Alec.» (Moore 1998:75) til Abby når han bryt laus frå tilbaketrekkinga, men dette forblir berre eit potensial fram til gravlegginga. Det er først når beina ligg i jorda at ein ny fødsel finn stad.

I opningane mot verda er det groteske, og det er passende at denne overgangen i Swamp Thing vert markert av ein open munn. Det er nemleg først med gravlegginga av forskaren at han kan byrje å smelte saman med verda, eller noko meir spesifikt: med naturen. Grava er ikkje rektangulær, kunstig form, den er rund og gravd med hendene, ikkje verktøy. Den fungerer òg som frampeik, mot eit punkt der Swamp Thing *er* eitt med jorda, eit punkt der det ikkje er noko tydeleg skilje mellom «jorda svelgjer» og «Swamp Thing svelgjer». Fokuset på munn, eting og ofring skal eg kome attende til også seinare i denne delen.

Denne sekvensen har òg konsekvensar som går utanfor dei seks bøkene Moore forfatta. Når beina vert lagt i jorda, får han gravlagt Wein og Wrightson sin figur, og med det er han med på å gravlegge ein epoke i teikneseriehistoria. Endringane som finn stad i desse bøkene er ein del av endringar i det større feltet. Før Moore var forskaren og planta uløyeleg bundne saman, dei var

same mann i ulike kroppar, ein avart av Dr. Jekyll og Mr. Hyde. Swamp Thing var rett nok ikkje på noko punkt eit symbol på rein vondskap slik Hyde var det – at eg konsentrerer meg om superheltane og ikkje superskurkane burde gjere det klart – men det hadde ikkje vore noko i vegen for at figuren kunne hatt ei liknande utvikling som den Frankensteins monster har. Det einaste monstrøse i begge figurane er i utgangspunktet tilblivinga deira, men begge vert møtt med den same frykta og utfrysinga som gjer at Frankensteins eksperiment vert det monsteret det er venta at han skal vere. Når dei to sidene av Swamp Thing vert skilde frå kvarandre, vert figuren frigjort frå det som hadde vorte ein avgrensande motivasjon. Når det å vende tilbake til den gamle kroppen viser seg å vere meir enn ei umoglegheit, at det rett og slett ikkje var han sin kropp, kan figuren opne seg mot verda.

Slik tek det groteske figurane, og på eit anna plan sjangeren, med frå stabilt til ustabilt, og settinga er hausten. I høve Abby og mannen hennar, Matt, er hausten eit frampeik. Dei nye fargane i forholdet deira gjer at det verkar som vår, men forfallet er ikkje kome endå. Igjen er det snakk om ei tru på noko stabilt. Begge har fått nye jobbar, dei har flytta inn i eit nytt hus, og han har slutta å drikke. Men som dei sterke haustfargane er dette berre ein illusjon av liv. Også desse to må verte kasta ned for å verte løfta opp.

4.4.3 All life / All horror

Den omtalte kjærleiksakta som avrundar *Love and Death* er sentrert rundt Abby sine opplevingar etter å ha ete ei rotfrukt som veks på kroppen til Swamp Thing. Denne scena er svært fortetta, og ein sentral del i den veven av itererande forteljingar og tema som strukturerar verket. For å lette lesinga av denne scena, skal eg først ta for meg ei seinare scene der to svært ulike personar også får oppleve verda «gjennom Swamp Thing sine auge».

I den fjerde boka, *A Murder of Crows*, tek altså andre del i opplevinga som kjem frå å ete rotfruktene som veks på han, og gjennom dette vert ritualet Abby og Swamp Thing gjennomfører nyansert. Det som viser seg å vere Chester Williams, ein mann som ikkje kan skildrast som noko anna enn ein aldrande hippie, finn ei av rotfruktene under ein spasertur i sumpen, og tek den med heim for å studere den nærmare. Kort tid etter får han to besøk. Den eine er ein fortvila ven, Dave, som ber om å få kjøpe noko som kan dempe smertene til den kreftsjuke kona hans. Sidan Chester har ei periode der han freistar å reinse kroppen har han ikkje noko å selje, men seier at rotfrukta han har funne «[has] got some similarities to datura root, so maybe it's some sorta unknown psychedelic» (Moore 2001:10). Dave er desperat, og har tydeleg mindre erfaring med slikt enn Chester, så han takkar, tek med seg ein bit av Swamp Thing og går heim. Så snart han har gått, bankar det igjen på døra, og ein heller ubehageleg fyr kjem inn. Brautande spør også han om

Chester har noko å selje. Han endar opp med å insistere på å kjøpe ein bit av rotfrukta, men går utan å betale.

Dei to sine reaksjonar er som natt og dag. Alt den døyande ser er liv, alt den levande ser er død. Ho får oppleve den same flytande, lysande draumen som Abby fekk, han vert jaga gjennom Swamp Thing sine mareritt. På den eine sida:

Life. It's all life. [...] It's all getting wet and the water changes from solid to liquid to gas, moving around the planet [...] there's separate icicles that melt and vanish, separate puddles that dry up and they're gone But they're not gone! They just changed states, is all ... [...] I've got my own shape, and I like it, and I don't want to lose it, but ... But icicles are frightened of the sun. There's no need. There's no need for all this fear. (Moore 2001:16, 18)

På den andre sida:

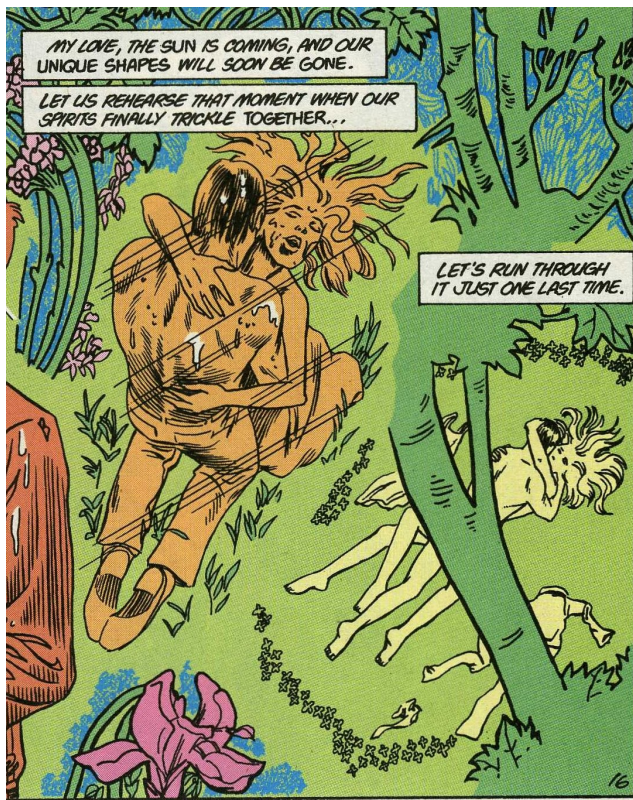
Oh, God, this is what the world's really like, isn't it? I can see it now. We're all monsters! We're all deformed things, living in hell ... Everything just dies and rots, gets full of bugs, mindless bugs, eating eachother ... It's horror. It's all horror. (Moore 2001:19)

Bildebruken i desse to sekvensane er svært ulik, særleg er det grafiske uttrykket konvergerande, men det er samstundes nokre samlande element. Medan ho skildrar noko flytande og lyst, skildrar han noko fast og mørkt, men begge skildrar ei kjensle av endring og overgang. Bildebruken er heller ikkje frittstående, men del av ein struktur som går gjennom heile arbeidet til Moore med Swamp Thing.

I forrige del, som i hovudsak diskuterte kva sjanger og kva figur Swamp Thing er, trekte eg fram korleis tilbaketrekkinga hans frå omverda vart skildra. Kjærleiksscena vert skildra med same verkemiddel, møtet med *the Parliament* vert òg behandla på same måte. Også det som vert det narrative høgdepunktet for dei seks bøkene, ei reise til helvete for å møte det opprinnelege mørkret, knyter an til dette bildet av å flyte i noko uendeleg stort, å på same tid vere utan eigentleg kontroll, men samstundes ikkje vere i eigentleg fare. Og om ein hugsar tilbake til det sjølvsame første forsøket til Swamp Thing på å trekkje seg tilbake frå ei verd han ikkje klarer handtere, vert denne flytande roa kontrastert og spelt opp mot sin motsetnad, ei hard og kantete verd, «deformed», «full of bugs, mindless bugs, eating eachother». Denne siste skildringa er også svært passande på hovudfiguren sitt fysiske uttrykk, eit uttrykk som vert Abby til del i kjærleiksakta, og den forvridd, rotdekte og mosegrodde kroppen også denne forskremte mannen ser seg sjølv som i hallusinasjonen.

Døden, forfallet og endringa er i følge Bakhtin mellom dei mest vesentlege komponentane i

det groteske, men dette er ikkje sentrert rundt den *eine*.



4.4.4 Rite of Spring

«Spring came, and everything in the world woke up ... // ... except him. // Outside, the rude young tendrils, supple and green, muscled upward through chinks in the turf's dark underbelly» (Moore 1995:184). Slik byrjar kapittelet, og igjen er det umogleg ikkje å sjå korleis rørsla ned og opp igjen, frå det døyande til det levande, er grunnlaget til denne teksten. Den som ikkje vaknar, er Matt Cable, og kona hans Abby sine kjensler når ho står ved sidan av den komatøse er svært ambivalente, og i endring. «[...] she felt guilty, felt relieved, frightened, angry», men desse kjenslene er i ferd med å blandast saman og verte noko anna. Ho held på å sleppe taket i han, og Matt sine skader, som aldri kjem til å lækjast er den «døden» som let ein ny kjærleik vakse fram.

Det er også vanskeleg å ikkje skulle sjå skildringa av dei unge spirane som slår seg fram som ei skildring av den komande kjærleiken, og i så måte er det interessant korleis desse er menneskeleggjort. Dei er «rude», og tvingar seg fram gjennom opningar og sprekker i graset sin mørke buk. I høve Bakhtin si behandling av grotesken er det mykje som gir gjenklang i denne setninga. Framhevinga av det livgivande nedre og mørke eit av hovudpoenga hans, og her er det understreka av at prosessen har noko upassande i seg. Skildringa gir eit inntrykk av spirane som

noko som manglar den offisielt forventta respekten for det beståande. Den ikkje fruktbare vinterjorda, og Matt sitt no passive og stagnerte liv må finne seg i å verte grobotn for noko nytt og overskridande.

Kontrasten vert vidareført gjennom eit skifte til ein heilt annan topos. Det sterile sjukehuset må vike for den fruktbare sumpen. Om enn eit sjukehus er ein stad både for død og fødsel, er det døden som har det sterkaste grepet, og arkitekturen er instrumentell, rektangulær og ordna. Fødselen krev ikkje ein slik kontroll som denne typen bygningar skapar, men dei fører med seg ein distanserende abstraksjon i høve sjukdom og slutten på livet. I forflyttinga til sumpen vert dette kunstige skiljet mellom liv og død meir uklart. Matt er ikkje i kontakt med andre menneske eller levande vesen, han er bunden til maskiner og slangar. I idyllen som følgjer er det eit heilt anna samspel, og denne scena minner ikkje så reint lite om senterstykket i Hieronymous Bosch sin triptyk *The Garden of earthly Delights*. Moore nyttar fleire gongar dette tredelte måleriet som ein referanse i *Swamp Thing*, eit kapittel har til og med fått tittelen sin frå måleriet. Marina Warner har mange interessante innspel i høve dette måleriet i *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds* (2002), særleg i synet ho har på Boschs moralisme – eller mangelen på den, og desse vil vere sentrale i diskusjonen.

Abby og Swamp Thing sit under eit tre i vasskanten, og er omgjevne av insekt, fuglar og padder. Ho er vever og glatt, han er stor og dekt av røter. Idyllen tek opp i seg dei motstridande elementa og stemninga er roleg. Alt ligg til rette for ei endring i forholdet deira, og ritualet kan byrje.

Som nemnt hevdar Bakhtin at dei viktigaste delane av den groteske kroppen er dei som opnar seg mot verda. I ritualet mellom desse to et Abby ei rotfrukt som veks på Swamp Thing, og får på denne måten ta del i verda slik han kan sjå den. Igjen er det det same momentet som vert tematisert: den kollektive deltakinga i liv og død. Inntak av spesielle planter er eit klassisk innslag i sjamanisme og mat som ein del av ritual er kjent frå dei fleste religionar. Også kristendommen, som også før Rabelais si tid var den dominerande religionen i Europa, har nattverden. Oblatet og altervinen er ikkje hallusinogen, men deler i utgangspunktet fleire trekk med sjamanens sine rusmiddel. I begge tilfelle ligg det i ritualet eit mål om å stige ut av denne verda sine grenser, og ta del i noko større, noko heilag, å formidle kontakt mellom dei døde og dei levande. Dette er openbart ei forenkling, men likefullt eit viktig aspekt å hugse på i høve samkvemet mellom desse hovudfigurane.

I mykje av Moore sitt arbeid er desse to religiøse uttrykka og andre viktige. Dette, og den manglande respekten han kan vise for skilja mellom ulike element er som eg har vore inne på, viktig generelt i *Swamp Thing*, ikkje minst i dette kapitlet. Når Abby har teke ein bit av rotfrukta

spør ho «You wanted me to do this as, like, a symbolic thing?», og Swamp Thing svarar «No ... // Not ... Entirely ...» (Moore 1995:194). Medan ho overraska byrjar å gli inn i hallusinasjonen, med munnen full av ein del frå kroppen til sin nye elskar, sit ei padde litt lenger borte, med den knekte kroppen av ein augestikkar halvvegs inne i munnen. Den opne munnen og det voldsomme, brutaliteten, i bildet av denne padda, og dette bildet si samanstilling med dei to som erklærer sin kjærleik for kvarandre er berre overraskande om ein ikkje les scena på bakgrunn av det groteske. Med denne bakgrunnen vert dette elementet, som elles ville vore forstyrrende, eit tydeleg frampeik mot det som ventar.

4.5 The Garden of Earthly Delights

Boschs *The Garden of Earthly Delights* er altså eit viktig kunsthistorisk forelegg, både for idyllen i sumpen, og for reisa gjennom helvete. Boschs «hage» er ein overflod av frukt, og over alt i bildet tek nakne menneske del i det som Warner hevdar ikkje så mykje er «an orgy of sexual embraces» som det er «an orgy of eating, of tasting, picking, sucking, munching, as well as hiding in, riding on, playing with, dressing up in – flora, fauna, and fruit» (Warner 2002:57). I dette måleriet ser Warner ikkje den moraliseringa over fråtsing og seksuelle utskeiingar det er lett å lese ut av eit mellomaldermåleri med kristne motiv. Sett i høve jakta som finn stad i Eden på venstre side og kannibalismen i Helvete på høgre side, framstår samkvemmet i midten som noko anna enn syndig lyst, trass dei klare innspela av «sexual play». I likskap med *The Garden* er også *Swamp Thing* sterkt prega av kristen biletbuk, men som i førstnemnde vert dikotomiane også hos Moore mindre klare. Hos begge kan ein finne «[t]he semantic between sex and food, sin and death that governs the language of Christian eschatology» og hos begge verte desse flytta «into another order of equivalences», med dei endringane i moralsk tyding dette medfører (same stad).

Det er også verdt å merke seg den mangelen på menneskeskapte element i desse to verka. Warner fortel om korleis Bosch sine bilder har vore sett i samanheng med den alkymistiske tradisjonen, ein tradisjon som meir enn noko sirklar rundt omforming av metall. *The Garden* har vore sett som ei skildring av *childs play*, eit tidleg stadium i den alkymistiske prosessen, der målet er å finne att løyndomen bak evig liv som vart tapt gjennom fallet i paradiset. Men om ikonografien er lånt frå alkymien, har Bosch fjerna det grunnleggande elementet av menneskeleg inngripen som er så sentral i alkymien (Warner 2002:58f).

Korkje i *The Garden*, eller i sumpen i Louisiana er metamorfosane haldne i gong av «human scientific intervention», men høyrer heime i «nature's autonomous ecology» (same stad). Warner

legg mykje vekt på vegetarianismen som er portrettert, og ser dei få rovdyra i hagen som lite meiningsberande. Swamp Thing si rolle som fruktbarheitsgud gjer knytinga mot vegetarianisme nærliggande, men samstundes som den menneskelege alkymien heller ikkje får plass i Moore sin hage tek den likevel opp i seg ikkje berre den balansen Warner finn i Bosch sitt idylliske landskap, men også den balansen dei kjøtetande står for. Om dette har vorte pressa ut frå triptyken, vert den hylla i avsluttinga av *Love and Death*: «There is a delicious ambiguity ...» (Moore 1995:199).

Abby sine første steg inn i den psykedeliske kjærleiksakta endrar synsinntrykka hennar. «Oh look at the swamp ... // It's all of fire ... millions of birthday candles ... // and ... look at **me!** All these strands of pearly stuff ... // Alec ... what's **happened** to everything?» (Moore 1995:196). Svaret spelar igjen på dei elemnta eg har peika på: «You ate ... the **fruit**». Her alluderer Moore igjen til frukta frå syndefallet, men i likskap med *The Garden*, har ikkje synda nokon plass her. I det heile er det påfallande at når Moore vel å bruke det Warner seier er «[o]ne of the most common substitutions in myth»: seksualakt og eting av frukt, vel han å fjerne elementet av straff som heng ved i dei to døma Warner trekkjer fram, nemleg Adam og Eva på den eine sida, og Persefone på den andre. Abby sine hender er korsa over brystet, men kroppsspråket tyder ikkje på at ho prøver å skjule si skam – skam finst har ingen plass i denne hagen, og det er heller ikkje noko frykt der.



Men om Moore har ein viss affinitet til mellomalderens førestillingar om paradiso og helvete, er det viktig å hugse på den tida og det miljøet han kjem frå. Undergroundforfattarane på 70-talet fekk som nemnt sine utgjevingar distribuert i forretningar som også selde klede og brukarutstyr, i eit alternativt miljø som slekta på hippierørsla. Dei idealistiske og holistiske tankegangen som kjem særleg sterkt til syne i denne kjærleiksakta er representativ for dei haldningane som også gjennomsyra hippiefestivalane, og dei noko seinare New Agefestivalane. Eit heilskapleg verdsbilde, ei vending tilbake mot naturen og mot kvarandre, kombinert med austleg mystikk og eksperimentering med medvitsendrande stoff og fri kjærleik, var blant dei viktigste elementa som vart sett opp mot

den rasjonelle målrettinga og instrumentalismen dei industrielle framskritta hadde ført med seg.

Desse alternative retningane gjorde deltakarane i stand til å nærme seg det spirituelle på ein meir eklektisk måte. Steven Sutcliffe, forskar innanfor moderne religion si historie og etnografi, peikar i artikkelen «'Wandering stars': Seekers and Gurus in the Modern World» på at «these kinds of spiritual *bricolage* have become increasingly commonplace, even mainstream, strategies in post-1960s America and modern culture in general» (Sutcliffe 2000:17). I dette ligg noko av den same folkelege kontrollen over det religiøse livet som Bakhtin hevdar kom til uttrykk i det mellomalderske karnevalet. Å velje ut element frå ulike religionar, kulturar og mytiske system er med på å undergrave den offisielle religionens monolittiske status. Når det spirituelle livet ikkje berre vert infusert med påverknader frå kjelder innanfor den Judeo-Kristne mytologien, men frå til dømes paganisme og sjamanisme, det vil seie panteistiske meir enn monoteistiske retningar, vert undergravinga av den offisielle religionen dess meir slåande, og folkeleg.

Det er òg skilnader mellom desse måtane å organisere levesett og verdsbilde når det kjem til oppfatning av tid. Moderne samfunn, som ein må sjå desse alternative rørslene som reaksjonar mot, er på eit plan kjenneteikna av høvet mellom dei to uskiljelege dimensjonane tid og rom. Problemstillingane rundt høva mellom desse to er kjerna i Warren D. TenHouten si undersøking *Time and Society*, der han studerer forskjellane mellom tidsførestillingar hos dei australske aboriginarane og den vanlege måten å forholde seg til tid i den vestlege delen av verda: «time retains a certain priority over space in modern societies. This priority, however, is nearly reversed among members of indigenous, oral cultures» (TenHouten 2005:1). Eit av dei viktigaste poenga til TenHouten er at skiljet mellom «lineær» og «syklisk» tid, som ofte vert knytt til henholdsvis ei framtidretta eller presensdominert haldning, i praksis ikkje på langt nær er så openbare motsetnader som det kan verke, men at skilnadene er av grad, ikkje art. Men sjølv om desse omgrepa ikkje klart kan skiljast frå kvarandre i verkeleg liv, kan dei vere nyttige kategoriar i ein diskusjon om tid (TenHouten 2005:2f). Det er vanskeleg å tenkje på det marknadsprega 80-talet utan å samstundes la tankane gå mot eit vurdering av tiåret som svært farga av ei individualisert nyttetenking.

Tilbaketrekkinga til sumpen, lengten mot og forsøket på gjenoppbygging av det tapte paradiset går sterkt imot ei slik verdsoppfatning. Denne negasjonen av, og rørsle bort frå, det moderne samfunnet sine krav og tilbake til naturen vert forsterka av rammene figurane opptre innanfor. Superhelten er, i det minste på overflata, meir enn noko anna kjenneteikna av nyttefunksjon og handling, sjølv om dei som gruppe er prega av ei meir eller mindre tydeleg avmakt. Ein superhelt som ikkje nyttar kreftene sine til det felles beste, signaliserer eit brot med

norma som er meir markant enn om det var eit «vanleg», dødeleg menneske som trekte seg ut av verda. Heile akta mellom desse to usannsynlege elskande er fylt av ein hyllest til det som berre *er* – det meiningsfulle i det mållause. I Abbys koitale hallusinasjon, ser ho ei side av verda som ho ikkje har opplevd før: «Everything's *alive*, and ... // ... it's all made from the *same stuff!* // I never realized ... // ... that the world ... // ... was like this ...» (Moore 1995:197).

Ei typisk litterært portrett av ei kjærleiksakt ville brote saman under dei motiva som følgjer denne. Kjensla av ein fisk som sym forbi og rører ved beinet til kvinna skulle vere nok til å bryte einkvar romantisk illusjon. Men ikkje her, og det er dette som gjer den signifikant, og som set den i kontakt med det Bakhtin skildrar:

[...] groteskens själva natur är just att uttrycka livets fullhet med alla dess motsägelser och dess dubbla ansikte, vilket innbegriper negering och förintelse (det gamlas död) som ett *nödvändigt* moment, oskiljbart från *bejakelsen*, födelsen av något nytt och bättre. (Bakhtin 1991:71)

«A brief anti-gravity necklace settles against my throat, collapsing, dissolving, *warm* as it trickles away ... // Below the water the sudden *cold* frottage of fish skin, slick and silver against my instep ...» (Moore 1995:198, mine kursiveringar). I desse observasjonane vert det teke nok eit steg mot omfamninga av livets doble natur og feiringa av sjølvets oppløysing i desse. I denne sekvensen er det verdt å merke seg korleis det varme vert kontrastert med det kalde, korleis oppløysinga allereie her byrjar å tre fram som eit sentralt motiv, og ikkje minst korleis Abby slett ikkje trekkjer seg attende frå fisken sitt kalde skinn som brått rører ved foten hennar. Ein kan tydeleg sjå korleis det som burde vore fråstøytande vert vendt om i eit kjærteikn.

4.5.1 La petite mort

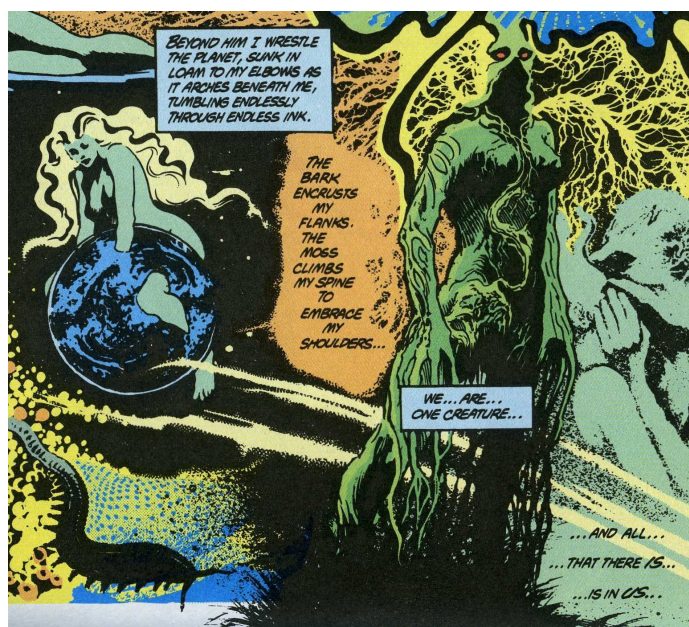
Ekstatisk vert dei to oppløyst i kvarandre:

She is ... // ... so beautiful ... // I ... // ... am ... // ... so beautiful ... // A tide of emeralds engulfs me. // I'm falling into him. // I don't care. // In him, I ride the amber sap, oozing through miniature labyrinths. Clusters of insect eggs burn like nebulae, suspended in their unique and vinewrought cosmos ... // [...] The bark encrusts my flanks. The moss climbs my spine to embrace my shoulders ... // We ... are ... one creature ... (Moore 1995:199f)

og i verda:

Together we know the light, exploding upward in a birdcloud, fragmenting into whirring feathered shrapnel, dancers in the glare ... // [...] Amid coiling, lightless mazes deep within us, rodents make love and wage vendettas, with needle teeth that

tear and small hearts that spill poppies on black earth scented with urine. //
Tenderness. Passion. Violence ... My enemy's blood erupts to fill my mouth with molten copper. (Moore 1995:200)



Begge desse passasjane inneheld uforeinlege motsetnader og ei rørsle ovanfrå og ned, kanskje dei to einaste punkta som drøftingane om grotesken har samlast om. Den første skiftar frå understrekinga av venleiken i Abby, som *fell* ned i han mot barken som «encrusts». Dette vert så vendt over i mosen som omfamnar henne, eit ganske anna og varare bilde. Ho rir oppløfta på «the amber sap», og eit reint og positivt bilde finn sitt motstykke i det mindre positivt lada «oozing». Neste del følgjer nett same tekstlege logikk, og samanliknar fugleflokken med «shrapnel» før bildet vert fylt av ord med dei same krigerske konnotasjonane. Men sjølv blant gnagarane er ikkje dualiteten borte, og heller ikkje her vert den eine kjensla sterkare enn den andre.

Det er òg ei klar rørsle i synsvinkelen, noko som vert tydeleg i det andre sitatet. I «[a]mid [...] mazes deep *within us*, rodents make love and wage vendettas» er det eit tydeleg skilje mellom den som talar og det det vert fortalt om. I neste setning er dette skiljet mellom «oss» og «dei» som er aktivt i første del av sitatet utsletta, og det kan ikkje lenger vere snakk om «it's mouth», det må vere «my mouth».

Jamført med symbiosen mellom Cain og Abel i kapittelet før, der dei to lever sine respektive roller, avhengige av kvarandre: den eine som dør og den andre som drep, vert det tydeleg at den

siste setninga her skildrar ei omforming av den sterkaste sin rett, og eit forsøk på å fylle denne med eit anna innhald. Det er «[m]y enemy», eller rettare «[m]y enemy's blood» som er handlande, den som talar er passiv, og let munnen verte fylt.

Den same rørsla finn òg stad mellom desse to sekvensane, men sjølv om retninga er vendt ned, er den slett ikkje negativ. Denne scena skildrar klart ei verd som vert transformert, og ein kan seie som Kayser, at den vert «estranged». Men framandgjeringa finn i hovudsak stad hos lesaren. Abby uttrykkjer rett nok ei overrasking i høve det ho opplever, men det første inntrykket er overmåte kort, og glir raskt over i ein heilt anna *tilstand*, ei feiring av det som *er*, *blir til*, og *forvitrar*. Det er noko groteskt, kor vanskeleg det enn kan vere å klart definere omgrepet, over kjærleiksakta, blanda som den er både med liv og død. Men den er langt fjerna frå frykt for begge desse.

Som nemnt er det mange overraskande element som spelar inn. Fuglar, helst kvite turtelduer, kan opptre som naturlege bilder i skildringar av kjærleik, men insekt, amfibier, slangar, moldvarpar, og andre levande vesen som ikkje er knytt til fri flukt, men er bundne til jorda, sumpvatn og mørke gangar under graset er slett ikkje noko ein skulle forvente i ei scene der to tilkjennegir kjenslene dei har for kvarandre. Her er ikkje desse momenta berre til stades, dei vert skildra i same språk og dei vande konnotasjonane endrar seg. Fuglane tek til seg det illevarslande og valdelege i rottene, som i sin tur ikkje lenger berre står for den kalde, kyniske brutaliteten dei oftast er knytt til i litteraturen, men i staden vert tillagt eit meir varmloda kjensleliv. Bilda glir saman, slik også Abby og Swamp Thing glir saman. Når ho vert omkransa av hans skremmande rustning, utviklar han feminine trekk.

På dette tidspunktet er Bosch si tredeling langt borte. Om ein skulle heldt fast på samanlikninga, er det som hender at venstre og høgre side i triptyken, paradiset og helvete, smeltar inn i den sentrale hagen, og der får sine særpreg ikkje utvaska, men forstyrra og omforma. Det er minst av alt ei svekking av innhaldet i bildet. I det motsetnadane vert smelta saman, vert styrken i symbolikken forsterka.

Det er særleg to andre stader at *The Garden* gjer seg gjeldande, og der ein kan sjå liknande funderingar over normer og verdiar som dei Warner finn hos Bosch. Den første av desse to finn stad i møtet mellom Swamp Thing og Gotham city sin mørke ridder, Batman, og er eit resultat av at dei elskande vert skilde frå kvarandre av ei verd som ikkje godtek kjærleiken deira. Siste gong dei sær-eigne fruktbarheitsmotiva kjem til syne er i det som vert Moore sitt farvel med figuren.

4.5.2 Attende til hagen

At forholdet mellom dei vert oppdaga, gir støtet til kapittelet med namnet «The Garden of Earthly Delights» som vert ein del av femte boka i serien, *Earth to earth* (Moore 2002), der Abby på grunn av forholdet vert arrestert og sikta for brotsverk mot naturen. I staden for å halde seg innanfor bygrensene slik ho skal medan ho ventar på at rettssaka mot henne skal byrje, rømer Abby til Gotham city. Dette er signifikant, for som ho seier det: «I shouldn't have chosen this place. I should have gone to Metropolis, New York, someplace without so many shadows» (Moore 2002:20). Innanfor DC Comics sitt univers er det Gotham som er nærast knytta til menneskets mørke sider, og det er dit ho reiser. Sett i høve til Metropolis, der Superman held til, er Gotham mykje sterkare prega av galskap, noko som særleg vert skildra gjennom det spesielle forholdet mellom byens to mest prominente figurar: Batman og the Joker.

Dette er altså ein sentral del av heilskapen, der Abby meir enn tidlegare får sin eigen handlingstråd, og *Swamp Thing* får to separate hovudfigurar, som på kvar sin kant forlet det paradiset dei har saman i sumpen. Samstundes som Abby sitt reisemål fører med seg eit heilt sett av teiknsystem og forventingar, er det ikkje til å kome utanom at også Gotham her vert farga av konnotasjonane knytt til staden Swamp Thing reiser til: Helvete.

4.5.3 Ingen kulturell relativisme i sumpen

Love and Death vert altså avslutta med den oppløfta, salige stemninga dei to har greidd å oppnå åleine i sumpen. Alt er lagt opp til ei avslutting der dei to kan leve lukkeleg alle sine dagar. Ein kvar som har lese meir enn *ei* forteljing om ein superhelt, veit at dette ikkje er slik det ser ut. Sjølv om denne sjangeren gjennom 80-talet oppnår ei heilt ny grad av autonomi, og med det mistar mykje av den gjenkjenningseffekten Eco talar om, er ikkje dei verka som kom ut i denne perioden heilt lausrivne frå tradisjonen dei står i. Dette er *ikkje* forteljingar av typen *what if* eller *imaginary tales*. Apokryfane høyrer i all hovudsak til den tidlegare tradisjonen, og det er mest denne sida av sjangeren Eco skriv om, det er først med 80-talet sine omveltningar innanfor feltet, altså gode ti år etter at «The Myth of Superman» vart trykt, at apokryfane eigentleg må vike plass for kanon som den viktigste delen av forteljingane, og det er nett det som også hender med *Swamp Thing* som serie i desse åra.

I alle tilfelle krev sjangeren ei viss innsikt i den kanon som gjennom åra har vorte bygd opp, eit krav til både lesar og forfattar. Som Moore skriv i innleiinga til *Saga of the Swamp Thing*, har ikkje desse forteljingane noko klar byrjing, og endå mindre ein slutt, det er alltid ei opning for at den skal halde fram. Trass i at idealet om kontinuitet har vore handheva striktare dei siste 30 åra enn

tidlegare, kjem nok sjangeren aldri til å kunne sleppe det preget av eit kunstig oppretthalde evig no som er så viktig i Eco sin artikkel.

Kjennskap til historikken til sjangeren gjer det mogleg å sjå ein parallell mellom korleis kjærleiksakta framstår når berre Swamp Thing og Abby er i fokus og korleis det framstår utanfrå, og korleis *Swamp Thing* framstår som enkeltverk og korleis det framstår når ein ser det i høve den no 70 år lange superheltradisjonen.

Mykje talar for ei lesing av Alan Moore sin *Swamp Thing* som ein hyllest til den stemninga Bakhtin også ukritisk hyllar hos Rabelais. Verket er fylt av ei ekstrem glede over livet i seg sjølv, ei glede som fører dei feirande bort frå ei verd der både ting, dyr og menneske vert vurdert etter si grad av nytte. Denne sida av verket er fundamentalt viktig, men åleine gjer den ikkje korkje verket eller tradisjonen det står i fullstendig rettferd. Superhelten si manglande grad av sjølvstyring er som eg viste i forrige del bortimot total, noko som vert tydeleggjort i *Swamp Thing* meir enn i nokon annan superheltserie eg har lese. Swamp Thing sin manglande vilje til å ta del i «the superhuman community», og det nærståande ønsket om å restaurere eit slags paradisi i Louisiana sine sumpar vert stadig utsett for angrep.

Men desse angrepa er ikkje dei same som dei medvitne og planlagte angrepa som er mest kjende i superheltseriane, det vil seie den typiske forteljinga om Superman og hans nemesis Lex Luthor, der angrepa vert sett i verk anten som hevn for at helten har kome i vegen for skurken sine vondsinna planar, eller ganske enkelt for å unngå slik innblanding. Desse angrepa er kanskje dei som er lettast å legge merke til, men det er ikkje nødvendigvis slik at dei eigentleg er kjerna i sjangeren.

Settingen er eit døme på eit av grunnproblema i sjangeren og korleis ei ny haldning i høve dette var med på å endre sjangeren drastisk. Oppdaginga av forholdet mellom dei vert fortalt simultant med det som skal verte innleiinga til den mest fantastiske krisa Swamp Thing skal ta del i, ei krise han vert katalysator til løysinga av. Medan han er borte vert forholdet deira kjent, og Abby vert fengsla og sikta for brotsverk mot naturen. For omverda er dei to elskande skremmande og unaturlege. Fotografen som kjem over dei og tek bilda sel bilda til den lokale avisa, ikkje av di han meiner at oppdaginga hans må verte kjend, ikkje av moralsk indignasjon, men utelukkande ut i frå betalinga han ventar å få. Dette vert understreka gjennom kommentaren hans i høve kvifor han byrja å ta bilda. Han er ute i sumpen for å ta bilde av fuglar for å selge dei til naturmagasin, då han oppdagar den unge vakre kvinna som er i ferd med å kle av seg: «I thought, y'know, I'd get some shots of her. // I mean, there's more'n one kinda magazine buys pictures, if you fellows catch my drift» (Moore 2001:98).

Mannen er i det heile lite flatterande framstilt. Kontrastert med Swamp Thing framstår den allereie vesle mannen endå meir puslete, haldning og språk får han til å framstå som ein sleip figur. Også dei han sel bilda til er av denne oppfatninga: «*Huh! Slimy little creep! He thought he was slicker'n nasal detritus on a door handle!*» (Moore 2001:117). Motivet hans er utelukkande pengar, men rolla han spelar er den til den moralsk overlegne, trass i at omstenda som førte til at han fekk tatt bilda kom ut av at han skulle snikfotografere ei ung dame. Det er ikkje noko i skildringa av denne mannen som ikkje er fylt av forakt. Likefullt vel dei å trykke bilda. Ein i redaksjonen har eit barn som får hjelp på institusjonen Abby jobbar på. Som eg var inne på då eg tok for meg framveksten av kontrollinstansar for kva teikneseriane kunne innehalde, er «parental concern», som dei seier det, eit effektivt argument for om lag kva det skal vere. Konklusjonen deira er uunngåeleg: «*I say we print ... // ... and be damned!*» (same stad). Abby har ikkje eigentleg gjort noko gale for å verte forfulgt. Ho har gjort ein god jobb på institusjonen, men blir likevel straffa, av di ho har valt ei anna form for liv enn norma.

Samfunnet si offisielle haldning i høve den enkelte sine livsval og den enkelte sin fridom er stadig tilbakevendande tema i Moore sine arbeid, men det er i *Swamp Thing* at dette framstår som mest sentralt. Forholdet mellom Abby og Swamp Thing sett frå deira synspunkt, eit synspunkt som vert overført til lesaren gjennom ei den overvegande positive måten dei vert framstilte på, vert altså for omverda deira oppfatta som forstyrrende og negativ. Brotet med norma er for skarpt. Dette vert understreka i korleis fotografen si skildring av Swamp Thing avvik frå korleis Abby oppfattar han.

Kjærleiksakta mellom dei tek opp i seg, samlar og foreinar sterke kontrastar i verda som det moderne vestlege samfunn i stor grad har makta å abstrahere bort. Sett utanfrå er Swamp Thing, og i forlenging av han – Abby – uttrykk for den same mangelen på «reinslegheit» som død og fødsel har vorte knytt til Samstundes har dei to distansert seg frå omverda. Frå fotografen sitt synspunkt er det som kjem inn i bildet og kjærteiknar nymfa i vatnet noko ubehageleg. Swamp Thing si arm er ein «*awful wet sorta green-black maggoty-lookin' piece o' business [...] it smelled like manure!*» (Moore 2001:97). Heller ikkje Abby kan unngå å kommentere den sterke lukta, men tonen er så klart ein heilt annan: «*Woo. Something smells strong this morning ...*» (Moore 2001:99). Men ho let seg ikkje affisere lenge av at kjærasten luktar av «dead muskrat» som han dagen før har «absorbed». Sjølv om sympatien stadig ligg nærare dei to elskande enn kikkaren, er det ikkje til å kome utanom at det er ein sterk kontrast mellom dei to synsvinklane, og ikkje minst haldningane som kjem fram i dei to ulike skildringane. No er det slett ikkje er slik at dei to utelukkande vert presentert positivt, til dømes kan eg minne om korleis den første kjærleiksakta vert fortalt rett etter at Abby vitjar sin komatøse mann på sjukehuset, ein mann som trass i at han inntil nyleg har vore

egoistisk og hedonistisk til det punktet at han set henne i fare, vender om og vert den som reddar henne.

4.6 Klimaks

Avsløringa av forholdet hender samtidig med det Swamp Thing si andre reise til helvete, og saman utgjør desse to hendingane historia sitt klimaks, toppen på spenningskurva. Fotografen si oppdaging av dei fell saman med at Swamp Thing tek avskjed med Abby for ein siste gong å følgje Constantine. Den heilt spesielle haldninga til Swamp Thing kjem tydeleg fram gjennom måten han tek farvel på. Han veit godt at det Constantine vil ha hjelp til er ei umåteleg viktig oppgåve. Alle dei skremmande tinga han har sett i den tida han har følgd den kjederøykande briten er resultatet av ei sør-amerikansk sekt av hekser, *Brujería*, sine førebuingar til å vekke opp ein prehistorisk vondskap. Constantine forklarar at *the Brujería* står bak det han har vist Swamp Thing: «using their influence, they've forced the dark stuff to the surface», og at dette er eit steg på vegen. «Each incident has increased the general belief in the paranormal by degrees, until the whole psychic atmosphere is like a balloon ripe for bursting. // Belief is power ...» (Moore 2001:89).

Samtalen vert fulgt av bilde henta frå tre av dei overnaturlige hendingane han har leia Swamp Thing til. Det eine viser til den hendinga eg skreiv om i andre kapittel, der Swamp Thing øydelegg eit samfunn av vampyrar. Ei handling som seinare er med på å farge den avgjerande og avsluttande kontemplasjonen om kva rett og plikt han har til å vere ein handlande gud. Møtet med slavetida er eit av bilda som vert trekt fram. Det siste er henta frå varulven Swamp Thing møter, ei kvinne som skiftar ham etter å ha kome i kontakt med den lange historia av dominerte kvinner. Bakgrunnen for denne sida er det amerikanske flagget, og felles for dei tre episodane som er trekt fram er nett den framandfrykta, undertrykkinga og utdefineringa som også kjem så tydeleg fram i korleis Abby vert behandla når bilda av henne vert kjende.

Samstundes er det viktig å leggje merke til korleis dei to faktisk er i ferd med å verte meir framande enn dei har vore tidlegare. Før Swamp Thing møter *the Brujería*, og så reiser til kanten av det hinsidige for å møte det som kjem, tek Constantine han med for å møte *the Parliament of Trees*, ei samling av slike som han. Desse har slått rot, og tek ikkje lenger del i verda omkring seg. Han ber dei om råd i høve den komande kampen, «how to use my power ... to its best advantage». (Moore 2001:113). Han ønskjer å verte akseptert som ein av dei, men dei avviser han av di dei ser han som for menneskeleg. «Power? Power is not the thing. To be calm within oneself, that is the way of the woods. [...] Flesh doubts. Wood knows. // If you wish to understand evil, you must understand the

bark, the roots, the worms of the earth. That is the wisdom of an erl-king. // Aphid eats leaf. Ladybug eats aphid. Soil absorbs dead ladybug. Plant feeds upon soil ... Is aphid evil? Is ladybug evil? Is soil evil? Where is evil, in all the wood?» (Same stad) Dette er den same tematikken som ligg bak den mykje omtalte kjærleiksscena, og spørsmålet «Where is evil, in all the wood» får avgjerande tyding i den narrativt sentrale kampen.

Eit par moment peikar mot Swamp Thing si aukande distansering i høve det menneskelege i han. Skuffelsen han uttrykkjer over å ha vorte avvist, er eit av desse: «They did not ... want me ... Constantine ... // They were creatures ... like me ... // ... and they cast me out.» (Moore 2001:116). Heile motivasjonen hans for å følgje etter Constantine var grunna i lovnaden om kunnskap om kven han verkeleg var, ei forklaring på kvifor han ikkje lenger var Alec Holland. Men når han får tilgang på kunnskapen, er han framleis for annleis i høve dei til å forstå kva som vert fortalt han. Det han tek med seg frå møtet er altså skuffelse, og ein vag idé om at han transformasjonen han har gått gjennom er naudsynt og planlagt; at han skal fylle rolla som helt. Han overser lærdomen dei prøvar å gi han, av di han er for oppteken og opprømt over å finne nokon som liknar seg sjølv.

Ein av dei yngre rotfesta fortel historia om den forrige Swamp Thing, «a german pilot ... shot down ... in 1942 [...] After a decade ... of tortured ... aimless wandering ... he found ... the parliament». Den som fortel han dette, nyttar denne forteljinga for å forklare Swamp Thing at også dei som har slått rot der ein gong var menn som han, og at alle historiene deira er like. Ingen ting i forteljinga om piloten, Albert Höllerer ymtar om at denne utførte spektakulære handlingar, eller at han i det heile var ein helt etter si omforming. Derimot er det noko som peikar mot at han før sin død i det minste aspirerte til eit slikt liv, gjennom ei leike som han tok med seg på reisa mot kvilestaden sin: eit raudt modellfly, med tre sett vingar og merka med jernkorset. Det raude triplanet er knytt sterkt til Manfred von Richthofen, the Red Baron, den mest kjende tyske flygaren under første verdskrigen. Denne mannen har ein heilt spesiell posisjon i teikneseriehistoria. I *Peanuts*, *Knøttene* på norsk, er han gjenstand for teikneseriehunden Snoopy sine fantasiar om storskap. Snoopy dagdrøymer om ein gong å overvinne flygaren i luftkamp, men fantasiane sluttar alltid med hunden sitt bitre nederlag. Denne allusjonen fører altså med seg konnotasjonar ikkje berre til eit anna litterært døme på denne uendelege oppgåva som eg har diskutert så mykje, men til eit spesielt tilfelle der protagonisten som aldri kan nå målet sitt *sjølv dagdrøymer* denne kampen. Det er ikkje mogleg å sterkare legge vekt på kor viktig denne iterasjonen er.

«A man ... dies in flames ... a monster ... rises from the mire ... sacrifice ... and resurrection ... that is always ... our beginning» (Moore 2001:109). Dette er for det første ein voldsomt tydeleg allusjon til frelsarmyta slik den er kjend gjennom nytestamentet og dei fleste

religionar. Men forteljinga om Albert Höllerer, som vandrar mållaust eit tiår før han kjem fram til parlamentet, ymtar om at offeret ikkje berre er eit steg på vegen, men faktisk er målet, slik det òg er i tilfellet Kristus. Eg har vist korleis superhelten som type har mykje til felles med frelsarmyta, og at Swamp Thing må reknast som ein variant av denne typen. Men frelsarmyta slik den vanlegvis er framstilt i den vestlege verda, har ikkje det elementet av sirkularitet som ein finn i superheltane, og slik ligg dei strengt tatt nærare myter ein assosierer med meir sykliske verdsbilde. Her ønskjer eg å minne om at eit «syklisk» verdsbilde ikkje er meint som noko samla sett stilleståande, det er ikkje bildet av eit hjul som berre spinn om sinn eigen akse, rørsla i denne tidsoppfatninga er, som den «lineære», meir kompleks enn som så. TenHouten poengterer at den sykliske oppfatninga ofte er meir prega av ei meir spatial tolking av tid, og at den slik ofte framstår som meir konkret. Dette kan nok vere noko av grunnen til at Bakhtin ikkje går vidare inn på den kristne varianten av frelsarmyta, i alle fall ikkje den offisielle versjonen. Kristendommen som religion er svært framtidsretta og lineær, målet ligg ein stad etter denne verda.

Likefullt er det klart at mange av bilda som utgjer den kristne frelsarmyta har ein sterk grotesk komponent. Eg har tidlegare i denne delen nemnt nattverden, som med sitt kannibalistiske tilsnitt må reknast som eit forelegg for seansane mellom Swamp Thing og Abby.

4.6.1 Himmel og helvete

Reisa til dødsriket og tilbake er eit kjent element i både frelsarmyter og forteljingar om erkjening og visdom. Swamp Thing må som Orfeus hente si kjære attende¹³, og som Dante og Odin før han kjem han ut av reisa til det hinsidige med ei nyvunnen innsikt ikkje berre i seg sjølv, men også om verda. Alle desse må kunne seiast å innehalde groteske element, og i det heile må det groteske og helvete ligge nær kvarandre. Eg har no til dømes framheva korleis senterstykket i Bosch sin triptyk må seiast å uttrykkje ei form for grotesk, men det er klart at det som vanlegvis gjer at måleriet vert trekt fram som grotesk, er helvetesvisjonen på høgre sida. Mange av dei elementa ein finn i Bosch si framstilling av helvete finn ein òg i *Swamp Thing*. Det er dei forvridde og blanda formene, tortur-reiskap og eld, både landskapet og kroppane i det har merkelege proporsjonar. Skjelett og sundrivne kroppar opprettheld eit dyster stemning prega av død. Også Bakhtin legg mykje vekt på den tydinga helvete hadde for grotesken, men i den mellomalderske latterkulturen ser han eit anna helvete enn det som kjem til syne hos Dante og Bosch.

¹³ I desse er det stort sett motivet som er felles. Orfeus må vende heim utan Evridyke, Dante observerer utan å ta del, og Odin oppnår innsikt ved ei brutal ofring av seg sjølv til seg sjølv, ikkje ved å gjennomføre ei reise i «tradisjonell» forstand. Felles er uansett motiva om ofring og endring. Symbolsk og faktisk død er nært knytta til desse omgrepa.

Sjølv om alle desse framstillingane av helvete har mange felles trekk skil den framstillinga som Bakhtin trekkjer fram seg ut. Alle kan knyttast til bilde som «helvetesgap» og helvete som noko som «sluker», men når Bakhtin skriv om Pantagruel ligg tyngda på at «*Helvete är ett gästebud och en munter karneval*» (Bakhtin 1991:380), og sidan festen er så sentral i grotesken er det ikkje overraskande at han «[i] det rabelaiska bildesystemet är *helvetet den knutpunkt där huvudlinjerna i detta system korsar varandre – karnevalen, gästebudet, bataljen och slagsmålen, svordomerna och förbannelserna*» (same stad). Også i *Swamp Thing* vert altså helvete sentrum for ei forteljing der rørsla mellom ytterpunkt legg særleg vekt på akkurat kryssinga. Himmel og helvete er ikkje spesielt mykje brukte topoi i teikneseriehistoria¹⁴, likevel er det altså i sistnemnde at verkets store vendepunkt finn stad.

For *Swamp Thing* er dette andre reise til helvete, den første var for å hente tilbake Abby, som Arcane har teke frå han. Begge gonger er det dei to same figurane som følgjer han, og begge desse har spesielle valørar i DC Comics sitt teiknsystem. Den eine er Etrigan, ein demon knytt til ein mann, Jason Blood. Det er uklart akkurat kva forholdet mellom desse to er, men det viktige er at dei gjennom dette bandet begge vert påverka av kvarandre, deler trekk, og at det slik vert vanskeleg å seie om dei er to figurar eller ein. Saman tek dei del i det møtet mellom ytterpunkt som er så sentralt i dette verket, og i grotesken. Den andre som følgjer *Swamp Thing* er *The Stranger*. Denne si historie er i endå større grad enn Etrigan og Blood prega av uvisse, faktisk i ei slik grad at han i heftet *Secret Origins #10* (1987) fekk ikkje mindre enn fire moglege tilvertingshistorier. I ei av desse, «Footsteps», vert det fortalt at han under den store kampen som ender med at Lucifer vert kasta ut av himmelen, ikkje greidde å velje side, og at han etter kampen korkje fekk vere i himmel eller helvete, men vart dømd til for alltid å vandre. Forfattaren av denne var Moore, men denne historia er altså berre ei av fleire moglege, og sjølv denne *moglege* forteljinga legg altså vekt på det usikre. Om det skulle vere nokon som helst tvil er det altså klart at også helvete i *Swamp Thing* er skildra ut i frå og knytt til den same rørsla mellom ytterpunkt, der møtet mellom dei er det sentrum strukturen freistar å nærme seg.

Det er Etrigan som leier angrepet mot det dei berre kjenner som «original darkness», og han

14 Grunnane til dette er nok mange, men med tanke på at mediet slik ein kjenner det i dag først og fremst kom til på byrjinga av 1900-talet, og superheltane først dukka opp på slutten av 30-talet kan ein kome med ein del moment som kan forklare dette. Som eg har vore inne på er superheltane i all hovudsak eit urbant fenomen, dei høyrer heime i storbyen, blant skyskraparar, glas og stål. Gjennom denne tilknyttinga er dei nærare knytt til vitskaplege måtar å tenkje verda på, det vil seie modellar som slett ikkje ligg nær det groteske. Elles er det påfallande at eit felles trekk ved teikneseriane som inkorporerer himmel og helvete ligg i ei framheving av menneskeleg potensial. Begge sider av det hinsidige vert uttrykk for ei voldsom insistering på ytterpunkt og ei sjølvdefinering som baserer seg utelukkande på kampen mot noko ein oppfattar som det motsette av seg sjølv. Typisk for mange av desse seriane er også at dei gjennom å nærme seg dei meir ubehagelege sidene ved livet og menneskeleg vondskap faktisk nærmar seg den same insisteringa på ei glede over livet i seg sjølv.

er den første som vert svelgt av mørket. Inne i det, talar mørket til han: «Before light, I was; endless, without name or need of name. Then light came. Witnessing its otherness, I suffered my first knowledge of self, and all contentment fled. Tell me, little thing. Tell me what I am» (Moore 2001:180). To andre angrip den svarte massa, men svara dei gir tilfredstiller ikkje den spørjande sin hunger etter viten om kva den er. Den får vite at den vert kalla «evil» og at den skal vere i evig kamp med det som er godt, men den kjem ikkje nærare sjølvinnsikt gjennom desse spørsmåla. Den vil vite kva den er til for, og spør: «What is evil for?» Alle dei tre første svarar eintydig, og alle baserer sine svar på ein enkel binær relasjon mellom godt og vondt, variasjonar over: «Evil exists only to be avenged, so that others may see what ruin comes of opposing that great voice, and cleave more wholly to its will, fearing its retribution» (Moore 2001:192).

Repetisjonane av dette møtet, der dei første møta er svært like, og det avsluttande møtet får ein anna karakter, er velkjend frå eventyr frå heile verda. Gjentakinga av ei gal innstilling, som vert straffa, og det siste møtet, der helten sine handlingar og haldningar er diametralt ulike i høve dei føregåande karakterane, og som difor vert lønna, er prega av den same «humor frå repetisjon» som eg omtala ovanfor, og latterleggjeringa av dei første sine like, men mislukka forsøk aukar kontrasten mellom dei to moralske vala som vert presentert, og markerer hendinga som viktig. I dette tilfellet er det snakk om skilnaden mellom aggresjon og pasifisme.

Swamp Thing stig inn i mørket, til mørkets overrasking:

-Little thing ... Little thing, you came to me willingly, and without wrath. In this extraordinary place, you are extraordinary. What have you to offer me?

-I ... have nothing. I came ... in resignation ... whatever you are ... I cannot fight you ... but i cannot ... stand and watch ...

-Then will you answer my question? Little thing, will you tell me the purpose of evil?

-I ... cannot. I am not ... the one you seek ... I have tried to make sense of that darkness ... and I have failed. I have seen evil ... its cruelty ... the randomness with which it ravages ... innocent ... and guilty alike ... [...] The black soil ... is rich in foul decay ... yet glorious life ... springs from it ... But however dazzling ... the flourishes of life ... in the end ... all decays ... to the same black humus ... Perhaps ... perhaps evil ... is the humus ... formed by virtue's decay ... and perhaps ... perhaps it is from that dark, sinister loam ... that virtue grows strongest? I ... do not know. I do not know ... what they meant ... (Moore 2001:194f)

Denne scena er stormens auge. Swamp Thing flyt i mørket, som om han var vektlaus eller under vatn, i motsetnad til korleis dei andre sine møter med det finn stad, og i skarp kontrast til den hektiske stemninga utanfor. Det tunge, rolege mørket som omgir han omformar det ein burde kunne

venta skulle vere ein spektakulær kamp, der helten brukar sine spesielle evner til å overvinne antagonisten dei andre ikkje kunne slå, til eit merkeleg og alvorleg møte. Som narrativt klimaks er dette heilt atypisk for sjangeren slik den hadde vore fram til desse åra på tidleg 80-tal, men det er altså denne stemninga som vert tillagt mest tyngd i *Swamp Thing*. Der ein vanlegvis skulle forvente at dei rolege partia er der for å gjere dei handling- og spenningsfylte sekvensane meir effektfulle, er det her stikk motsett.

Dette møtet mellom to som ikkje kjenner seg sjølv, vert løysinga på den krisa dei står i. Det einaste *Swamp Thing* har å bidra med er svaret han fekk frå *the Parliament*, eit svar han ikkje forstår, av di perspektivet hans er for smalt. Mørket som har slukt han, er derimot uendeleg mykje større enn denne vesle, og forstår. I staden for ein kamp mellom lys og mørke, vert dei virvla saman, dei blandast, og grensene mellom dei vert vanskelegare å få auge på.

Superheltsjangeren er, eller rettare, den *var*, ein sjanger bestemd av ein kamp mellom noko eintydig godt og noko eintydig vondt. Det er her snakk om ei rørsle bort frå enkle dikotomiar som godt og vondt, slik ordvekslinga mellom Cain og Abel viser:

-Th-they spoke as if good and evil didn't mean the same things anymore ...

- So? Who cares? They're still there, aren't they? [...]

-But ... but don't you see? Nearly all our stories revolve around good struggling against evil ... darkness against light ... What will become of the stories? (Moore 2001:203)

Mykje endra seg i denne sjangeren gjennom 80-talet, og det var omtrent ikkje ein einaste av korkje DC eller Marvel sine superheltar som ikkje fekk heilt nye vilkår i løpet av den perioden. Dette gjer det vanskeleg å gi eit eintydig svar på korleis endringane gjekk føre seg, og kva konsekvensar dei hadde. Å skulle ta eitt av desse uttrykka og hevde dei tendensane ein kan lese ut i frå det som gyldig for alle dei andre, utan unnatak, vil ikkje vere riktig eller rettferdig, men kommentarane til dei to forteljande frå DC må sjåast som ein eksplisitt kommentar til ein av dei tydelegaste tendensane – ei omskriving av gammalt stoff, ei nedbryting av tradisjon som hadde stagnert. Ut i frå dette vaks det fram nye variantar innanfor den same mainstreamen.

I det spesifikke tilfellet *Swamp Thing* leiar eit spel med sjangeren via essayprega



sideforteljingar der kjønnsstatistikk, rase, historie og ikkje minst økologi og naturvern vert teke opp, til psykedeliske prosadikt og slapstick fram til ein heilskap som er meir stillfarande og dvelande enn enkeltdelane. Om ein ser døma eg har trekt fram i samanheng er bildet som vert skrive fram eit som mellom anna skildrar forhold mellom privat og offentleg, mellom individ og kollektiv og ein mangel på kontroll som oppstår mellom desse.

4.6.2 Ein grotesk tryggleik

Barn kan vere redde for døden, men det er først med overgangen til vaksenlivet at ein møter på noko som kan likne på frykt for livet. Også alvoret knytt til død er vanskeleg å forstå for barn, men denne sida av verda vert merkeleg nok skjult for barn i mindre grad enn det alvoret som er knytt til liv. Problematikken rundt dette må vere knytt til dei vurderingane som vert gjort i høve kva slags innhald som er barnsleg og kva som er passande for vaksne, særleg når det gjeld sjangrar som er i slekt med superheltsjangeren.

Tryggleiken som kjem av at lesaren kan vere viss på at figuren også kjem til å vere der neste månad forvitra noko i løpet av 80-talets første halvdel. Med dei nye fridomane forfattarane utnytta seg av i løpet av desse åra var det for lesaren ikkje lenger mogleg å gå ut i frå at figurane ville vere dei same frå hefte til hefte. Denne uvissa er eit resultat av dei nye høva figurane vart plassert i. Den same insisteringa på ei overvinning av frykt både for liv og død til fordel for eit meir idealistisk livssyn som seinare vert så eksplisitt i *V for Vendetta*, vert også fremja gjennom karakterane i *Swamp Thing*. At problematikken vert tatt opp i det heile, er eit av kjenneteikna på endringane i sjangeren.

Det er altså ein del felles trekk i dei verka som har vorte ståande som representative for 80-talet. Om ein tek utgangspunkt i *Swamp Thing*, som er ein av dei mindre kjende, kan ein få auge på dei endringane som fann stad og som gjer at tiåret framleis er styrande for mykje av dei produserte teikneseriane også i dag. Ut i frå dei trendane ein kan skimte, og dei trekka som i størst grad gjorde at teikneseriane for nokre år fekk innpass i litteraturfeltet, kan ein kanskje kome med ei forklaring på kvifor *Swamp Thing* har fått ein mindre prominent plass i teikneseriehistoria. Eit moment må vere at den kom noko tidleg. I 1986, året då dei tre store kom ut, nærma den seg slutten av det som utgjer Moore si periode med den. Den vart heller ikkje, og eigna seg ikkje heilt for bokformatet slik som *Watchmen* og *The Dark Knight Returns*, ei form som fleire har påpeika som sentral for innpasset desse og andre fekk saman med tradisjonell litteratur. Trass dette er det ikkje den grafiske romanen som er norma, slik enkelte trudde i dei euforiske åra rundt midten av 80-talet, men hefte-

formatet, med påfølgjande samling i *trade paperbacks* har heldt seg.

Ein viktig skilnad mellom dei gamle og dei nye superheltane ligg i hovudpersonane si haldning til frykt. Ein annan er latteren si tyding. Begge desse er knytt til det eg vil seie slett ikkje mest er ei auka ironisering av mediet. Det er klart at reint negativ ironi har førekome, men eg vil seie at ein burde søkje etter å kome seg vidare frå defineringa av den «vaksne» teikneserien som mørkare, grovare og meir ironisk.

Om 30- og 40-talet sine superheltar var trøstande fantasiar om den sterke redningsmannen, og om *moglegheita* for å vere ein slik, må 80-talet sine heltar seiast å stille spørsmålsteikn ved desse fantasiane. Dei vert uttrykk for ein skepsis i høve gyldigheita av dei ideala dei tidlegare stod for, til dømes ideén om den overmenneskelege som heva over lova. Ein kunne hevde at superheltane ikkje var heva over lova, og til dømes vise til Batman sitt vanskelege forhold til Gotham sitt politi, men lesaren vart alltid presentert ein helt som var moralsk overlegen. Sjølvtekta dei fleste superheltane stod for var alltid rettferdiggjort ved å la superheltane stå for lova si ånd, ikkje lovas bokstav. Denne tryggleiken er ikkje til å skilje frå dei poenga Eco kjem med om redundant litteratur generelt, og superheltar spesielt. 80-talet er meir enn noko anna prega av ei problematisering av dei premissa som tidlegare låg til grunn for sjangeren. Gjennom aktivt spel med sjangerforventingar og konvensjonar, gjennom kritikk både frå forfattarar og lesarar endra feltet seg.

5 Avsluttande observasjonar

5.1 Ein lang veg

Det kjennest veldig lenge sidan eg først søkte i biblioteksbasen etter hovudfags- og masteroppgåver om teikneseriar og vart overraska over kor mykje som faktisk var gjort på emnet ved norske utdanningsinstitusjonar. Derimot vart eg vel ikkje spesielt overraska over at mainstreamen hadde vorte neglisjert. Etter 70-talet kan det verke som om den akademiske interessa for denne sida av teikneseriefeltet har falma. I Noreg er Audun Tvinnereim sin antologi *Triviallitteratur Populærlitteratur Masselitteratur* (1979) eit testament over det som var ei politisk lada interesse for «folkelege» kulturuttrykk, for arbeidaren sin kultur framfor akademikaren sin. Dei beste og viktigaste bidraga til drøftinga av mediet har kome til i løpet av 90-talet, særleg Roger Sabin og Scott McCloud må nemnast igjen, men desse er i sterkt grad representantar for ein indre synsvinkel. Begge er plassert innanfor feltet, og det trengst drøftingar med tydelegare objektiv distanse og akademisk utgangspunkt for å utvikle kunnskap om mediet. Om ein tek Eco sin artikkel som eit representativt døme på denne interessa, kan ein kanskje prøve å forklare kvifor denne interessa forsvann rett *før* det som skulle verte mainstreamen sitt mest fascinerande oppsving.

Eco påpeikar brotet mellom korleis informasjonsflyten føregjekk i det i 1700-talets borgarskap, konsumentane av føljetongen, og korleis dette stiller seg i dei moderne industrielle samfunna. Skilnaden han framhever er den mellom «a system of foreseeable communication [...] which allowed life to flow smoothly without unexpected jolts and without upsets in its value system» og «a continuous load of information which proceed by way of massive jolts» (same stad). For å seie det kort: Verda og informasjonen i den var meir roleg og oversiktleg før, og i eit moderne og masete samfunn finst det ein verdi i å nyte historier ein kan og kjenner, som eit alternativ til ««Superior» art [which] only proposes schemes in evolution, grammars which mutually eliminate eachother, and codes of continuous alternations» (same stad).

Eg har diskutert ein av inkarnasjonane til *Swamp Thing*, ein serie som står støtt i det same litterære miljøet Superman kom ut av. Denne kom ut under det som var eit av, eller kanskje *det*, viktigaste brytningspunktet for sjangeren, men det var slett ikkje første gong at superhelttradisjonen hadde gått gjennom endringar. Eit hovudpoeng i mi drøfting av *Swamp Thing* har vore å vise korleis det ut av dei tidlegare konvensjonane i sjangeren, kjem eit verk der den ytre handlinga vert mindre viktig enn det forventingane tilseier. Eco hevdar at det i den typen litteratur som superhelt-, krim- og andre slike bøker utgjer, slett ikkje er det *overraskande* elementet som utgjer tiltrekkingskrafta,

men *gjenkjenninga*.

Eg vil hevde at ein i *Swamp Thing* kan påvise ei drastisk vridning frå fokus på narrativ og handling til fokus på ein intern struktur. Dei sentrale sekvensane er alle bygd opp rundt den same metaforiske og tematiske vekslinga frå haust til vår. Ytterpunkta, konvensjonane og dei vande rammene for sjangeren vert samanstillt, vendt på, samansmelta, bytta om, forvirra og endra. Dei kjem ut annleis enn dei var, men verket er ikkje oppteke av ytterpunkta i seg sjølv, det er ikkje resultatet av endringa som vert framheva. Det er ikkje lange utlegningar om korleis vi no kan sjå korleis at godt og vondt ikkje tyder det same som før. Prosessen, omkastinga er det som fremst kjenneteiknar *Swamp Thing*.

I følgje Eco er denne sjangeren ein av dei som trass sitt skin av å fortelje det overraskande faktisk praktiserer repeteringa av det kjende. Likevel viser det seg altså i denne sjangeren uttrykk som brukar desse konvensjonane nett for å skape den uvissa og vekslinga i koder som Eco set opp som den høge kunsten sitt domene.

Eg hevdar slett ikkje at Moore og dei mange teiknarane han samarbeidde med i åra frå 1984 til 1987 skapte eit verk som er fritt frå korkje tradisjon eller tida den vart skapt i. Tvert i mot vil eg seie at det er heilt naudsynt ikkje å gløyme desse elementa. *Swamp Thing* kunne ikkje vore skrive utanfor superheltsjangeren, og heller ikkje utan fandom og spenningane mellom mainstream og underground. På den andre sida: Dei delane eg har trekt fram er i hovudsak dei delane som i minst grad kan fungere frittstående. Eit studie av dei meir korttekst- og essayprega sidene ved *Swamp Thing* kunne nok vore interessant, men sjølv om denne serien, som brorparten av Moore sitt forfatterskap, har ei tydeleg sosial og politisk side, er det slik at om ein prøvar å lese og dømme dei etter kriterier henta frå meir prosaiske sjangrar vil dei kome dårleg ut. Dei er ikkje, og skal ikkje vere kronikkar eller trauste debattinnlegg.

Om ein skal gjere eit forsøk på å gripe heilskapen *Swamp Thing* er ein nøydd å ta nokre steg tilbake og vere open for at omgrepa ein gjerne brukar for å skildre feltet den høyrer heime i må utsettast for differensiering. Av naturlege grunnar er framstillingane av feltet for produksjon av teikneseriar veldig polariserte, og ofte er stilisering eit riktig grep for å få fram eit poeng, både i kunst og for meir direkte didaktiske føremål. Men som det var naudsynt å ta eit oppgjær med dei enkle dikotomiane superheltane stod for, og ta konsekvensane av dei mange skjulte implikasjonane i forma, er det naudsynt å minne om at medan *mainstream* og *underground* er praktiske omgrep er utgjær dei ein forenklande modell av miljøet dei skildrar, og det er naudsynt å ha eit medvite forhold til dei.

Swamp Thing fekk med Alan Moore nytt liv, og overskreid grensene for det som var vanleg å gjere med mainstreamserien. I denne samanheng er sjangerblanding eit viktig trekk, og denne utgjer ei ny løysing på nokre av hovudproblema Eco såg i sjangeren. Dei enkelte kapittela må kunne gi meining om dei vert lest frittstående, men Moore viser her tydeleg at ein ikkje treng gi opp ambisjonar om å skape lengre og meir kompliserte narrativ for å løyse dette problemet. I dette verket er det mogleg å lese kvar enkelt del som ei sjølvopprettholdt eining i til dels svært ulike sjangrar. Eit forsøk på å lese verket som heilskap med utgangspunkt i desse einingane vil resultere i ei fragmentert lesing som aldri vil kunne finne eit samlande heile. Ein slik innfallsvinkel vil ha same resultat som dei undersøkingane som freistar å famne heile teikneserien, som om dette skulle vere noko meir oppnåeleg enn å fange heile litteraturen. Slike forsøk vil verte fanga i dei same paradoksa som dei forskarane Bakhtin omtala i «Epos og roman»:

Arbeider om romanen lar seg i et overveldende flertall redusere til en fyldigst mulig registrering og beskrivelse av variantene. Men slike beskrivelser klarer i slutt resultatet aldri å komme fram til noe som så mye som antyder en sammenfattende formel for romanen som genre. Hva mere er, forskerne klarer aldri å peke på et eneste bestemt og fast kjennetegn ved romanen uten at de må ta forbehold som gjør det fullstendig ubrukelig som genremerke (Bakhtin p.123)

Men det er ikkje berre *Swamp Thing* som vert vanskeleg å gripe, det same gjeld *Swamp Thing*.

Verket er altså nært knytt til superheltsjangeren, og ved å gå inn i verket frå denne sida kan ein konkretisere og nyansere det som har vore sagt om den nye vendinga i sjangeren. Dei momenta som særleg vert trekt fram når ein skal skildre denne vendinga er ein auka kompleksitet, djupare psykologisering, auka realisme, ein meir alvorleg tematikk, og ikkje minst litterær sjølvironi. Dette er utruleg generelle poeng, og prega av eit behov for moderering som gjer dei lite brukbare som nett sjangermerke. Å skulle drøfte *The Dark Knight Returns* på same måte og med same utgangspunkt som eg har gjort med *Swamp Thing*, eller til og med å prøve å diskutere *Watchmen*, som er ein del av same forfattarskap, ut i frå same innfallsvinklar, vil ikkje føre fram til ei forståing av desse to verka sine særeigne kvalitetar. Derimot vil desse to eventuelle studia også kreve kjennskap til dei mediehistoriske og sjangermessige diskusjonane eg framfører i første og andre kapittel. I alle tilfelle er det naudsynt å kjenne mediet si historie, sosiale sider og sjangeren sine særeigenheiter, men kvart verk krever sine høgst individuelle innfallsporlar. Eg valde å undersøkje dei groteske sidene ved *Swamp Thing*, men det er mogleg at ei analyse av den med utgangspunkt i arven frå den gotiske romanen hadde vore interessant. Ein anna mogleg veg for studiet kunne vore i høve dei teoriane Horkheimer og Adorno framsette i *Opplysningens dialektik*. Å la lesinga verte informert av desse to si analyse av mennesket si abstrahering og distansering frå naturen til det punkt at rasjonaliteten slår

over i barbari er eit utgangspunkt eg vurderte, men lot ligge då eg meiner at grotesken var ein bedre innfallspport.

I dette verket har eg påvist *ei* av dei moglege formene for narrativ kompleksitet, der tematisk bestemte strukturar vert overordna i høve enkeltdelane sitt spenn frå horror til essay til psykedeliske prosadikt. Men desse strukturane er òg i dialog med sjangeren Moore skriv *Swamp Thing* inn i, og den sida ved narrativet som er knytt til superheltsjangeren, og som fungerer som ei ytre ramme for dei mindre delane, står på sin kant i dialog med og bryt med konvensjonane og kodene frå denne tradisjonen som i følgje Eco allereie ved 70-talet hadde vorte ein stivna sjanger. Denne vendinga kan berre forklarast på bakgrunn av det møtet mellom mainstream og underground som eg diskuterte i første kapittel. Når dei estetiske og sosiale ideala frå underground smelta saman med det velutvikla teiknesystemet og den massive veven av narrativ med ulike konnotasjonar oppstod ein usedvanleg fruktbar arena.

Når det er snakk om den meir ironiske haldninga til superheltane på 80-talet, og i teikneserien meir generelt, er det ofte snakk meir om sarkasme enn ironi. I tilfellet *Swamp Thing* vil eg hevde at korkje figurane eller verket er prega av ironisk distanse. Det er klart snakk om ei latterleggjering, men denne tek ikkje ei reint negativ form. Figuren *Swamp Thing* får ikkje motstandslovt lov til å verte sjølvhøgtideleg, men samstundes kan det ikkje vere snakk om at verket skal vere ein simpel parodi.

Superhelten framstår som ein frelsarfigur, men i *Swamp Thing* har dette trekket gått gjennom ei markant omvurdering. Det kan i det heile stillast spørsmål om kanskje denne sida av superhelten må gå gjennom same revurdering som dei tilsynelatande overraskingsbaserte sjangerane må det. For om ein følgjer poenga til Eco litt lenger vil ein måtte konkludere med at superheltrolla i det heile er ei rolle som ikkje er prega av handling og overvinning, men tvert mot er merka av å vere eit fullstendig håpløst prosjekt. Det kjem ingen endeleg kamp, ein kan ikkje vinne. Moore si løysing er ikkje berre eit elegant svar på denne problematikken, men ved å la helten sin gi opp knyter han òg an til den sentrale delen av frelsarmyta slik den kristne mytologien legg den fram: Det er sjølv ofringa som utgjer den frelsande handlinga. Det er altså slik at medan *Swamp Thing* og *Superman* opptre i same rom, opptre dei ikkje i same type tid. I forteljinga rundt *Swamp Thing* er ikkje tida *mellom* forteljingane nedbrota. Iterasjonen er eit trekk som også er aktivt i dette verket, men det har ein heilt annan funksjon enn den Eco drøftar. I dette verket til Moore må iterasjonane sjåast på eit heilt anna grunnlag, og mi lesing hevdar altså at dette grunnlaget er det groteske.

Moore sin helt vert gjennom dette ein sterk kommentar til det moralske grunnlaget for den tidlege superheltserien. Om *Superman* ved sin framkomst framstod som eit håp ikkje berre om den

eine sitt potensiale for storheit, til å leie, er Swamp Thing ei erkjenning av at den enkelte sitt potensiale finst i kollektivet. Miljøvernaspektet ved serien og figuren er heilt openbart. Dette har eg ikkje lagt vekt på av di det er ein del av den fragmentariske sida av narrativet. Men at det ved verkets slutt er Abby som saman med ei lita gruppe vener tek opp arbeidet for å skape endringar, i staden for at Swamp Thing skal utnytte sin kontroll over naturen, er eit brot med Superhelten som er heilt eksepsjonelt.

6 Litteratur

- Bachtin, Michail. 1991. *Rabelais och skrattets historia: François Rabelais' verk och den folkliga kulturen under medeltiden och renässansen* [1986]. Omsett av Lars Fyhr. Uddevalla.
- Bakhtin, Mikhail. 2003. «Epos og roman» *Moderne litteraturteori. En antologi*. [1991]. Omsett av Jostein Børtnes. Kittang, Atle, et. al., red. Oslo. s.119-141
- Bell, Catherine. 1997. *Ritual: Perspectives and Dimensions*. New York.
- Booth, Wayne C. 1975. *The rhetoric of fiction* [1961]. Chicago.
- Bourdieu, Pierre. 1996. *Symbolisk makt: artikler i utvalg*. Omsett av Annick Prieur. Oslo.
- Eco, Umberto. 1972. «The Myth of Superman». *Diacritics vol. 2*. Omsett av Natalie Chilton.
- Eisner, Will. 2006. *Comics and sequential art*. [1985]. New Jersey.
- Escarpit, Robert. 1971. *Litteratursosiologi* [1958]. Omsett av Inger-Lise Nyheim. Oslo.
- Frye, Northrop. 2000. *Anatomy of Criticism: Four Essays* [1957] New Jersey.
- Harper, Morten. 1998. *Rutenes hemmelighet: 9 genrer, 99 serier*. Oslo.
- Helland, Frode. 2003. *Voldens blomster? Henrik Wergelands Blomsterstykke i et estetikkhistorisk lys*. Oslo.
- Horkheimer, Max og Theodor W. Adorno. 1997. *Opplysningens dialektik: filosofiske fragment*. [1944]. Omsett av Lars Bjurman og Carl-Henning Wijkmark. Göteborg.
- Jasper, Gavin. <http://www.4thletter.net/category/ultimate-edit-week/> Nedlasta 20. august 2008.
- Kayser, Wolfgang. 1981. *The grotesque in art and literature*. [1957]. Omsett av Ulrich Weisstein. New York.
- Lothe, Jakob, Christian Refsum og Unni Solberg, red. 1999. *Litteraturvitenskapelig leksikon*. [1997]. Oslo.

McCloud, Scott. 2000. *Reinventing comics*, New York.

_____. 1993. *Understanding comics*. New York.

Merleau-Ponty, Maurice. 2000. *Øyet og ånden*. [1964]. Omsett av Mikkel B. Tin. Oslo.

Mitchell, W.J.T. 1994. *Picture Theory*. Chicago.

Moore, Alan, et. al. 1998. *Swamp Thing Vol. 1: Saga of the Swamp Thing*. [1983-1984]. New York.

_____. 1995. *Swamp Thing Vol. 2: Love and Death*. [1984-1985]. New York.

_____. 2000. *Swamp Thing Vol. 3: The Curse*. [1985]. New York.

_____. 2001. *Swamp Thing Vol. 4: A Murder of Crows*. [1985-1986]. New York.

_____. 2002. *Swamp Thing Vol. 5: Earth to Earth*. [1986-1987]. New York.

_____. 2003. *Swamp Thing Vol. 6: Reunion*. [1987]. New York.

_____. & Burrows, J. 2007. *Alan Moore's Writing For Comics Volume 1*. [1985, 2003]. Rantoul.

_____. & Lloyd, D. 2000. *V for Vendetta*. [1982-1983, 1985]. New York.

Office of Public Sector Information & United Kingdom Parliament, Local Government Act 1988.
http://www.opsi.gov.uk/acts/acts1988/Ukpga_19880009_en_5.htm. Nedlasta 11. juli 2008

Pearsall, Judy, red. 2002. *Concise Oxford English Dictionary*. London.

Sabin, Roger. 1993. *Adult comics: an introduction*. London.

_____. 1996. *Comics, comix & graphic novels*. London.

Sutcliffe, Steven. 2000. «'Wandering stars': Seekers and Gurus in the Modern World». *Beyond new age: exploring alternative spirituality*. Sutcliffe, Steven og Marion Bowman, red. Edinburgh. s. 17-36.

TenHouten, Warren D. 2005. *Time and society*. Albany.

Tvinnereim, Audun, red. 1979. *Triviallitteratur, populærlitteratur, masselitteratur: en antologi*. Bergen.

Warner, M. 2002. *Fantastic metamorphoses, other worlds: ways of telling the self*. Oxford.

Wein, Len og Berni Wrightson. 1991. *Swamp Thing: Dark Genesis*. [1971-1974]. New York.