

FORORD

Da vi først begynte på dette arbeidet hadde vi ingen anelse om at arbeidet ville bli så givende og interessant. Gjennom gruppeoppgaven har vi lært å se på Donald Pocket i et helt annet lys, og også med en annen oversikt over det tekniske og hvorfor vi av og til bruser ut i latter. Vi har kort sagt lært å kjenne Donald Pocket, både innvendig og utvendig. Tegneseriene har vært lette å analysere, men diverse utfordringer har vi også møtt på.

Emnet for gruppeoppgaven falt oss særdeles lett, siden en av gruppemedlemmene har alle Donald Pocketene. Vi bestemte oss for å gå gjennom en del av alle 162 pocketene som har kommet til nå. Dessuten har vi alltid vært opptatt og interessert i disse bøkene med over 250 sider. Det som fascinerer oss mest, er figurenes blikk og ansiktsuttrykk som har blitt illustrert gjennom lange og nøye studier av tegnere som før dette må ha laget seriene. Vi liker begge Don Rosas tegninger best, og selv om han ikke har opptrådt så mye med sine fantastiske tegneserier i Donald Pocket, har vi av og til sett hans mesterverk også her.

Vår takk må først og fremst rettes mot Walt Disney, som er mannen bak Donald, Mikke og alle de andre figurene. Vi vil også rette en stor takk til alle som har hjulpet til med dette gruppearbeidet, spesielt Brynjulf Mortensen som har vært så elskverdig å låne oss diverse pocket som vi har hatt til disposisjon.

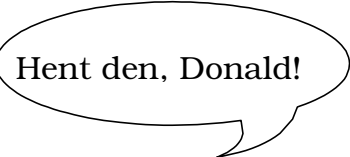
Takk

Kjetil Kivle og Leif-Atle Heen

DET TEKNISKE VED TEGNESERIENE

- Bobletyper

Donald Pocket holder seg så og si bare til de gamle bobletypene når det gjelder vanlig snakking. Det betyr bobler som har en tynn hale; halen utvides så litt oppover, og den avsluttes så med et stort tomt rom der teksten står. Boblene går oftest opp mot toppen av bildet. Dette gjør tegneren med hensikt for å vise mest mulig av bildet. Det var nok om tekstrammene. Den andre



Hent den, Donald!

Dette er en typisk tekstramme i Donald Pocket. Boblen er hel, og har ingen hull.

Her ser vi en vanlig tenkeramme fra Donald Pocket.

rammen som finnes er rammene der personene ikke snakker, men tenker. Disse rammene blir formet ved en serie bobler som stiger opp til selve rammene, som er en runding. Den er ikke helt rund, men har mange små halvbobler på kantene. Akkurat som snakkeboblene har den ingen hull, men er sammensluttet.

- Bilderammer

I de tidligste Donald Pocketene som kom (fra nr. 1 til cirka nr. 70) var så og si samtlige bilderammer laget ut i fra et "normalt" oppsett. Rammene var firkantet og bildet gikk aldri ut i fra de fire strekene som alltid sto rundt bildet. Men når så pocketene kom opp i et antall på rundt 70, kom mange flere bilderammer i forskjellige varianter og utseende. Det skyldtes utviklingen i teknologien. Rammene som kom kunne ta form som en sirkel, en trekant, som et pergament eller som fem og sekskanter. Rammene finnes nå i utallige forskjellige varianter. Dessuten var ikke rammene alltid

side 117
bilde nr. 4

Dette er en bilderamme fra Donald Pocket nummer 1.

så avhengige av de fire strekene lenger. Nå kunne selve bildet gå utenfor rammene, og i en god del av tilfellene forsvant alle strekene. Dessuten har rammene også i noen serier blitt laget som en hel side. Dette blir laget oftest i forbindelse med et stort oversiktsbilde.

Dette er en typisk sirkelramme fra Donald Pocket.

- Bildetyper - oversiktsbilder, halvnære og nær bilder eller detaljbilder

Donald Pocket har mange forskjellige slag bildetyper.

s 28, 3

Oversiktsbilder blir oftest laget som en hel side, men før blant de tidligere pocketene, var oversiktsbildene laget som et 2/3-side bilde, men var

Dette er en oversiktsramme fra Donald Pocket 21. Rammen er veldig typisk fordi den bare dekker 1/3 av siden.

avhengig av de fire strekene. Oversikts-bildene ble også laget i en horisontal ramme som dekket 1/3 av det vertikale arealet.

S 106, 21, 1

De halvnære bildene er det det finnes

Dette er et halvnært bilde fra pocket 21.

mest av i Donald

Pocket. Disse bildene rommer som regel 3-6 personer, og også en del objekter. Selv om de halvnære bildene som sagt oftest inneholder 3-6 personer, finner vi også halvnære bilder av en

person, veldig ofte når onkel Skrue svømmer i penger i pengebingen.

De nære bildene finnes det også en god del av. De fleste av dem inneholder 1-2-3 personer, og ofte finner vi også et nærbilde av et objekt. Objektet blir i disse tilfellene ikke så veldig bra fokusert på; oftest ser vi bare halvparten eller fjerdeparten av objektene.

21, 138, 3

Detaljbildene er de bildene det finnes færrest av. En teknikk som ofte blir brukt i Donald Pocket når man skal vise detaljbilder, er at noen ser gjennom en kikkert, et forstørrelsesglass, eller et mikroskop.

Dette er et nærbilde av onkel Skrue og Rikerud som krangler.

- Tegninger som viser fart

Som de aller fleste andre tegneserier, bruker Donald Pocket

teknikken

“streker” når de skal vise fart.

Det vil si at diverse

kroppsdeler hos figuren som

løper, eller er i fart på en annen måte, får påført

125, 180, 5

Bildet viser Donald og dolly som er i bevegelse, legg merke til streekene som kommer etter at Donald tar seg til hodet. Se også på nakken til Dolly.

streker rundt disse. Streekene blir mindre og

mindre, og det er som regel bare 3-4 streker som blir brukt. En annen måte å vise bevegelse på er å tegne personen(e) svakt på en side, og så tegne ham normalt på en annen side. Denne teknikken blir også brukt med streekene, som er mellom den første og den andre tegningen av personen/objektet. En annen teknikk som brukes når man skal vise fart, er en typisk teknikk for kjøretøy. Bak og også litt på kjøretøyet, tegnes det rette

Dette er et eksempel på en bil som er i fart. Se på strekene som er etter bilen.

streker i tre lag. Mellom hver av strekene er det en hvit masse. Kjøretøyet kan også vises i bevegelse på en annen måte: Tegneren tegner en grå støvsky, og skriver f.eks. "VUUUSJ" inni støvskyen. Da er altså objektet ikke engang med på bildet.

- Måter å lage inntrykk av lyd på

I Donald Pocket finnes utallige måter å lage lyd på. Når hester løper, ser vi hele bildet, og med svart er det påført "KA - LAK - LAK". Dette er den måte for form som brukes

125, 243, 3

når lydnivået ikke er så veldig høyt.

Fuglene er roboter, men kan allikevel snakke. Vi ser at de roper "SKRIIK", et uttrykk som er veldig vanlig i Donald Pocket.

Når for eksempel en bombe sprenger, vises bare en tegning som en gul eller rød stjerne, og det står "BANG!!" med store bokstaver. Andre lyder som brukes svært ofte, er "VROOM", "KA - BLOOSH", "PLASK", "BRØØØØØL", "GRRRR", "KNAS", "RRRIINNGGG", "KLING", "RITSJ", "SKRIIK" og mange flere.

SPENNING

Det mest spennende i bladet, er hvorvidt Donald vinner bilracet han er med i eller ikke. Det er mest spennende fordi Donald alltid pleier å være så uheldig, og derfor vil man gjerne at han skal vinne.

I historien “Donald Duck - det store billøpet” finnes det flere spenningstopper. Den første er når Donald ser på TV. Det som er spennende her, er også spennende for Donald. Spenningstoppen er egentlig ikke så stor, men det er allikevel en spenningstopp. Andre spenningstopp er når Donald prøver å melde seg inn i en klubb som Miel-Pehr-Thime. Dette går jo ikke så bra, som det fremgår av bildene. Den tredje spenningstoppen finner vi når Donald skal starte i det første kvalifiseringsheatet. Her blir det juks fra en av de andre deltagerne. Det finnes faktisk enda flere spenningstopper. Den fjerde av dem kommer nesten rett etter den tredje, og den opptrer når Donald skal være med i det andre kvalifiseringsheatet. Han vinner ikke her heller, akkurat som i det første heatet jukser en av de andre deltagerne. Historien går så videre med det tredje og siste kvalifiseringsheatet. Her finnes ingen spenningstopp, men den siste og femte toppen, kommer da Donald skal være med i finalen. Både bilen og Donald er helt utslått, men Donald er i en slags transe, og vil fremdeles være med. Bilen vil ikke starte, men siden Donald er “groggy”, heller han masse eksplosive stoffer og lignende i bensintanken. Bilen går ut som et skudd og Donald flyr høyt opp i luften. Plutselig faller han ned, og lander rett foran målstreken. En av de andre dytter ham i mål, og han vinner. I alt finnes det altså 5 spenningstopper.

162, 16, 3

Som sagt går det ikke så bra med Donald når han skal melde seg unnn i klubben Miel-Pehr Thieme.

I denne fortellingen vet vi ikke hvordan det ender. Dette fordi Donalds historier er veldig forskjellig, og det er bare i halvparten av tilfellene at nettopp han vinner i konkurranser som dette. Derfor er det svært vanskelig å si hva som vil skje på slutten mens vi leser.

Dette er et av bildene som går under femte spenningstopp. Som vi ser, flyr bilen opp fra bakken.

VOLD

Det eneste innslaget av vold i denne serien, er når Donald vinner det tredje og siste kvalifiseringsheatet. I en av rutene ser vi

Donalds hardeste konkurrent. Han klipper av en snor som holder Donald fast. Siden Donald holder så enorm fart som han gjør, fyker han da rett inn i en søppelhaug med masse metaller og andre harde ting. Han slår seg da kraftig, og det samme gjør dommerne han kjører på. I andre serier finnes det naturligvis andre voldsinnslag, men vi valgte å ikke ta dem med her, siden dette bare ville virke som en oppramsing av alle voldsinnslagene som finnes.

Dette er det eneste voldsinnslaget i Donaldserien i pocket nummer 162.

Volden er ganske harmløs, siden vi ikke ser noe blod eller personer som har store sår. Dessuten blir volden stilt fram humoristisk. Det som vi ofte ser med vold i andre serier, er at personene kan dø, eller få store skader. Dette skjer nesten aldri i Donald Pocket. Det at Donald Pocket ikke har brutal vold, åpner også markedet for mindre barn som kan få store psykiske skader av for lemlestende og brutal vold. Dette virker også inn på foreldre, siden voksne ikke liker vold noe videre, og fordi foreldre liker at barna deres leser tegneserier som har en ganske bra holdning til fred.

Tegneren framhever ikke voldsinnslagene. Han framstiller i steden volden i et humoristisk lys. Siden volden bare er i en rute, og hovedkonsekvensene bare i 4 ruter, er det heller ikke stor sjanse til å framheve volden.

Personlig liker vi ikke volden i tegneseriene. Vi leser svært sjelden tegneserier der ekstremt voldsforbruk forekommer. Dette gjør vi fordi vi vil vise avsky mot serier der vold forekommer, og fordi vi ikke vil støtte opp om serier med vold. Dessuten har enkelte serier så ekle tegninger at det er direkte motbydelig å lese dem.

De personene som bruker vold i tegneseriene har mange egenskaper. De er onde, ofte høye og kraftige, og mange av de

som utøver vold i tegneserier, har magiske og trolske krefter. Mange av “forbryterne” har også masse venner som støtter opp om dem, og gjør det umulig for de uheldige, som for eksempel Donald, å ta revansje på dem.

Formålet med voldsbruken er å hindre andre i å vinne, lede eller å få noe, for eksempel en kjæreste, og for å vinne egne fordeler. Et eksempel er serien som vi har omtalt før, nemlig “Donald Duck - Det store billøpet”. Her ser vi en av Donalds konkurrenter som ikke følger reglene. Dette gjør han naturligvis for å oppnå egne fordeler. Et annet formål med voldsbruken er rett og slett bare for å terrorisere. I Donald Pocket nr. 125 møter vi en skurk som heter Vandalen. Han er en helt ny figur, og alt han gjør, gjør han bare for å terrorisere andre. Han forsøpler alt og alle. I et senere Donald Pocket får vi vite at han hadde en utrivelig oppvekst og en mor som hadde “støv på hjernen”. Det vil si at hun kun tenkte på å holde huset rent. En tredje årsak er at skurkene vil ha oppmerksomhet, men dette brukes ikke så veldig ofte i Donald Pocket.

Konflikten kunne blitt løst på en annen måte en ved bruk av vold. I stedet for vold kunne konkurrenten til Donald latt være å klippe over snoren hans. Da ville serien tatt en annen retning, og serien ville ikke ha blitt så morsom. Noen mener det er bra at volden ville ha blitt kuttet, mens andre mener det ville skadet seriens humoristiske poeng. Personlig mener vi at det lille voldsinnslaget som finnes kan beholdes.

INNHold

Handlingen er bygget opp rundt et billøp som skal gå av stabelen om noen dager. Donald Duck vil svært gjerne delta, men for å få lov til det, må han ha en racerbil og medlemskap i en racerbilklubb.

162, 13, 1 & 2

Donald har ingen av delene, men han får kjøpt seg en egen racerbil. Dessverre får han ikke medlemskap i noen klubb, men han stifter sin egen i steden. Da han så starter i løpet, jukser en av de andre deltagerne.

Dette er et bilde av Donald og racerbilen som han har laget selv. Den ser jo litt merkelig ut, men det bryr ikke Donald seg om.

Dette gjør han i begge de to første heatene. I det tredje

vinner imidlertid Donald, og han kommer da til finalen. Men naturligvis jukser konkurrenten hans igjen. Han klipper over snoren som holder Donald fast i en fallskjerm. Da slår Donald seg forferdelig og han oppfører seg særdeles merkelig. Bilen hans ødelegges, og det ser ikke ut til at han kan være med i finalen. Men isteden for å bruke den nye racerbilen, bruker han den gamle bilen sin. Bilen vil ikke starte, og da heller Donald masse stoffer og væsker oppi bensintanken. Bilen begynner så å fly, og så daler den ned rett foran målet. Bilen blir dyttet i mål av den onde konkurrenten, og Donald vinner altså. Etter dette får han et kyss av Dolly, og han får en stor pokal.

Konflikten løses egentlig ikke, siden Donald og konkurrenten ikke blir venner. Men Donald vinner jo, og vi får en “Happy ending”.

Dette er Donald, Dolly og ordføreren etter at Donald har vunnet racet.

Denne konflikten er ikke så veldig vanlig for andre tegneserier, men i Donald Pocket og andre Donald serier opptrer denne formen for serier ofte. Konflikten kan ofte opptre i det vanlige liv. Ikke nødvendigvis som et bilrace, men som en annen konkurransen du er med i. Handlingen kan også leses i overført betydning, og bety for eksempel en prøve på skolen.

HOLDNING/BUDSKAP

Det finnes et budskap i tegneserien. Budskapet vi finner i denne historien om Donald og det store billøpet er egentlig ganske generelt for Donald Pocket, særlig historiene der Mikke og Langbein er med. Budskapet er at det ikke lønner seg å bryte reglene og jukse. “Ærlighet varer lengst” heter et ordtak, og det kan passe bra til moralen/budskapet i Donald Pocket. Donald Pocket har en ganske spesiell holdning til penger, i og med at onkel Skrue er verdens rikeste person. I historiene der onkel Skrue er med, kan det av og til virke som om det bare dreier seg om penger, men i de 100 siste utgavene av Donald Pocket får vi lære onkel Skrue bedre å kjenne. Han er egentlig ganske god på bunnen, og i mange av de nye seriene støtter han opp rundt fattige og hjemløse. Pengene virker ikke lenger så viktig, nå er det mer livet som teller. Dette får vi også merke sterkest i historiene der Mikke og Langbein deltar.

Donald Pocket har et ganske avslappet forhold til vold, siden ingen av personene, bortsett fra skurkene Svarte Petter og Spøkelseskladden, bruker våpen. De aller fleste er også ganske rolige av seg, og ingen liker vold.

107, 64, 1, 2 & 3.

Nedenfor ser vi en rekke bilder fra historien "Donald Duck - minivolley", som er en fortelling der handlingen går ut på at Skrue og Rikerud danner hvert sitt minivolley-lag. Begge lagene trener hardt, men da finalen går, er det disse to lagene som møtes. I begynnelsen leder Rikerud-laget, men når så Skrue-laget vinner noen sett, blir spillerne på Rikerud-laget veldig sinte, og de bestemmer seg for å gå tilbake på gata, hvor de kom fra, etter kampen. Dette overhører Ole, Dole og Doffen, og derfor spiller de dårlig i det siste og avgjørende settet. Det vi ser er etter kampen.

VURDERING AV TEGNESERIENE

Vi likte begge tegneseriene veldig bra. I Donald Pocket finnes både spenning og humor. Spesielt bra likte vi historien "Donald Duck - Det store billøpet". Men vi har også andre favoritter. Fortsettelseshistorien i pocket 117 og 118 er fremdeles veldig gøy. Leif-Atles favorittpocket er nummer 94 og nummer 162, mens Kjetil liker best nummer 150. Dessuten synes vi at det har vært veldig gøy og se på forskjellige rammer og bildetyper. Det som var mest morsomt, var da vi så på kapittelet om

Holdning/Budskap. Selv visste vi ikke at Donald Pocket hadde et så dypt budskap som det vi fant ut etter analysen vår.

Det som er bra, er at Donald Pocket står for noe dypere enn det man finner ut første gang man leser det. Vi likte også de fine mønstrene som er bak på bokryggen på pocketet. Det som vi syntes var mindre bra, var Mikke-historiene der Mikke og Langbein må redde universet, og så drar de til planet Kriobis i det indre systemet i Orionsektoren, 4. Kretsløpslengde. Dit kommer de gjennom teleportering av en CPUE-32-480 som har en harddisk på 890223934 terabyte. Denne vokter dem mot farlige metalliaspioner og livsfarlig general Titan samt AH-3 og rompirater. Hvis de står fast, kobler vaktkonstabelen fra galaksenes forbund seg på sentralintergalaksecomputeren for å finne ut hvilken kurs man må ta for å komme til Kulghemma i Wrupz-systemet. Skjøner dere hvor vi vil hen? Vi liker ikke disse historiene fordi de er veldig innviklede, og fordi de er så urealistiske. Dessuten blir det brukt veldig avansert romfartsspråk, noe som gjør at det kan bli vanskelig å forstå essensen i fortellingen. Disse historiene kom aldri før pocket nummer 100, men nå titter de opp i Donald Pocket av og til.

Egentlig har vi vel ikke skiftet syn på tegneseriemediet etter å ha arbeidet med dette. Vi har alltid likt Donald Pocket og andre tegneserier veldig godt, men vi har jo fått litt mer innsikt i tegneserier. Det har vært veldig gøy og også interessant og jobbe med dette. Vi har også fått en gjenoppfriskning av Donald Pocketene som vi ikke har lest så mange ganger.

KILDER:

- Spesielt Donald Pocket nr. 1, 21, 76, 77, 94, 107, 115, 117, 118, 125, 128, 150, 156, 162, men også mange flere. Årganger: 1968 - 1995, Hjemmet forlag

- Norsk Tegneserie Index nr. 4 -91, i fra 1991, Offset Nord A/S.

Laget av Kjetil Kivle og Leif-Atle Heen
Copyright 1995
Skrevet i Microsoft Word for Windows 6.0