

Jón Karl Helgason:

Uppskrift að Tinna

*Leikið með frásagnarfræði og Tinnabækur**

1. Aðfararorð

Vúavúff!

Ég er að
drukkna í
munnavatni!

Villibráð!
Hvílíkt lost-
æti . . .

Vúavúff!

Eitt meginviðfangsefni bókmenntafræðinnar á þessari öld hefur verið að skilja og skilgreina hvað geri bókmenntir að bókmenntum, ráða í hver sé galdur eða einkenni mikils skáldskapar. Svörin við þeim spurningum eru jafn umdeild og þau eru mörg. Menn hafa þannig velt vöngum yfir því hvort galdur mikils skáldskapar felist í forminu, orðavali eða orðanotkun, efniviðnum, merkingunni, boðskapnum eða ef til vill í samhenginu á milli þessara þátta innbyrðis og tengslum

* Ritgerð þessi var upphaflega skrifuð undir leiðsögn Halldórs Guðmundssonar sem áfangi á námskeiðinu Bókmenntafræði II sem hann kenndi við H.Í. veturinn 1986–1987. Hún birtist hér í ögn breyttri mynd.

þeirra við ytri veruleika. Sumir vilja á hinn bóginn halda því fram að mikill skáldskapur markist af því að sleppa undan skilgreiningum sem þessum; hann sé aðeins hægt að þekkja út frá því sem hann er ekki.

Textann hér að ofan, *Vúavúff!*, má líklega telja til einhvers konar skáldskapar. Þegar hann er metinn með bókmenntafræðilegum mælikvörðum kemur á daginn að *formið* minnir á mörg óbundin ljóð, eins og þau eru ort á okkar dögum; fáum orðum er raðað saman í stuttar línur. Fyrir vikið ber hvert orð og hver lína stóran skerf af heildarmerkingu textans. *Orðavalið* getur ekki talist mjög skáldlegt eða upphafið. Það er einfalt, hversdagslegt og á köflum dýrslegt. Á móti vegur að *orðanotkunin* er óvenjuleg. Gripið er til myndhverfingar og á einum stað er orð slitið í sundur með þeim árangri að það verður tvírátt og merkingarríkt, en hvort tveggja er talið til einkenna skáldskaparmáls.

Efniviður ljóðsins er einhvers konar hungur. Í fyrsta erindi textans tjáir ljóðmælandi þetta hungur með myndhverfingu sem verður til með samsvörun svengdar og munnvatns og drukkunar í vatni. Munnvatnið er á kennisviði myndhverfingarinnar og kemur þar fram sem tákn fyrir svengdina eða hungrið. Tengsl táknsins og þess táknaða eru náttúruleg, munnvatn er *merki* um svengd á svipaðan hátt og reður er merki um eld. Drukkunin er á myndsviði myndhverfingarinnar, en skilyrði drukkunar er einmitt vatn. Segja má að kennisviðið „gleypi“ þarna myndsviðið í sig; drukkunin í munnvatni er einhvers konar innri köfnun og hliðstæða þess að ljóðmælandi verði hungurmorða.

Annað erindið hefst á upphrópun. Ljóðmælandi sér, eða ímyndar sér, eitthvað sem svalar hungurinu og kemur í veg fyrir yfirvofandi dauða/drukkun. Með því að nota orðið *lost*-æti og skipta því á milli lína, eins og raun ber vitni, tekst skáldinu að merkja þann hungur-*lost*a sem kvelur ljóðmælanda. Ef lesanda býður svo við að horfa getur orðið enn fremur merkt að í raun sé ljóðmælandi glataður (e. *lost*). Í því tilviki er rökrétt að leggja neikvæða merkingu í upphrópunina í lokin: Með því að góla er ljóðmælandi að tjá vonbrigði sín, hinn óhjálvæmi-

lega árekstur náttúru og samfélags, vellíðunar og veruleika, lífs og dauða.

Á hinn bóginn hefur lesandi fullt svigrúm til að túlka spangólið sem jákvætt tákn. Ef til vill fær ljóðmælandi útrás fyrir losta sinn í öðru erindinu og tjáir því næst fullnægingu hvata sinna á táknmáli dýrsins, eða öllu heldur hundsins, sem í honum býr. Hvora leiðina sem lesandinn kys kemst hann ekki hjá því að greina dýrslega orðnotkunina sem einn þátt af mörgum í *merkingu* textans. Hinar ólíku einingar skáldskaparins vefa saman eina merkingarbæra heild.

Erfitt er að greina ákveðinn *boðskap* í þessu litla ljóði en með lítilli fyrirhöfn mætti sýna fram á að það geymi djúpsálfræðileg lífssannindi í hnotskurn. Það er hins vegar ólíklegt að slík nálgun sé nokkru árangursríkari en greiningin hér að framan til að skera úr um hvort *Vúavúff!* sé mikill skáldskapur. Slíkt mat er og verður endanlega á könnu sérhvers lesanda, sama hvað við bókmenntafræðingar leggjum okkur fram við að drepa bókmenntirnar í dróma hugtaka, líkana eða kenninga. Með þessu er ég ekki að segja að bókmenntafræðin sé þarflaust þing. Mig langar þvert á móti til að viðra þá skoðun að gagnrýni á einstakar kenningar geti stafað af of miklum væntingum til fræðigreinarinnar. Ég slæ þessu fram í upphafi ritgerðar sem að öðru leyti er ætlað að fjalla um frásagnarfræði og Tinnabækur en læt frekari vangaveltur sitja á hakanum í bili.

1.1. Leikur

Tinnabækurnar eru ekki mikill skáldskapur. Ég var naumast orðinn unglingur þegar ég komst að þeirri niðurstöðu. Það var blaðsíðu-fjöldinn sem vakti grunsemdir mínar. Hann er sá sami í svo til öllum Tinnabókunum, sextú og tvær síður, og slíkt samræmdist illa hugmyndum mínum um skáldlegt hugarflug eða innblástur. Ég uppgötvaði að þessar belgísku teiknimyndasögur hlytu að vera framleiddar eftir fyrirfram ákveðinni uppskrift og sneri mér fljótt að öðru og merkilegra lesefni (t.a.m. *Dularfulla kattarhvarfinu*). Þegar ég fregn-

aði síðar af rannsóknum í frásagnarfræði vaknaði áhuginn á Tinna hins vegar að nýju. Mér skildist að með aðstoð frásagnarfræðinnar væri unnt að afhjúpa þessa ómerkilegu uppskrift.

Það sem hér kemur á eftir er tilraun í þá átt. Tilraunin er þó fullt eins prófsteinn á þær aðferðir sem beitt er og hefur þann galla (eða kost) að leiða ekki til neinnar einhlítrar niðurstöðu. Afraksturinn verður eins konar leikur með frásagnarlíkön og Tinnabækurnar. Áður en leikurinn hefst langar mig að fara nokkrum orðum um leikföngin.

1.1.1. Frásagnarfræði og fyrirmyndir

Í fræðiritum er frásagnarfræði (fr. narratologie) skilgreind sem rannsóknir er „beinast að formlegum þáttum frásagna af ýmsu tagi, formfræði frásagna, grundvallareiningum þeirra og þeim lögmálum sem stýra samröðun þessara eininga í stærri heildir.“¹ Grundvöll þessara rannsókna markaði svissneski málfræðingurinn Ferdinand de Saussure sem á öðrum áratug aldarinnar benti á skiptingu tungumálsins í *málkerfi* (fr. langue) og *orðræðu* (fr. parole). Málkerfið er heild þeirra reglna sem setja orðræðu okkar skorður en þessar reglur er þó í rauninni aðeins hægt að þekkja með athugun á orðræðu almennings. Á svipaðan hátt telja þeir sem fást við frásagnarfræði að bakvið allar frásagnir felist *frásagnarkerfi* (strúktur) sem setji öllum *frásögnum* skorður. Þetta baklæga frásagnarkerfi er aðeins hægt að finna með rannsóknum á miklum fjölda frásagna.

Brautryðjandi í slíkum rannsóknum var rússneski formalistinn Vladimir I. Propp, en hann rannsakaði meðal annars formfræði rússneskra ævintýra. Frægastur frásagnarfræðingurinn er hins vegar litháski strúktúralistinn Algirdas Julien Greimas sem þróaði og einfaldaði kenningar Propps þannig að þær næðu yfir sem fjölbreyttastan hóp frásagna. Af öðrum frásagnarfræðingum kýs ég að nefna Frakkann Claude Bremond. Hér á eftir leik ég mér með aðferðir þessara manna en tek að auki mið af greiningu ítalska tákfræðingsins Umberto Eco á sögum Ian Flemming um njósnara hennar hátignar, James Bond.²

1.1.2. Teiknimyndasögur og Tinnabækurnar

Þá áráttu að segja sögur með myndum má rekja aftur um mörg þúsund ár til þess tíma þegar menn ristur myndir á hellisveggi og í grafhvelvingar. Saga eiginlegra teiknimyndasagna er mun styttri. Hún hófst í kringum síðustu aldamót, einkanlega í Bandaríkjunum, og birtust sögurnar þá oftast sem framhaldsefni í blöðum og tímaritum. Bandarísku teiknimyndasögurnar nutu fljótlega mikillar útbreiðslu og vinsælda í Evrópu en eftir því sem liðið hefur á öldina hafa franskar og belgískar sögur veitt þeim æ harðari samkeppni.³

Tinni kom fyrst fram á sjónarsviðið árið 1929 en yngstu bækurnar um hann voru gerðar á áttunda áratugnum. Höfundurinn er belgískur og skrifar undir höfundarnafninu Hergé. Á íslensku hafa komið út tuttugu og tvær bækur um ævintýri Tinna, auk tveggja kvikmyndabóka. Bókunum er raðað í þróunarröð eftir aldri og má greina í þeim ýmislegt sem tengist einstökum atriðum mannkynssögunnar á þessu tímabili. Þannig fæst Tinni við Al Capóne í *Tinni í Ameríku* (2), hann heldur til tunglsins ásamt félögum sínum í *Í myrkum mánafjöllum* (16) og í *Vandræði ungrú Vailu Veinólínó* (20) gerir Vandráður tilraunir með fyrsta litasjónvarpið. Engu að síður eldast persónurnar ekki né breytast svo nokkru nemi.

Athugun mín á ævintýrum Tinna nær til eftirfarandi bóka (staða í þróunarröð er í svigum):

- (1) *Tinni í Kóngó*
- (2) *Tinni í Ameríku*
- (3) *Vindlar Faraós*
- (4) *Blái lókusinn*
- (5) *Skurðgoðið með skarð í eyra*
- (6) *Svaðilför í Surtsey*
- (7) *Veldissproti Ottókars konungs*
- (8) *Krabbinn með gylltu klærnar*
- (9) *Dularfulla stjarnan*

- (10) *Leyndardómur Einhryningsins*
- (11) *Fjár sjóður Rögnvaldar rauða*
- (12) *Sjö kraftmiklar kristalkúlur*
- (13) *Fangarnir í sólhöfinu*
- (14) *Svarta gullið*
- (15) *Eldflaugastöðin*
- (16) *Í myrkum Mánafjöllum*
- (17) *Leynivopnið*
- (18) *Kolafarmurinn*
- (19) *Tinni í Tíbet*
- (21) *Flugrás 714 til Sydney*
- (22) *Tinni og Pikkarónarnir*

Auk þeirra fellur kvikmyndabókin *Tinni og hákarlavatnið* inn í kenn-ingarnar, þó að hún sé aðeins 44 síður! Ég undanskil hins vegar *Vandræði ungfrú Vailu Veinólínó* (20) vegna sérstöðu þeirrar bókar, enda þótt ég vísi til hennar. Nokkrar bókkanna sem taldar eru upp hér að framan eru framhaldsverk þannig að sögð er ein saga í tveimur bókum. Þetta á við um (10) og (11), (12) og (13), og loks (15) og (16). Þessar bækur meðhöndla ég sem eitt verk og virði þannig upphaflega forsendu mína, óbreytanlegan blaðsíðufjölda, að vettugi.

2. Athafnir

2.1. Frásagnarliðir

2.1.1. Propp

Athylisverðustu niðurstöður Propps í sambandi við rússnesku ævin-týrin fólust í lista yfir þrjátíu og einn frásagnarlið sem gerði grein fyrir söguþræðinum í öllum þeim aragrúa ævintýra sem til athugunar voru. Frásagnarlið skilgreindi hann sjálfur sem „athöfn persónu skilin og greind í ljósi þeirrar þýðingar sem hún hefur fyrir atburðarrásina í

heild.“⁴ Í sérhverju ævintýri var undir hælinn lagt hverjir frásagnar-liðanna komu fyrir en reglan var sú að þeir sem komu fyrir gerðu það ætíð í sömu röð. Sami liður gat þó verið endurtekinn. Listi í anda Propps yfir frásagnarliði Tinnabókanna gæti litið svona út:

1. Einhver úr vinahópi hetjunnar heldur að heiman.
2. Hetjan fær forspá um ógæfu.
3. Hetjan kemst á spor þorpara/berst hjálparbeiðni.
- 3a. Vinahóp eða einhver vin hetju skortir eitthvað.
4. Hetjan leggur af stað í ferðalag.
5. Þorpari kynntur/bruggar launráð.
6. Þorpari freistar/reynir að hræða hetju.
7. Hetja lætur ekki frelstast/hræðast.
8. Hetja sakfelld á fölsuðum forsendum.
9. Hetja elt/ofsótt.
10. Hetja handtekin/rænt.
11. Hetja er í lífshættu.
12. Hetja bjargast.
13. Hetjan dulbýr sig.
14. Þorparar elta falskan dulbúning.
15. Hetja eltir þorpara.
16. Hetja fer í bækistöðvar þorpara.
17. Hetja þekkist.
18. Hetja lumbrar á/handtekur þorpara.
19. Hetja lætur þorpara í hendur falskri löggú.
20. Þorpari sleppur.
21. Hetja sigrar þorpara.
22. Hetja bætir skort/verður við hjálparbeiðni.
23. Þorpara er hegnt.
24. Hetja hyllt.
25. Hetja heldur heim.

Sérhver þessara frásagnarliða kemur fyrir í að minnsta kosti tveimur Tinnabókum, flestir í mun fleiri. Það verður samt að viðurkennast að listinn hér að ofan gefur á vissan hátt ranga mynd af söguþræði bókkanna. Í fyrsta lagi gerir hann enga grein fyrir innbyrðis tengslum og misjöfnu vægi frásagnarliðanna. Í öðru lagi er röð liðanna í bók-

unum of óregluleg til að hægt sé að réttlæta röðina á listanum. Þessu til skýringar, og eins til að varpa ljósi á hve flókin atburðarás Tinnabókar getur orðið, fylgir hér listi yfir röð frásagnarliðanna í *Blái lótusinn* (4):

3, 2, 3, 4, 5, 5, 3, 22, 5, 5, 2, 11, 12, 11, 12, 15, 20, 10, 11, 12, 3, 13, 11, 12, 18, 4, 5, 10, 11, 12, 11, 12, 3, 13, 16, 15, 9, 10, 17, 11-12, 11, 12, 11, 12, 18, 8, 9, 12, 9, 12, 3a, 4, 5, 13, 16, 9, 12, 9, 3, 10, 11, 6, 7, 12, 11, 12, 4, 3, 22, 5, 8, 9, 10, 12, 5, 11, 12, 18, 9, 12, 9, 12, 9, 12, 5, 16, 3, 15, 3, 16, 13, 14, 3, 10, 11, 12, 21, 22, 23, 24, 25.

Því er við að bæta að eftir því sem bækurnar eru yngri verður atburðarásin einfaldari; meiri rækt er lögð við hvern frásagnarlið og óskylda, spaugilega hluti. Atburðarásinni í *Tinni og Pikkarónarnir* (22) má til dæmis lýsa á eftirfarandi hátt:

1, 3/8, 4, 10, 5, 5, 11, 12, 11, 12, 11, 12, 13, 16, 21, 22, 24, 25.

Betur verður vikið að sérstöðu einstakra bóka síðar en í bili vil ég vekja athygli á tengslum milli frásagnarliða, sérstaklega þeim þörum sem 9, 10. og 11. frásagnarliður mynda með 12. frásagnarlið.

2.1.2. Greimas

Þegar Greimas endurskoðaði frásagnarliði Propps notaði hann sér-tækari hugtök og fækkaði liðunum niður í tuttugu með því að stilla upp andstæðupörum þar sem það átti við. Listi hans yfir frásagnarliði Tinnabókanna yrði í þessum dúr:

1. Fjarvera.
2. Þorparastrik vs. skortur/verksummerki.
3. Ferðalag.
4. Freisting vs. afneitun.
5. Svik vs. björgun.
6. Eltingaleikur/handtaka vs. björgun.

7. Lífshætta vs. björgun.
8. Árás í dulargervi.
9. Handtaka vs. flótti.
10. Eftirför vs. undankoma.
11. Barátta vs. sigur.
12. Bætt úr skorti.
13. Hegning vs. hylling.
14. Helmferð.

Þessi listi bætir lítið úr ókostum listans á undan nema hvað hann einfaldar lýsinguna til muna, sérstaklega þar sem um samhangandi pör er að ræða (5, 6 og 7), en oft er um samhengi svika, eltingaleiks og lífshættu að ræða sem enda með einni björgun.

Samkvæmt Greimas-listanum má lýsa *Blái lótusinn* með eftirfarandi talnarunu:

2, 3, 2, 12, 7, 7, 10, 6, 5, 7, 8, 7, 11, 3, 6, 7, 7, 2, 8, 10, 6, 7, 7, 7, 11, 6, 6, 2, 3, 8, 6, 6, 4, 7, 6, 3, 2, 12, 5, 6, 7, 11, 6, 6, 6, 2, 10, 8, 6, 7, 11, 12, 13, 14.

2.1.3. Eco

Það er ljóst að ef lýsa á Tinnabókunum í frásagnarliðum á aðgengi-legan hátt er nauðsynlegt að hafna reglu Propps um innbyrðis röð liðanna og einfalda þá jafnvel enn frekar. Þetta gerir Umberto Eco í greiningu sinni á sögum Ian Fleming. Í samræmi við hana má setja ferli Tinnabókanna upp á eftirfarandi hátt:

- A. Hetja blandast í mál/fær verkefni.
- B. Þorpari er kynntur/leikur.
- C. Hetja og félagar eru í hættu en bjargast.
- D. Hetja ógnar þorpara en þorpari sleppur.
- E. Hetja yfirbugar þorpara.
- F. Hetja leysir verkefni.
- G. Hetja er hyllt og heldur heim.

Með aðstoð þessara frásagnarliða má þjappa sextíu og tveggja síðna frásögn í *Blái lótusinn* í giska stutta stafarunu:

ABBBAFBBCDCCECCADCCCCACCAAFCCCECCACEFG.

Parna hafa andstæðupörin frá fjögur til sjö samkvæmt aðferð Greimas verið sameinuð í C-liðinn. Við lestur Tinnabókanna verður fljótlega ljóst að hann er grunnliður frásagnarinnar (19 af 40 liðum í *Blái lótusinn* eru C-liðir) en honum er beitt þannig að frásögnin spennir ýmist lesandann eða lætur hann anda léttar. Í fyrstu og einföldustu Tinnabókunum er leikið mjög augljóslega með C-liðinn og hann látinn spila með D-liðnum. Í *Tinni í Kóngó* (1) gerist það aftur og aftur að Tinni er í hættu, annað hvort vegna villidýra eða þorpara en hann bjargast undantekningarlaust. Þess á milli handtekur hann þorpara sem síðan sleppur og þannig koll af kalli. Í öðrum bókum heldur höfundur spennunni magnaðri með því hafa nokkra C-liði hverja innan í öðrum. Unnt er að lýsa þessu með lista yfir C-liðina í *Myrkum mánaþjóllum* (16):

- C1. Þorparar ætla að ná tunglflaug vs.
- C2. Tinni og félagar í hættu vegna súrefnisskorts vs.
- C3. Kolbeinn í hættu úti í geimnum vs.
- C3. Tinni bjargar Kolbeini.
- C4. Tunglflaug í hættu vegna loftsteins vs.
- C4. tunglflaug bjargast undan loftsteini.
- C5. Tinni og félagar í hættu vegna landingar vs.
- C5. landingin tekst.
- C6. Tinni og félagar í hættu v. skemmdarverka vs.
- C6. Tinni og félagar bjargast naumlega.
- C7. Tinni og félagar í hættu í tunglskoðun vs.
- C7. Tinni og félagar bjargast naumlega.
- C8. Tinni sleginn niður af þorpara sem leyntist í flauginni vs.
- C9. Þorparar reyna að ræna tunglflaug.
- C9. þorpurum mistekst.
- C8. Tinni rankar úr roti og handtekur þorpara.

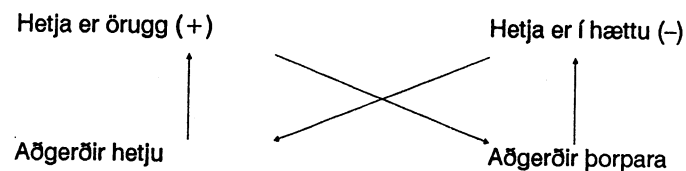
- C1. komið í veg fyrir rán á tunglflaug.
- (C2. Aukin hætta á súrefnisskorti v. aukapörpara.)
- C10. Tunglflaug stjórnláus eftir flugtak vs.
- C10. Tinni og félagar ná stjórn á tunglflaug.
- C10. Þorparar losna úr böndum vs.
- C1. Áætlanir um rán á tunglflaug öðlast aftur gildi vs.
- C11. þorparar drepast.
- (C2. hætta vegna súrefnisskorts minnkar.)
- C1. áætlanir um tunglflugarrán fara út um þúfur.
- C12. Tunglflaug í hættu við landingu vs.
- C12. tunglflaug lendir heilu og höldnu.
- C2. Tinni og félagar fá súrefni í tæka tíð.

C1 og C2 valda því að það slaknar aldrei á grunnspennunni en hinir liðirnir magna hana upp. Á þennan hátt er hægt að lýsa meginatriðum frásagnarinnar eingöngu með C liðum en rétt er að vekja athygli á að seinni hluti C8 og fyrri hluti C11 mynda saman D-liðinn: „Hetja ógnar þorpara en þorpari sleppur.“

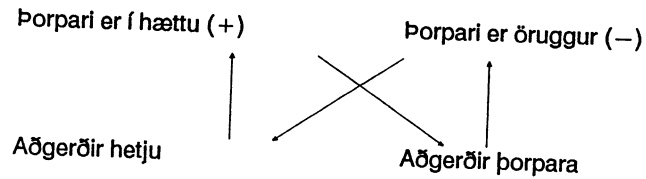
2.2. Frásagnarlíkön

2.2.1. Fiðrildi Greimas

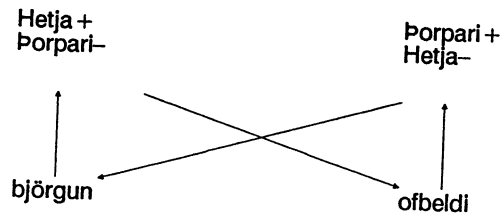
Frásagnarliðum C og D í Eco-listanum má lýsa með tveimur hliðstæðum frásagnarlíkönum (fiðrildum) að hætta Greimas. C-liðurinn liti þá þannig út:



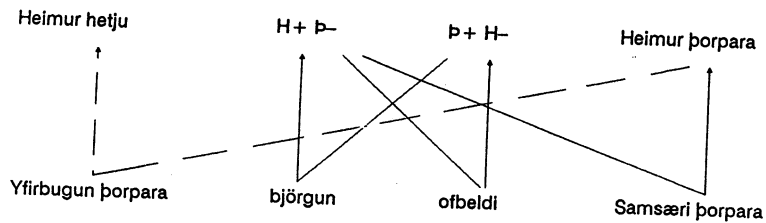
D-liðurinn er keimlflkur:



Þessi líkön má síðan fella í eitt:



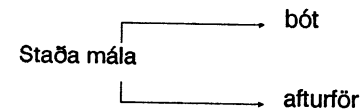
Frásögn Tinnabókanna fer eftir þessum brautum, hring eftir hring, en til að lýsa að auki hvað gerist í E og F liðum Eco-listans (Hetja yfirbugar þorpara/leysir verkefni) er nauðsynlegt að leggja annað líkan undir:



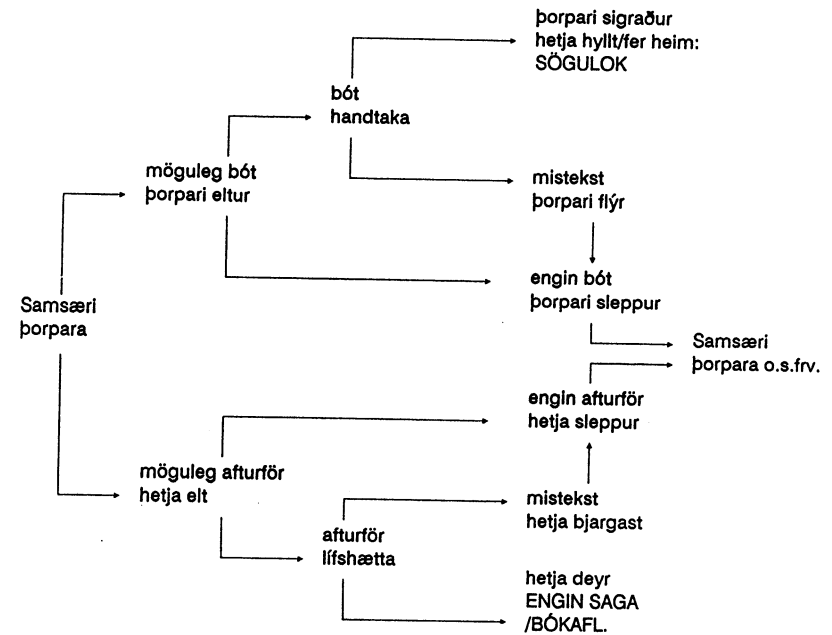
Sértekning af þessu tagi glatar auðvitað mörgum þeim sérkennum sem fram komu á listanum yfir frásagnarliði í anda Propps en hún snertir á þeim kjarna sem Tinnabækurnar hverfast um. Þeim kjarna má síðan lýsa af meiri nákvæmni með aðferðum Bremond.

2.2.2. Völundarhús Bremond

Grunneining í því líkani Bremond sem hér er stuðst við lítur svona út:



Í samræmi við þetta mætti lýsa liðum C, D, E og F í Eco-listanum með eftirfarandi teikningu:



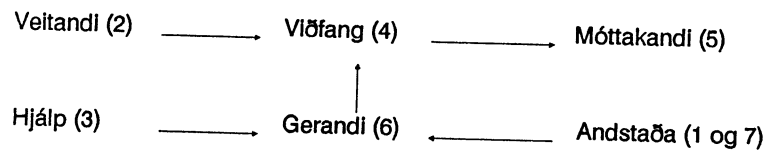
Þetta líkan lýsir lauslega því völunderhúsi sem frásagnarheimur Tinnabókanna er. Það er spegilmynd með tveimur mögulegum útgönguleiðum (efst og neðst til hægri) en það er einkennandi að í rauninni er aðeins sú efri fær; sigur hetjunnar. Dauði hennar kæmi í veg fyrir fleiri ævintýri.

3. Athafnasvið

Í ævintýragreiningu sinni meðhöndlaði Propp persónurnar með tilliti til hlutverks þeirra og athafna. Margar persónur gátu gegnt sama hlutverki og eins gat sama persónan gegnt fleiri en einu hlutverki í sama ævintýrinu. Alls aðgreindi Propp sjö athafnasvið (fr. actant):

1. Þorpari
2. Gefandi
3. Hjálparmaður hetju
4. Prinsessa
5. Sendandi
6. Hetja
7. Fölsk hetja

Greimas tók þessa skiptingu að mestu óbreytta upp nema hvað hann nefndi sviðin almennari nöfnum og setti þau upp í hið þekkta aktantamódel sitt (viðeigandi númer á athafnasviðum Propps eru í svigum):



Þess ber að gæta að þorparinn getur allt eins verið í hlutverki gerandans og hetjan þá í hlutverki andstöðunnar.

Í kaflanum hér að framan var fjallað um þær brautir sem átök hetj-

unnar og þorparans fara eftir í Tinnabókunum en nú er komið að því að skilgreina hvernig hlutverkin skipast.

3.1. Hetjan

Það þarf ekki B.A. próf í bókmenntafræði til að álykta að Tinni skipi hlutverk hetjunnar en hann er ekki einn um hituna. Fyrstan skal telja hvíta kjölturakkann hans, Tobba. Í mörgum bókanna, sérstaklega þeim eldri, á Tobbi mikinn þátt í að þeir félagar nái markmiðum sínum. Oft skiptast þeir á að bjarga hvor öðrum frá bráðum bana og standa saman í lokin uppi sem sigurvegarar. Frá og með *Krabbinn með gylltu klærnar* (8) deilir Kolbeinn kaftinn hetjuhlutverkinu með þeim félögum.

Tinni er á margan hátt sérlega litlaus persóna. Hann er teiknaður að mestu án sérkenna; andlitið er kringlótt, augun tveir svartir punktar og nefið lítill dindill. Klæðnaðurinn er látlaus, oftast blá-græn peysa og pokabuxur. Það eina sem einkennir persónu hans er ljós hártoppur.

Aldur Tinna er óljós. Hann er piltungur í útliti en samt nægilega gamall til að gera allt sem fullorðið fólk má gera. Hann hefur bílpróf, flýgur flugvélum og skýtur af byssum. Tinni tilheyrir engri sérstakri stétt, hvergi kemur fram að hann eigi foreldra eða skyldmenni, hafi notið einhverrar sérstakrar menntunar eða stundi nokkra atvinnu (hann er að vísu titlaður sem blaðamaður í tveimur fyrstu bókunum). Hann hefur engu að síður rúm fjárráð og fullt frelsi til að gera það sem hann lystir. Hann drekkur hvorki áfengi (nema tilneyddur) né reykir tóbak. Tinni er heiðarlegur, skynsamur, réttisýnn, miskunnsamur og hugrakkur; með öðrum orðum eins gallalaus og mögulegt er. Hann elskar óvini sína (hann reynir að bjarga lífi þorparanna ef þess er kostur) og á ekki nema óbeina sök á dauða þeirra þegar svo ber við (þorparar drukkna, verða fyrir voðaskoti og þess háttar).

Þessi litlausa (sumir segðu grautfúla) persónulýsing er sniðin þannig að ungir lesendur eiga auðvelt með að samsama sig Tinna. Það á við

um lesendur af báðum kynjum því að vissu leyti er Tinni kynlaus persóna. Hann hefur enga náttúru til kvenna svo vitað sé og er í rauninni athyglisvert hve konur eru sjaldséðar persónur í Tinnabókunum. Þær eftirminnilegustu eru Vafla Veinólínó, heimsþekkt en breimandi óperusöngkona með hvasst nef og hvelfdan barm, og Dagga dúfa, eiginkona Alkasars hershöfðingja, hið mesta skass og vargur, oftast með rúllur í hárinu, en hún kemur fyrir í *Tinni og Pikkarónarnir* (22). Í stað vinkvenna kemst Tinni stöku sinnum í kynni við unga pilta, en að þeim verður vikið nánar í næstu köflum.

Kolbeinn og Tobbi bjarga hetjuhlutverkinu frá því að verða leiðinlegt. Kolbeinn er að mörgu leyti andstæða Tinna. Hann er skeggjaður pípureykingamaður, fyrrverandi skipstjóri af sjóræningjaættum sem býr á óðali forfeðra sinna og lifir af fjársjóði sem þeir Tinni finna þar í kjallara óðalsins í *Fjársjóður Rögnvaldar rauða* (11). Kolbeinn hefur hvorki til að bera hugrekki né miskunnsemi á borð við Tinna en hann hefur hjartað á réttum stað og er ósvikinn vinur vina sinna. Tíðum er hann hálfgerður trúður, klaufalegur, skapstygður og frægur fyrir setningar á borð við: „Grýttar grálúður frá Grindavík!“⁵ eða „Sjóðandi sælys og sægur af sjóræningjalúsum.“⁶ Áfengisdrykkja er helsti veikleiki Kolbeins og drukkinn kemur hann Tinna í stökustu vandræði. Tobba þykir reyndar sopinn góður líka en fær undantekningarlaust skammir frá eiganda sínum ef hann kemst yfir áfengisdreitol.

Þessa sundurleitu hetjubrenningu er hægt að skoða sem þrjá þætti í manninum þar sem Tinni er fulltrúi skynseminnar, Tobbi skilningarvitanna og Kolbeinn fulltrúi tilfinninganna. Saman vinna þessir þættir með góðum árangri. Áfengið er hins vegar það eitru sem ruglar skilningarvitin og hleypir tilfinningunum upp þannig að skynsemin, sem er yfirskipuð, á fullt í fangi með að halda stjórninni og leiða frásögnina til farsælla söguloka. Það tekst samt ævinlega.

3.2 Hjálp hetju

Yfirleitt gegna nýjar persónur hlutverkum hjálparmanna hetjunnar í hverri Tinnabók. Algengt er að Vafla aðstoði Tinna og félagi líttillega, stundum eru leynilögleglummennirnir Skapti og Skafti þeim til aðstoðar og öðrum stundum prófessor Vilhjálmur Vandráður. Í nokkrum bókum, þar sem Tinni er erlendis, kemur einhver innfæddur piltur fyrir í þessu hlutverki (Tsjang í *Blái lótusinn* (4) og Zorrínó í *Fangarnir í Sólhofinu* (13)).

Ef tala á um hjálp sem á við um allar bækurnar er á hinn bóginn nærtakast að nefna tilviljunina eða heppnina. Það er með ólíkindum hvað þeir Tinni bjargast oft fyrir hina ótrúlegustu tilviljun. Eitt besta dæmið er í *Fangarnir í Sólhofinu* (13). Inkar hafa dæmt Tinna, Kolbein, Tobba og Vandráð til dauða og skulu þeir brennast á báli innan mánaðar. Þeir mega hins vegar velja sjálfir dag og stund aftökunnar. Í fangaklefa sínum finnur Tinni rif af dagblaði þar sem segir frá væntanlegum sólmyrkva. Hann velur þeim félögum dauðastund í samræmi við þær upplýsingar og þegar að aftökunni kemur skipar hann sólinni að myrkvast. Það gengur eftir, Inkarnir hræðast „vald“ Tinna yfir náttúrunni og sleppa þeim félögum lausum. Dæmi af þessu tagi eru mýmörg og nálgast heppnin það að vera yfirnáttúruleg. Í *Flugrás 714 til Sydney* (21) bjargast Tinni og félagar til dæmis vegna hugsanaflutnings uppí geimskip sem stýrt er af verum frá öðrum hnöttum.

Jafnframt því að tilviljunin er hetjunni í hag er hún þorparanum í óhag. Í *Tinni í Kóngó* (1) falla Tinni og þorpari fram af hömrum eftir tvísýn slagsmál. Þorparinn lendir í á fyrir neðan og er étinn af krókudílum en Tinni lendir á baki flóðhests sem er að baða sig í ánni og skoppar þaðan upp á land. Sérkennilegt réttlætislögmál ríkir þannig í bókunum; þeir góðu eiga skilið að vera heppnir og lifa af en þeir vondu fá makleg málagjöld.

3.3. Þorparinn

Í fyrstu Tinnabókinni, *Tinni í Kóngó*, eiga Tinni og Tobbi í höggi við útsendara Al Capóne sem reyna að sölsa undir sig demantanámur í Afríku, þótt það verði reyndar ekki ljóst fyrr en á síðustu blaðsíðunum. Þess á milli sleppur Tinni úr gini krókudíls, skýtur antilópur og menntar innfædda. Í þessari bók og reyndar mörgum öðrum eru villidýrin og þorpararnir lögð að jöfnu og það er ekki fjarri lagi að álykta að barátta Tinna við þorparana sé barátta manns við dýr. Erkiþorparanum Rassópúlosi er til að mynda á einum stað líkt við nefapa vegna útlitsins.⁷ Í nokkrum bókanna eru dýr svo beinlínis í hlutverki þorpara (gríðarstór kónguló í *Dularfulla stjarnan* (9) og snjómaðurinn Jeti í *Tinni í Tibet* (19)) eða í þjónustu þeirra (górilla í *Svaðilför í Surtsey* (6)).

Erfitt er að tilgreina eitthvað sem sameinar þorparana, benda á táknmynd hins illa. Nokkur tákn eru þó sýnileg:

- a) Menn sem reykja sígarettur eru þorparar.
- b) Menn sem setja áberandi mikið í brúnirnar eru þorparar.
- c) Menn með stórt tannstæði eru þorparar
- d) Þorparar eru oft með yfirvaraskegg eða illa rakaðir.

Það er ekki þar með sagt að allir þorparar reyki sígarettur, hafi stórt tannstæði né að allir með yfirvaraskegg séu þorparar. Athyglisvert er að í útliti líkist Kolbeinn kaftinn mjög hinum dæmigerða þorpara.

Útilokað er að einskorða þorpara við einhverja stétt manna, kynflokk eða þjóðerni. Rassópúlos er grískur milljónamæringur sem hefur í rauninni enga ástæðu til glæpa, hann er einfaldlega sjúkur af fégræðgi. Hann stendur að baki samsærinu í sex Tinnabókanna (*Vindlar Faraós* (3), *Blái lótusinn* (4), *Krabbinn með gylltu klærnar* (8), *Kolafarmurinn* (18), *Flugrás 714 til Sydney* (21) og *Tinni og hákarlavatnið*) og leggur meðal annars stund á eiturfjasmýgl, þrælasölu, listaverkafölsun og mannrán. Í *Dularfulla stjarnan* (9) er höfuðþorp-

arinn vellauðugur kaupskýslumaður og víða koma fram spilltir auðmenn sem reyna meðal annars að múta Tinna.

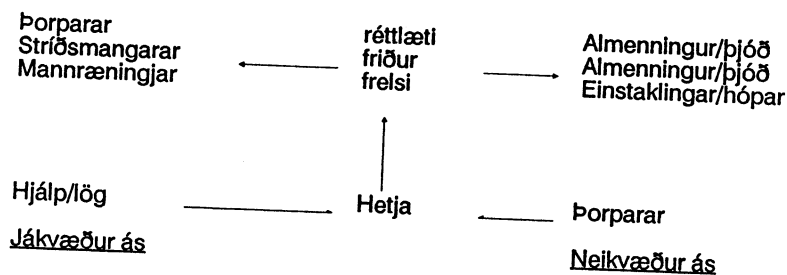
Spilltur valdhafi er önnur algeng þorparamynd. Í *Vindlar Faraós* (3) eru ofursti og konungsráðgjafi í slagtoyi með Rassópúlosi, í *Blái lótusinn* sjálf Japansstjórn, í *Veldissproti Ottókars konungs* (7) bruggar Boris, nánasti ráðgjafi konungsins, honum launráð og í *Leynivopnið* (17) og í *Tinni og Pikkarónarnir* (22) er aðalþorparinn ofurstinn Sponz. Oft eru þorpararnir þó ágætlega menntaðir menn. Annar skurðgoðsþjófanna í *Skurðgoðið með skarð í eyra* (5) er til dæmis verkfræðingur, bræðurnir Þröstur og Starri í *Leynardómur Einhyrningsins* (10) eru forngripasalar og erkiþorparinn Dr. Müller er læknismenntaður (hann kemur fyrir í *Svaðilför í Surtsey* (6), *Svarta gullið* (14) og *Kolafarmurinn* (18)). Þessir aðalþorparar hafa síðan minni spámenn, ótínda bófa, í þjónustu sinni og er Hörður stýrimaður þeirra eftirminnilegastur. Hann er iðulega í slagtoyi með Rassópúlosi og kemur því fyrir í nokkrum bókum.

Þá má geta þess að þorpararnir véla stundum saklausa menn í lið með sér gegn hetjunni. Þannig er algengt að Skaftarnir séu sendir til að handtaka Tinna vegna falskra sakagifta. Að því leyti minnir Tinni á ýmsar hetjur einkaspæjarasagna sem eiga ekki bara í höggi við þorparana, heldur lögregluna að auki.

Ef dregin er saman mynd þorparans í Tinnabókunum lætur nærri að álykta að glæpskan eða siðleysið séu dýrsleg einkenni. Þorpararnir girnast oftast peninga og völd eins og dýr sem þráir tafarlausa fullnægingu hvata. Ástæðan virðist vera sú að þeir hafa komist á bragðið, þeir eru þegar undir áhrifum peninga eða valda og mikill vill meira. Ekki er fjarri lagi að tala um þetta sem hreina vímu, þorpararnir eru ölvaðir af ágirnd. Enn líkist þorparamyndin Kolbeini sem á í sífelldu stríði við annars konar vímuþjafa.

3.4. Viðfangið/prinsessan, gefandi og móttakandi

Tinni er lítill kvennamaður og því er ekki um eiginlegar prinsessur að ræða í bókunum, nema helst í *Tinni í Tibet* (19) þar sem Tinni bjargar kínverska vini sínum, Tsjang, úr klóm snjómannsins Yeta. Tsjang er þar í hlutverki prinsessunar og Yeti í hlutverki dregans. Almennur er keppikefli Tinna hins vegar í samræmi við persónulýsinguna; hann berst í stórum dráttum fyrir réttlæti, frelsi og friði. Móttakandi er ýmist allur almenningur, kúgaðir kynflokkar eða þjóðir eða persónulegir vinir hetjunnar. Barátta Tinna beinist gegn því óréttlæti, frelsisskerðingu og ófriði sem þorpararnir beita sér fyrir. Formlega eru þorpararnir því í hlutverki veitenda í sögunum; þeir láta réttlæti, frið og frelsi af hendi vegna baráttu Tinna. Til að sýna þá togstreitu sem er þarna á milli kys ég að láta örvarnar í efri hluta aktantamódelisins snúa hvora í sína átt. Módelið skiptist líka í jákvæða og neikvæða helminga sem má lýsa með tveimur þverásum:⁸



Eldflaugastöðin (15), *Í myrkum Mánafjöllum* (16) og *Dularfulla stjarnan* (9) eru undantekningar frá þessu líkani þar sem viðfangið er aukin þekking. Þar verða vísindin gefandi og því ekki um gildisþverása að ræða.

4. Gildis- og merkingarheimur

4.1. Átakaöxull

Í kaflanum hér á undan voru að nokkru dregnar fram þær andstæður sem takast á í Tinnabókunum, þau andstæðu gildi sem hetjan og þorparinn eru fulltrúar fyrir. Þessar andstæður má taka saman til frekari skýringar:

Jákvæður ás	Neikvæður ás
1. Tinni	Þorparar
2. Menn	Villidýr
3. Lög	Glæpir
4. Frelsi	Höft
5. Friður	Stríð
6. Miskunnsemi	Grimmd
7. Hjálpssemi	Kúgun
8. Fórnfýsi	Eigingirni
9. Hófsemi	Ágirnd
10. Ósvikið	Falskt
11. Heilbrigði	Brjálun
12. Súrefni	Loftleysi
13. Vísindi	Vopn
14. Innfæddir	Hvítir
15. Þjóðerni	Auðvald
16. Ættarveldi	Bylting
17. Meðvitund	Víma
18. Sannleikur	Lygi
19. Réttlæti	Ranglæti
20. Heppni	Bölvun
21. Líf	Dauði

Fyrstu níu gildisþörin eiga við um Tinnabækurnar almennt þar sem Tinni er hófsamur fulltrúi menningar, laga, frelsis, friðar og fórnfýsi í

baráttu gegn hinum ágjörnu þorpurum sem skerða frelsið (mannrán eru tíð), eru stríðsæsingarmenn, sýna dýrlega grimmd og beita glæpsamlegum aðferðum til að ná markmiðum sínum: völdum og peningum. Tinni er á hinn bóginn miskunnsamur. Barátta hans er ekki í eigin þágu, eins og hjá þorpurunum, heldur berst hann fyrir aðra: lítilmagna, vini sína eða almenning.

Næstu sjö pör taka til einstakra bóka svo sem *ósvikið-falskt* til *Svaðilförs í Surtsey* (6) þar sem þorpararnir falsa peninga og *Tinni og hákarlavatnið* þar sem Rassópúlos falsar meðal annars listmuni. *Heilbrigði-brjálun* má heimfæra upp á *Vindlar Faraós* (3) og *Blái lótusinn* (4) þar sem þorpararnir nota einhvers konar brjálæðiseitur til að ryðja óvinum sínum úr vegi. *Súrefni-lofleysi* vísar hins vegar til *Í myrkum mánaffjöllum* (16) (sbr. greininguna í kafla 2.1.). Í þeirri bók en þó sérstaklega í *Leynivopnið* (17), snýst baráttan að vissu marki um *vísindi-vopn* þar sem tvö ríki hyggjast nota vísindauppgötvanir Vandráðs til vígbúnaðar.

Hvað varðar pör 14 og 15, (*innfæddir-hvítir* og *þjóðerni-auðvald*), gerast Tinnabækurnar út um allan heim. Tíðum virðist manni dregin upp mynd af hvíta manningum sem slæmu afli er blekkir eða kúgar innfædda og treður gildum sínum uppá aðra í auðgunarskyni. Þetta á sérstaklega við um *Tinni í Kóngó* (1), *Blái lótusinn* (4) og að nokkru við *Kolafarmurinn* (18) og *Flugrás 714 til Sydney* (21). Einnig má geta bókana *Sjö kraftmiklar kristalskúlur* (12) og *Fangarnir í Sólhofinu* (13), sem saman mynda eina frásögn. Í þeim eru suður-amerískir Inkar í hlutverki þorparanna, þar sem þeir ræna Vandráði og dæma hann, Tinna, Kolbein og Tobba til dauða. Ástæða þess er hins vegar sú að hvítir *vísindamenn*, og síðar þeir Vandráður, hafa gerst vargar í véum indíánanna. Ólíkt flestum öðrum Tinnabókum er því ekki um að ræða skarpar andstæður góðs og ills, þorpara og hetju. Inkarnir eru að verja menningu sína gegn ásókn þeirra hvítu meðan Tinni og félagar flækjast óvart í málið.

Lestri Tinnabókanna má líkja við ferðalag þar sem höfundur lætur ævintýrin oft gerast í fjarlægum heimshlutum svo sem á Balkan-

skaganum, í Arabíu, á Indlandi og í Suður-Ameríku. Er ýmist um raunveruleg eða skálduð lönd að ræða. Á Balkanskaganum staðsetur Hergé til dæmis óvinaríkin Sýldavíu og Bordúríu en andstæðurnar *ættarveldi-bylting* eiga einmitt við *Veldissproti Ottókars konungs* (7) sem gerist í Sýldavíu. Þar er rötgróið konungsríki en bókin lýsir því þegar bordúríska stjórnin styður byltingartilraun sýldavískra uppreisnarmanna sem Tinni kemur síðan í veg fyrir. Tinni tryggir einnig konungsstjórn í sessi í *Vindlar Faraós* (3) sem gerist í einu ríki Indlands. (Valdhafarnir í *Veldissprotanum* og *Vindlunum* gætu verið bræður eftir útlitinu að dæma og jafnvel feður Tinna.) Loks má geta þess að í *Fjárjóður Rögnvaldar rauða* (11) endurheimtir Kolbeinn ættarsetur forfeðra sinna með aðstoð Tinna.

Fyrst minnst er á Kolbein er tímabært að kryfja þau þorparaeinkenni hans sem bent hefur verið á hér á undan en þau endurspeglast meðal annars í pari 17, *meðvitund-víma*. Það er engin tilviljun að síðasta uppfíning Vandráðs í *Tinni og Pikkarónarnir* (22) eru töflur sem valda því að mönnum finnst áfengi ódrekkandi. Þær töflur verða forsenda þess að skæruliðahópur hinna suður-amerísku Pikkaróna geti gert byltingu undir forystu Alkasars hershöfðingja. Stjórnin sem þeir berjast við hefur nefnilega beitt áfenginu sem vopni í baráttunni gegn óvinum sínum. Hún fleygir viskíkössum í fallhlífum niður í frumskóginn þar sem skæruliðarnir halda sig, þeir bíta á agnið og eru yfirleitt of ölvaðir til að geta ráðist gegn stjórninni. Þegar Tinni verður vitni að þessu í fyrsta skipti gengur hann fram á apahóp sem er að staupa sig. Við það tækifæri segir Alkasar að jafnvel aparnir eigi við áfengisvandamál að stríða. Þannig er einmitt komið fyrir Kolbeini þegar hann er fyrst kynntur til sögunnar í *Krabbinn með gylltu klærnar* (8). Þar er hann ýmist í hlutverki hjálpar eða andstæðu Tinna eftir því hvort hann er allsgáður eða drukkinn. Áfengið breytir honum í þorpara eða öllu heldur apa, millistig manns og dýrs. Með þessum hætti kemur Hergé áróðri sínum gegn áfengi á framfæri.

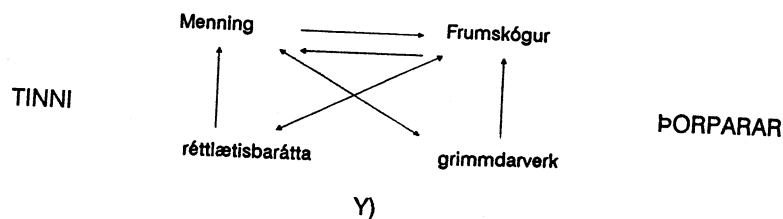
Árangurinn af persónulýsingu Kolbeins er tvíþættur. Þar sem Tinna verður sjaldan nokkuð á hleypir apaskapur Kolbeins nauðsynlegri

spennu í hetjuhlutverkið. Um leið skerpir Kolbeinn jákvæð (mannleg) einkenni Tinna, rétt eins og meðalgáfur Watsons og klaufaskapur lögreglunnar varpa ljóma á snilli Holmes. (Skaftarnir gegna reyndar sama hlutverki í flestum Tinnabókanna.)

Síðustu fjögur andstæðupörin, *sannleikur-lygi*, *réttlæti-ranglæti*, *heppni-bölvun* og *líf-dauði*, eru niðurstaðan af því sem á undan er komið. Gildin vinstra megin á andstæðulistanum eru ljóslega hin jákvæðu gildi, gildi þess sanna, góða og rétta. Heppnin fylgir þeim sem aðhyllast þau, þeir lifa af meðan hinir bíða lægri hlut og farast.

4.2. Grundvallarmerking

Nú er komið að lokaáfangi þessarar greiningar en hann felst í að koma andstæðum gilda og persóna fyrir í líkani Greimas af grundvallarstrúktúr merkingarinnar. Það er í rauninni útfærsla á fiðrildamódelinu sem notað var í kafla 2.1. og getur litið svona út þegar Tinnabækurnar eru annars vegar:



Menning og *frumskógur* eru þau hugtök sem ég nota yfir dálka andstæðuparanna hér að framan. Í menningunni ráða lög og reglur, hún er skipulögð heild (kosmos), ólík þeirri óreiðu (kaos) sem einkennir frumskóginn. Í menningunni er lífi og mannlegum verðmætum borgið en þeim er stefnt í voða í frumskóginum þar sem skefjalaus grimmdríkir. *Réttlætisbarátta* Tinna er allsgáð og jafnvel kynlaus skynsemi í anda réttlætisins meðan *grimmdarverk* þorparanna eru unnin í dýrslægri vímu. Í Tinnabókunum fer baráttan fram á mörkum hinna tveggja

heima og reyna báðir aðilar að leggja heim hins undir sig. Tinni berst fyrir landvinningum menningarinnar. Hann er samt ekki talsmaður vestrænnar menningarhefðar; heimsvaldastefna hvítra manna er þvert á móti einn angi frumskógarins.

Í stöðu Y í líkaninu eiga heima persónur sem eru hlutlausar gagnvart þessum andstæðum eða standa mitt á milli þeirra. Nokkuð misjafnt er eftir bókum hvort einhver taki þessa stöðu og þá hver. Alkasar hershöfðingi getur tekið hana í *Skurðgoðið með skarð í eyra* (5) og *Tinni og Pikkarónarnir* (22). Hann er kunningi Tinna og í síðarnefndu bókinni aðstoðar Tinni hann beinlínis við að ná völdum af höfuðóvini sínum, Tapíóka. Engu að síður er ljóst að harðstjórnin hefur, rétt eins og höfuðborg landsins, aðeins skipt um nafn en ekki eðli. Tinni gerir sér þetta ljóst enda aðstoðar hann Alkasar við byltinguna einungis til að leysa Vaflu Veinólínó og Skaftana úr haldi Tapíóka. Athafnasvið Alkasars er því sérstakt, hann er hvorki þorpari né móttakandi.

Kolbeinn kaftinn á heima í Y-stöðunni þegar hann er drukkinn og hegðar sér eins og api. Þeir innfæddu sem Tinni aðstoðar, til dæmis svertingjarnir í *Tinni í Kóngó* (1) og þrælarnir í *Svarta gullið* (14), eiga þó kannski best heima í þessari hlutlausu stöðu. Þeir eru kúgaðir af þorpurunum og illa upplýstir, mitt á milli frumskógarins og menningarinnar.

5. Niðurlag

Hér að framan hef ég hafnað þeirri forsendu sem fékk mig til að huga að uppskrift Tinnabókanna í upphafi en það var óbreytanlegur blaðsíðufjöldi. Þetta geri ég með því að taka til greina bók sem er styttri en 62 síður og líta á tiltekin bókapör, 124 síður að lengd, sem eina sögu. Það er hvort sem er vandalaust fyrir teiknimyndasagnahöfund að stytta og lengja frásögn sína með misjafnlega stórum myndum.

Ég vona engu að síður að mér hafi tekist hér að draga saman nokkur grundvallareinkenni Tinnabókanna; algengustu frásagnareiningar,

hlutverkaskiptingu og það gildismat sem liggur að baki frásögninni. Ég vonast jafnframt til að lesandinn sé einhverju nær um kosti og ekki síður takmarkanir aðferðanna sem notaðar hafa verið. Þær eru óhæfar til að gera viðfangsefninu fullkomin skil.

5.1. Fjölbreytileiki Tinnabókanna

Þessu til stuðnings má benda á skopið og skensið sem gefur Tinnabókunum aukið gildi og tryggir þeim vinsældir. Tilsvör og látbragð persóna á borð við Kolbein, Vandráð og Skaftana eru fleyg meðal þeirrar kynslóðar sem ólst upp við lestur Tinnabókanna.

Ennfremur er ótalið menntunargildi sagnanna. Þekking mín á forngrískum heimspekingum hófst með lestri á *Krabbinn með gylltu klærnar* (3) en þar rifjar Tinni upp að Díógenes hafi búið í tunnu.¹⁰ Bækurnar eru fullar af atriðum sem þessum, þær fræða jafnframt því að skemmta. Höfundur leggur sig líka fram um að lýsa ólíkum menningarsvæðum af þekkingu enda ferðaðist hann til þeirra landa sem lýst er áður en hann hófst handa við gerð bókanna. Þeim er á sinn hátt ætlað að eyða fordómum en Skaftarnir eru iðulega sýndir sem glögg dæmi um þessa fordóma. Þeir bera svört yfirvaraskegg, ganga hversdagslega í svörtum jakkafötum, með svarta kúluhatta og samræmast þannig útliti dæmigerðra Belga. Slíka menn er þó hvergi að sjá á götum Belgíu. Þegar Skaftarnir fara til sjós klæðast þeir matrósafötum og í fjarlægum löndum „dulbúa“ þeir sig í þjóðbúninga viðkomandi þjóðar til að falla inn í fjöldann en með þverfugum árangri. Þessi barátta Hergé við fordómanna kemur vel fram í *Blái lótusinn* (4) þegar Tinni bjargar lífi Tsjang. Tsjang spyr Tinna af hverju hann hafi bjargað lífi hans:

Tsjang: „Já, af hverju? Ég hélt að allir hvítir menn væru fantar og illmenni, eins og þeir sem drápu afa minn og ömmu endur fyrir löngu...“

Tinni: „En það er misskilningur hjá þér Tsjang, ef þú heldur, að allir hvítir menn séu vondir menn. Eins halda sumir Evrópumenn, að... allir menn í Kína séu grimmir fantar, glæpamenn, sem eru með fléttur og dunda

við að finna upp nýjar pyndingaraðferðir og éta pöddur, rottur og fuglahreiður... Þessir sömu Evrópumenn halda, að allar konur í Kína séu svo smáfættar, að þær geti ekki gengið. Þær kveljist svo á reyrðum fótum, að þær gangi alla daga háskælandi... svona ímynda þeir sér að lífið í Kína sé allt fáránlegt. Þannig ímynda þeir sér að allar ár í Kína séu fullar af reifaströngum nýfæddra barna, sem fleygt er á flot... Jæja, finnst þér skemmtilegar sögurnar, hvernig Evrópumenn sjá Kína?“

Tsjang: „Haha! Furðulega eru íbúar álfu þinnar vitlausir.“¹¹

Eins og fram hefur komið í lýsingu á þorpurunum tekst Hergé furðulega vel að forðast fordómanna sjálfur því þótt auðmenn og valdhafar séu oft þorparar falla ekki allir auðmenn eða valdhafar undir þann hatt. Gagnrýni Hergé er samt ótvíræð og skörp. Hann hafnar því gildismati sem leggur allt upp úr hámarkságóða, þeim öflum sem sjá sér hag í að fórna mannlegum verðmætum og menningu á altari stríðsgróða, eiturlyfja og hvers konar kúgunar.

5.2. Frásagnarlíkön og bókmenntagildi

Í lok inngangs míns sló ég því fram að gagnrýni á bókmenntakenningar væri ef til vill sprottin af of miklum væntingum. Ég hafði þá meðal annars rætt um spurninguna: „Hvað er mikill skáldskapur?“ og gert tilraun til að veiða skáldskapargildi ljóðsins *Vúavúff!* í möskva bókmenntahugtaka. Nú er frásagnarfræðileg nálgun á bókmenntum, eins og aðrar túlkunarleiðir, umdeild manna á meðal. Henni er meðal annars fundið til foráttu að geta aðeins gert grein fyrir einfaldari tegundum bókmennta; þjóðsögum, goðsögum, riddarasögum og afþreyingarbókmenntum (við getum bætt teiknimyndasögum við þá upptalningu). Aftur á móti sé hún haldlítil þegar „flókin skáldverk“ eru annars vegar.¹² Þetta kann að vera rétt en það má hins vegar efast um hvort gildi aðferðanna rýrist nokkuð við þá niðurstöðu. Í upphafi var meðal annars spurt hvort aðeins væri unnt að þekkja „mikinn skáldskap“ út frá því sem hann væri ekki. Ef einkenni frásagnarfræðilegrar nálgunar eru þau að ráða ekki við flókin verk höfum við

engu að síður í höndunum aðferð sem hjálpar okkur til að flokka flókin verk frá einföldum, jafnvel mikinn skáldskap frá öðrum.

Frásagnarfræðin er að sjálfsögðu ekki ein á báti í þessu efni. Allar bókmenntakenningar hafa sínar takmarkanir og ég leyfi mér að álykta sem svo að því meira sem skáldskapargildi bókmenntatexta er þeim mun betur sýni hann fram á þessar takmarkanir. Það er ekki þar með sagt að hver og ein túlkunaraðferð hafi ekkert að segja um textann. Ég hallast að því að mælikvarði á skáldskapargildi sé hvað texti „þoli“ margar túlkanir eða mistúlkanir án þess að merking hans eða fjölkynngi séu afhjúpuð í eitt skipti fyrir öll.

Ég læt lesendum hins vegar eftir að fá botn í hvaða niðurstöðu sú rökleiðsla færir okkur um *Vúavúff!* og ef til vill hulið bókmenntagildi Tinnabókanna, en myndirnar og textinn hér að neðan eru úr *Tinni í Kóngó (1)*:¹³



HEIMILDASKRÁ

- Eco, Umberto. „Narrative Structures in Flemming“. *The Role of the Reader – Explorations in the Semiotics of Texts*, Hutchinson, London 1979.
- Fortælliteori. *Forudsætning og perspektiv*. Hóperkerfni átta bókmenntafræðinga við háskólann í Árósum. Arena, forfatternes forlag, Vilborg 1974.
- Hawkes, Terence. *Structuralism and Semiotics*. Methuen & Co. Ltd., London 1985.
- Hergé. *Tinni í Kóngó*. Reykjavík 1976.
- Tinni í Ameríku*. Reykjavík 1976.
- Vindlar Faraós*. Reykjavík 1972.
- Blái lótusinn*. Reykjavík 1977.
- Skurðgoðið með skarð í eyra*. Reykjavík 1975.
- Svaðilför í Surtsey*. Reykjavík 1974.
- Veldissproti Ottókars konungs*. Reykjavík 1974.
- Krabbinn með gylltu klæmar*. Reykjavík 1973.
- Dularfulla stjarnan*. Reykjavík 1971.
- Leynardómur Einhymingsins*. Reykjavík 1976.
- Fjárjóður Rögnvaldar rauða*. Reykjavík 1977.
- Sjö kraftmiklar kristalkúlur*. Reykjavík 1974.
- Fangamir í Sólhofinu*. Reykjavík 1974.
- Svarta gullið*. Reykjavík 1976.
- Eldflaugastöðin*. Reykjavík 1972.
- Í myrkum Mánafjöllum*. Reykjavík 1973.
- Leynivopnið*. Reykjavík 1975.
- Kolafarmurinn*. Reykjavík 1975.
- Tinni í Tibet*. Reykjavík 1974.
- Vandræði ungfrú Vatlu Veinólinó*. Reykjavík 1977.
- Flugrás 714 til Sydney*. Reykjavík 1976.
- Tinni og Pikkarónamir*. Reykjavík 1977.
- Tinni og Hákarlavatnið*. Reykjavík 1978.
- Allar bækurnar voru þýddar af Lofti Guðmundssyni, gefnar út af bókaútgáfunni Fjölva í samvinnu við Casterman-útgáfuna í Tournai í Belgíu, þar sem þær voru einnig prentaðar.
- Weinreich, Torben. „Teiknimyndasögur“. *Tímarit Máls og menningar*, 45. árg., 4. hefti, Reykjavík 1984.
- Örnólfur Thorsson. „Frásagnarfræði“. *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. (Jakob Benediktsson ritstýrði), Bókmenntastofnun H.Í. – Mál og menning, Reykjavík 1983.

Athugasemdir:

- 1) Örnólfur Thorsson. „Frásagnarfræði“. *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. (Jakob Benediktsson ritstýrði), Bókmenntastofnun H.Í. – Mál og menning, Reykjavík 1983, bls. 96.
- 2) Ævintýragreining Propps birtist upphaflega í *Morfologia skazki (Formfræði ævintýranna)* árið 1928 en verk hans varð ekki þekkt á Vesturlöndum fyrr en í upphafi sjöunda áratugsins.
Greimas kynnti og þróaði kenningar sínar í nokkrum verkum sem út komu á sjöunda og í upphafi áttunda áratugarins og urðu *Sémantique structurale* (1966) og *Du Sens* (1970) þeirra áhrifaríkust.
Bremond var einna frjóastur um líkt leyti og Greimas en það sem hér verður sótt til hans kynnti hann í *La logique des possibles narratifs* (1966).
Annars verður að viðurkenna að ekki er stuðst við frumtexta neinna þessara þriggja manna heldur sótt í yfirlitsbækur, þær helstar: *Fortælleteri. Forudsætning og perspektiv*. Hópverkefni átta bókmenntafræðinga við háskólann í Árósum. Arena, forfatternes forlag, Vilborg 1974 og Terence Hawkes: *Structuralism and Semiotics*, Methuen & Co. Ltd. London 1985 (fyrsta prentun frá 1977).
Hins vegar er sótt beint í texta Eco: „Narrative Structures in Flemming.“ *The Role of the Reader – Explorations in the Semiotics of Texts*, Hutchinson London 1979, bls. 144–172 (birtist fyrst 1965).
- 3) Um upphaf og þróun teiknimyndasagna sjá m.a.: Weinreich, Torben. „Teiknimyndasögur“. *Tímarit Máls og menningar*, 45. árg., 4. hefti, Reykjavík 1984, bls. 376–382.
- 4) Tilvitnunin er tekin úr: Örnólfur Thorsson. „Frásagnarfræði“. *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. (Jakob Benediktsson ritstýrði), Reykjavík 1983, bls. 96.
- 5) Hergé. *Fangarnir í sólhöfinu*. Fjölvi, Reykjavík 1974, bls. 30.
- 6) Hergé. *Leyndardómur Einhymingsins*, Fjölvi, Reykjavík 1976, bls. 53.
- 7) Hergé. *Flugrás 714 til Sydney*. Fjölvi, Reykjavík 1976, bls. 42.
- 8) Hugmyndin af þessum þverásum er fengin úr: *Fortælleteri. Forudsætning og perspektiv*. Arena, forfatternes forlag, Vilborg 1974, bls. 481 og áfram.
- 9) Hergé. *Skurðgoðið með skarð í eyra*. Fjölvi, Reykjavík 1975, bls. 36–37.
- 10) Hergé. *Krabbinn með gylltu klæmar*. Fjölvi, Reykjavík 1973, bls. 52.
- 11) Hergé. *Blái lótusinn*. Fjölvi, Reykjavík 1977, bls. 30.
- 12) Sbr: Örnólfur Thorsson. „Frásagnarfræði“. *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. (Jakob Benediktsson ritstýrði), Reykjavík 1983, bls. 96.
- 13) Hergé. *Tinni í Kongó*. Fjölvi, Reykjavík 1976, bls. 16.

Arsrit Torfhildar

Félags bókmenntafræðinema
við Háskóla Íslands

Ritnefnd og ábyrgðarmenn:

Garðar Baldvinsson

Sigurður Ingólfsson,

Svala Þormóðsdóttir

© (copyright) 1988, hver höfundur fyrir sig.

Umbrot: Mál og menning

Offsetfjölritun: **STENSILL**

Efnisyfirlit

<i>Ritstjórnarspjall</i>	1
<i>Garðar Baldvinsson: Les-knit</i>	2
<i>Sigurður Ingólfsson: Gárur</i>	4
<i>Jón Karl Helgason: Uppskrift að Tinna</i>	7
<i>Garðar Baldvinsson: Sérherbergi</i>	37
<i>Sigríður Rögnvaldsdóttir: Boðskipti og skáldskaparmál</i>	43
<i>Sigurður Ingólfsson: Daggir</i>	60
<i>Svala Þormóðsdóttir: „Þetta er ávöxtur míns starfsdags“</i>	61
<i>Friðrika Benónýs: Bókmenntafræði III</i>	73
<i>Reinharð Reinharðsson: Þýddar vísinda-smásögur</i>	75
<i>2011: „... and with memory you will survive“</i>	80
<i>Garðar Baldvinsson: Hugveruleikur og réttarhald</i>	81
<i>Elín Garðarsdóttir: Ljóð I</i>	102
<i>Tsitsi Dangarembga: Bréfið</i>	103
<i>Sigurður Ingólfsson: Horf</i>	110
<i>Garðar Baldvinsson: þú og ég</i>	112

