

WAT IS STRIPPE?

Die *Tweetalige Woordeboek* vertaal die selfstandige naamwoord *comic* as 'grappige prentblad' of 'prentverhaal' (Bosman et al 1980:1090). Die gereduseerde omskrywing van laasgenoemde word deur die *HAT* as 'n 'verhaal wat deur middel van 'n reeks prente [of] foto's met byskrifte vertel word in 'n koerant of tydskrif' (Odendal et al 1979:856) beskryf. Die gebrek aan 'n volwaardige omskrywing of plaasvervangende woord in Afrikaans blyk uit hierdie voorbeelde en ook die feit dat Suid-Afrika nooit oor 'n 'eiesoortige' stripkultuur beskik het nie.² Om dus weg te kom van die valse stigmatisering van die medium sal ek vir die doeleindes van hierdie artikel van die minder kategoriserende Nederlandse woord 'strip' (en 'strippe' in die meervoudsvorm³) gebruik maak.⁴

DIE STRIPMEDIUM:...

Alhoewel daar reeds meer as twintig jaar gelede verskeie boeke oor strippe as kunsvorm en geskiedkundige aspekte van die medium verskyn het, handel feitlik niks oor die inherente eenskappe daarvan nie. Daar sal miskien verwys word na die literêre kwaliteite en die minimalistiese voorstelling van beelde in *Krazy Kat* (George Herriman 1913 - 1944), maar nie na die 'tegniese prosesse' wat dit 'n suksesvolle strip maak nie. Met 'tegniese prosesse' bedoel ek die meganika wat strippe laat funksioneer. Die insiggewendste enkele werk wat tot hede oor bogenoemde verskyn het, word geredelik deur kritici aanvaar as *Understanding Comics* van Scott McCloud (1993). Behalwe sy werk het daar interessante artikels oor en deur veral Art Spiegelman, R C Harvey, Will Eisner en Harvey Kurtzman in onlangse jare verskyn. Noemenswaardig is dat bogenoemdes ook almal praktiserende stripkunstenaars is en dus oor eerstehandse kennis van hierdie 'tegniese prosesse' beskik.

Soos ek reeds genoem het, is een van die probleme met ernstige kritici van die medium dat stripkuns dikwels uit 'n oorwegend literêre- of oorwegend 'skone kunste'-oogpunt gelees word. Hillel Halkin in 'n negatiewe reaksie op Art Spiegelman se *Maus* sê byvoorbeeld:

The division [of language] into small boxes limits all utterances to the shortest and pithiest statements, ruling out nearly all verbal subtlety or complexity, while the need to fill each box with a drawing has a similar effect on the illustrations (aangehaal in Tabachnick 1993:157).

Sy misken dus die medium as ernstige mondstuk omdat sy die inherente struktuur as 'n beperking van uitdrukking beskou. Dit is duidelik dat sy nie vertrou met strippe is nie.

Alhoewel ek nie 'n definisie van stripkuns as 'n noodsaaklikheid vir die doeleindes van hierdie artikel

'N HOMOGENE¹
KUNSVORM

beskou nie, is dit moontlik insiggewend om voorbeelde hiervan te oorweeg. 'n Tipiese omskrywing van strippe is dié van Coulton Waugh:

... [Comics] are a form necessarily including the following elements: a narrative told by way of a sequence of pictures, a continuing cast of characters from one sequence to the next, and the inclusion of dialogue and/or text within the picture (aangehaal in Horn 1976:47).

Soos dit in die sestigerjare (in Amerika en Europa) met die bevryding van die medium duidelik geraak het, hoef strippe egter nie narratief te wees nie - heelwat voorbeelde is poëties, abstrak of joernalisties. 'n Strip kan gelees en verstaan word sonder dat een of 'n paar karakters herhaaldelik móet verskyn en die teks hoef nie noodwendig as sulks op papier te realiseer nie.

'n Meer omvattende definisie is sekerlik dié van Scott McCloud (1994:9):

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.

Die enigste deel van sy definisie wat die oningeligte leser as onduidelik mag opval, is *pictorial and other images*. Hy identifiseer *static images arranged in a deliberate sequence* as woorde (McCloud 1994:8). In sy definisie tref hy dus 'n onderskeid tussen beeld en woord-as-beeld. In 'n onderhoud met R C Harvey in 1995 praat McCloud van *other images as words and abstract images* (aangehaal in Harvey 1995:65). *Abstract images* kan simbole, byvoorbeeld *speed lines* en *panel borders* insluit. Ek bespreek dit meer volledig later in hierdie artikel.

Alhoewel strippe meestal narratief is, en dit oorwegend die tipes is waarna ek deurgans in hierdie artikel sal verwys, beskou ek die volgende twee kenmerke van stripkuns as belangrik: een, die interafhanklikheid tussen teks en beeld (selfs al visualiseer die teks nie as fisiese woorde nie), en twee, 'n aanhaling deur Art Spiegelman wat ek as sleutelbegrip tot die formele aspekte van stripkuns identifiseer: '[c]omic strip drawing isn't really drawing at all, but rather a kind of diagramming' (Sattler 1992:144).

Volgens Stephen Tabachnick (1993:161) in 'n analitiese essay oor *Maus* beweer die veteraan-stripkunstenaar Will Eisner dat die beeld in 'n strip domineer omdat die geskrewe teks 'n integrale deel van die tekening of paneel vorm. Laurence Abbott stem nie saam nie:

The comic artist must be a story-teller in words and pictures, but a story-teller above all, because the medium is a narrative one, in which the pictorial is perhaps best thought of as the para-literary (Tabachnick 1993:161).

Tabachnick (1993:161) verwys ook na Ronald Schmitt se artikel *Deconstructive Comics* en wys daarop dat

... in absorbing sequential art, the eye jumps from text to picture and vice versa. According to him in this new, more erratic version of the standard, linear experience, neither word nor image predominates.

Ek stem saam dat teks en beeld integrale en ewewigtige elemente is van die medium is. In 'n verduideliking van die stripmedium sê Spiegelman egter:

... it's an art form that really calls for at least two completely different skills, and how many people can do both of them well enough to produce great material? (aangehaal in Bolhafner 1991:99).

McCloud (1994:150) verwys na die valse veronderstelling van stripkritici wat daarop vertrou dat goeie 'kuns' en goeie skryfwerk noodwendig in ooreenstemming sal wees. Alhoewel daardie twee vaardighede betrokke is, word beide gemanipuleer om die eindresultaat 'n volwaardige, homogene kunsvorm te maak, op 'n manier onafhanklik van letterkunde of skone kunste.



2: Jacques Tardi – uit *The Secret of the Salamander* (1981).

DIAGRAMMING

Ek wil sover moontlik slegs na die *diagramming* van stripkuns kyk, maar sal noodwendig gedurende hierdie ondersoek ook na waarneming en ander formele aspekte van teken as sulks kyk. My uitgangspunt is egter om na voorbeelde van McCloud se *juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence* te verwys en nie na ander visuele voorstellinge nie. Baie van die gevolgtrekkinge in hierdie afdeling is gebaseer op my persoonlike ondervinding en op gesprekke met veral Conrad Botes en Paddy Bouma⁵ oor stripteken. Heelwat idees is deur McCloud duidelik gemaak en 'nuwes' word ook hier bygevoeg. Omdat min geskryf is oor die 'tegniese prosesse' van die stripkuns en dit myns insiens deel van 'n groeiende studieproses vorm, beskou ek hierdie skrywe geensins as bepalend nie.

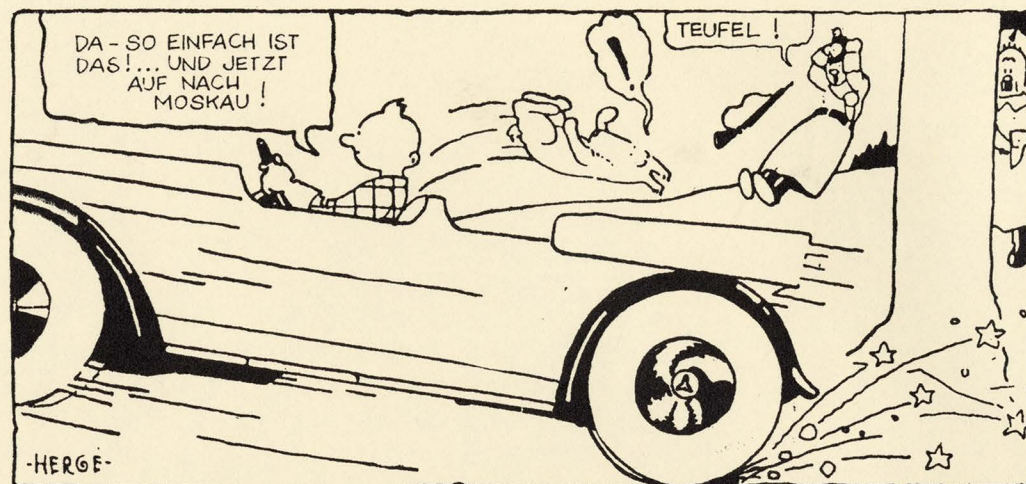
Diagramming is 'n 'alfabet' vir die stripkunstenaar om sy of haar verhaal of strip mee uit te beeld. Hierdie 'alfabet' is nie 'n vasgestelde groep abstrakte beelde soos byvoorbeeld die alfabet wat ons ken nie. Dit bestaan uit sekere konvensies soos karakterisering, die gebruik van simbole, beweging, betrokkenheid deur die leser en die simboliese aanwending van kleur.

Diagramming behels ook die gebruik van styl en die verband tussen styl en inhoud. *Diagramming* verskil van een stripkunstenaar tot die ander. Hergé maak byvoorbeeld van 'n baie rigiede *panel*-struktuur gebruik en Will Eisner (in sy latere werke) van verspreide losstaande tekeninge.

KONVENSIES

Alhoewel *diagramming* nie 'n vasgestelde 'alfabet' is nie, is daar sekere ooreenkomstige konvensies wat 'n strip ten slotte leesbaar moet maak.⁶ Die eerste waarna ek sal kyk, is karakterisering.

McCloud plaas karakterisering onder die meer globale spektrum van ikonografie. Omdat dit styl en simbole ook behels, sal ek karakterisering as 'n individuele aspek ondersoek. Elke suksesvolle strip het 'n sterk hoofkarak-



ter en die belangrikheid daarvan moet nie onderskat word nie. In 1929 het die invloedryke Hergé die baie suksesvolle karakter van Kuifje geskep. Die gesig van Kuifje bestaan uit enkele goedgeselekteerde lyne en kolletjies. 'n Mens sou nie Kuifje as aantreklik of lelik beskou nie, want daar is nie genoeg informasie om dit aan te dui nie. Uit die narratiewe en karakterontwikkeling van Kuifje leer 'n mens sekere karaktereienskappe wat die visuele tekortkominge opbou. Omdat hy 'n sterk persoonlikheid en goeie maniere het, omdat hy goedhartig, vaardig (met woorde en handeling) en slim is, dra hy 'n positiewe lewensbenadering oor. Die leser kan met Kuifje identifiseer ongeag of sy of hy 'mooi' of 'lelik' is.

Another is the universality of cartoon imagery. The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe' (McCloud 1994:31). Namate Hergé se vakmanskap ontwikkel het, kon hy 'n meer komplekse vorm van *diagramming* uitbou. Sekere aspekte (bevorderlik tot die leesbaarheid van sy verhale) sou hy egter nie prysgee nie. Een daarvan was die gestileerde maar tog ekspressiewe kwaliteit van die uitdrukkings op sy karakters se gesigte. McCloud praat van *amplification through simplification*:

When we abstract an image through cartooning, we're not so much eliminating details as we are focusing on specific details (McCloud 1994:30).

1: Hergé – uit *Im Lande der Sowjets* (1929). Kuifje se 'kuif' staan vir die eerste keer regop wanneer hy eensklaps wegtrek op bladsy 8 van sy avontuur in die Sowjet-Unie.

Soortgelyk is die werk van byvoorbeeld Jacques Tardi en Art Spiegelman (in *Maus*). Beide teken ook dekor en figure realisties. Dit skep 'n visuele boeiendheid wat nie die karakterisering beïnvloed nie.

Tog kry 'n mens stripkunstenaars wat realistiese gesigte en karakters gebruik. Volgens byvoorbeeld McCloud en Cwikklik (wat dit as 'n inherente beperking van strippe as 'n narratiewe medium beskou) is realistiese karakterisering meestal onsuksesvol. Ek stem saam, maar slegs omdat ek dink dat te min goeie kunstenaars in die medium werk. In die gevalle waar realisme suksesvol toegepas word, maak kunstenaars soos Jean Giraud (Moebius) en Hugo Pratt baie van kinematografiese en ander dramatiese visuele effekte gebruik. Ekspressiewe uitdrukkings kan in 'n realistiese konteks ongeloofwaardig of illustratief⁸ voorkom.

Vroeër praat McCloud van *cartoony* as hy na 'n onrealistiese voorstelling van 'n gesig verwys. Ek dink 'n mens kan sê dat so 'n gesig 'n simboliese verteenwoordiging van 'n werklike gesig is. Stripkuns het 'n bestaande stel simbole wat vandag duidelik herkenbaar is, selfs vir die oningeligte leser. Die simbole word geïmplimenteer na gelang van die stripkunstenaar se styl. Hierdie simbole bevorder die leesbaarheid van die strip, en is nie altyd 'esteties' nie. Loustal ('n Franse stripkunstenaar wat meestal in pen, ink en waterverf teken) gebruik byvoorbeeld nie spreekballonne nie, want dit versteur die komposisie van die paneel (Meijers 1996:10). Ek wil nie al die simbole hier identifiseer nie, maar sal vlugtig na 'n paar ooglopende voorbeelde verwys.

Panel borders is die duidelikste enkele simbool wat deur alle stripkunstenars, hetsy realistes of *cartoony*, gebruik word. Selfs al realiseer die *panel border* nie as lyn nie, is dit die middel wat panele naasmekaar stel. Panele kan op verskillende maniere langs mekaar geplaas word. Dit kan selfs abstrak gekonstrueer en gemanipuleer word om vir 'n estetiese bladsy-uitleg te sorg. Die gebruik daarvan is egter belangrik:

[The] frame is not simply the boundary of the picture. The way the frame is used also establishes our relation to the world being presented (Barker 1989:11).

'n Volgende simbool is natuurlik die spreekballon. Barker verduidelik dat die betekenis van die spreekballon kan verander namate die verhouding tussen die woord en spreekballon verander (sien onderstaande):



Met bogenoemde voorbeeld in gedagte, sê Barker (1989: 11) die volgende:

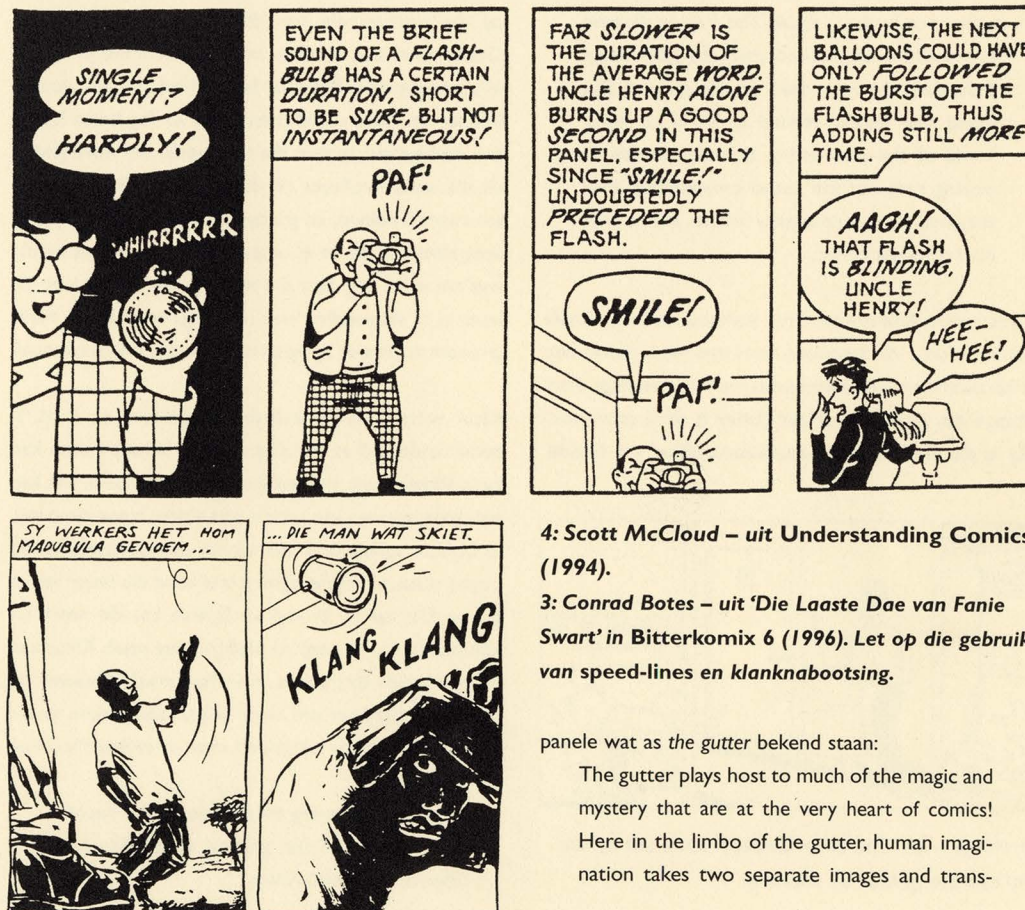
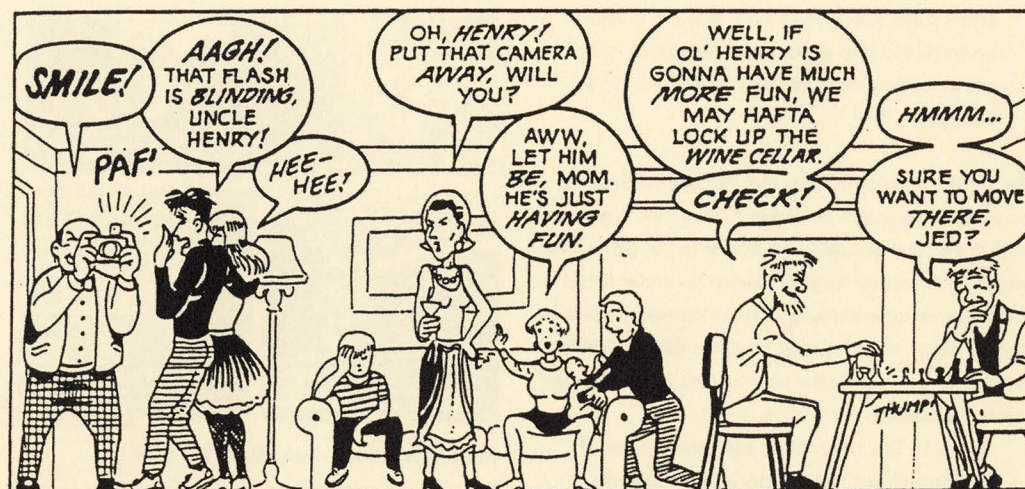
The puzzle [with the third panel] comes from how

the size of the balloon relates to the size of the word. It is as if, in fact, we don't read the words at all. We hear them. We might put it that in the comic form there is an interaction between the picture-ness and the verbalness of the speech-balloon, to produce the meaning of sound. We 'hear with our eyes'.

Die vorm van die spreekballon kan ook verander om woorde te aksentueer of gedagtes uit te druk. Ander 'visuele' voorstellinge van letters is dikwels dramatiese en beeld klanknabootsing uit. Verdere konvensies is byvoorbeeld *speed-lines* wat beweging voorstel, sterretjies ná 'n hou teen die kop en kruisies op die oë om te wys 'n karakter is uitgeslaan of selfs dood. McCloud (1994: 131) wys tereg daarop dat die stel simbole van Westerse strippe met dié van Oosterse strippe verskil. Slaap word in Japanese strippe aangedui deur middel van 'n ballon wat by 'n karakter se neus uitkom en seksuele opgewektheid wanneer bloed uit 'n karakter se neus spuit!

Beweging is 'n belangrike faktor in die narratiewe strip en kan op verskillende vlakke geskied. Karakters beweeg van paneel tot paneel; gewoonlik met 'n progressiewe vordering van links na regs en 'n teruggang tydens die teenoorgestelde. Beweging kan ook binne 'n paneel geskied en word nie slegs deur middel van *speed-lines* aangedui nie. Ek praat hier van tydsverloop wat binne 'n enkele paneel kan afspeel. Indien twee karakters in een paneel gesels, reageer die tweede op die eerste se dialoog. 'n Paneel is dus feitlik nooit dieselfde as 'n frame van byvoorbeeld 'n film nie. Dit sluit dikwels *cause and effect* in wat noodgedwonge die verloop van tyd uitbeeld (sien figuur 4). Beweging sluit nie karakterontwikkeling uit nie.

Van al die vaardighede wat 'n strip van die leser vereis, is *closure* waarskynlik die belangrikste. In 'n uitgebreide hoofstuk verduidelik McCloud hoe dit wat nie aan die leser verskaf word nie, net so belangrik is as dit wat wel verskaf word. Hy verwys na die ruimte tussen twee



4: Scott McCloud – uit *Understanding Comics* (1994).

3: Conrad Botes – uit 'Die Laaste Dae van Fanie Swart' in *Bitterkomix 6* (1996). Let op die gebruik van *speed-lines* en klanknabootsing.

paneel wat as the gutter bekend staan:

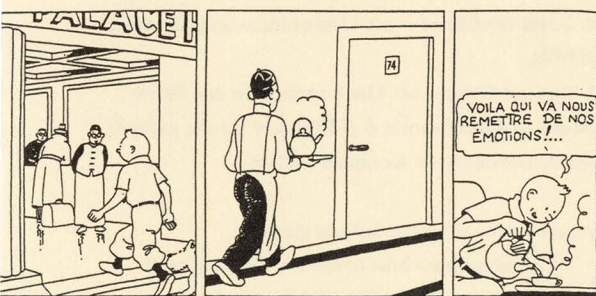
The gutter plays host to much of the magic and mystery that are at the very heart of comics! Here in the limbo of the gutter, human imagination takes two separate images and trans-

forms them into a single idea. Nothing is seen between the two panels, but experience tells you something must be there! (McCloud 1994: 66,67).

Die stripkunstenaar verwag dus van die stripleser om die individuele panele te 'verbind'. Soos met 'n gewone boek is die leser gevolglik ook betrokke om die verhaal verder te visualiseer. Volgens Harvey en ander kritici is *closure* en die uiteensetting daarvan die mees rewolusionêre aspek van McCloud se boek. Barker (1989:6) identifiseer dit ook (etlike jare vroeër) as een van die belangrike aspekte van strippe:

Umberto Eco reports an interesting piece of research in this respect. An Italian researcher showed a comic story in which a man was being shot by firing squad. The frames showed him standing blindfolded, then the guns being fired, then the man dead on the ground. She found that people tended to fill in an extra frame of the man falling. In other words, in making sense of the casual connections, they imagined in the necessary frame, and attributed it to the comic.

Myns insiens hou *closure* direk verband met die visuele kommunikasie van stripkuns. Soos ons reeds gesien het, is karakterisering en konvensies nie noodwendige eien-skappe van strippe nie. Maar *closure* is altyd teenwoordig in die doelbewuste naamsmaakstelling van beelde.



5: Herge – uit *The Blue Lotus* (1936). Let op die rol van die gutter en closure.



6: Art Spiegelman – uit *Maus I* (1986).

Indien die regte visuele keuses in panele gemaak word, sal die 'leesbaarheid' van die *closures* natuurlik vloei. *Closure* speel ook nie slegs in die gutter af nie. In *Maus I* wys Spiegelman (1986:108) hoe 'n kind grusaam deur 'n Duitser vermoor word (sien figuur 6). Tog beeld hy nie hoe die kind se kop teen die muur verbysel word grafies uit nie, maar impliseer dit deur die simboliese gebruik van swart (as bloed) en goedgeselekteerde *panel cropping*. Spiegelman se keuse is uitstekend, want dit wat hy nie wys nie word tog deur die leser 'gesien'. En dit wat die leser in sy verbeelding 'sien', is hoogs waarskynlik méér grusaam as dit wat Spiegelman visueel sou kon uitbeeld.

Kleur word dikwels simbolies aangewend en maak 'n beduidende bydrae tot *diagramming*. Sekere kleure kan byvoorbeeld help om karakters te identifiseer. Dit kan betekenis verleen aan sekere plat vlakke binne die *panel*. 'n Ligblou agtergrond kan aandui dat karakters in die oopte staan, of 'n grys agtergrond voor die muur van 'n gebou. Dit kan 'n belangrike bydrae tot die vorm en komposisie van 'n *panel* of bladsy-uitleg maak. Kleur kan 'n emosionele bydrae tot 'n verhaal maak. Wanneer ek die geleentheid het om kleur te gebruik, beskou ek dit as 'n middel om my tekenwerk mee uit te brei. McCloud (1994:189) sê:

...[c]olors objectify their subjects. We become more aware of the physical form of objects than in black and white.

Baie stripkunstenaars wat wel die geleentheid het om in kleur te werk, verkies egter swart en wit. Crumb se kenmerklike pen en inkleur *hatching* hoef byvoorbeeld nie staat te maak op die simboliese gebruik van kleur nie. Tabachnick (1993:158), in sy essay oor *Maus*, sê:

Spiegelman's choice of black-and-white drawings for his whole work (apart from the covers) is very appropriate because it does not allow the reader to evade the stark, salient import of his story.

STYL EN INHOUD

In die skone kunste het styl en inhoud gewoonlik 'n noue verband met mekaar. Dieselfde geld vir die stripkuns, maar omdat die tegniese prosesse van laagse- noemde uiteraard langsaam is, kan dit stilistiese ooreen- komings beïnvloed. Om my punt te demonstreer, haal ek eerstens vir Spiegelman aan:

I can certainly imagine somebody in a fit of passion or inspiration getting up and making a painting. It's harder to think of somebody in a fit of passion doing a comic strip. I think ... comics are very synthetically made. You have to link together kinds of thinking processes. Because there's so much physical work involved in doing a competent comic strip, there's a slow build (aangehaal in Groth 1995:73).

Cwlik (1996:117) beaam Spiegelman se stelling in sy artikel oor die beperkinge van die stripmedium:

There is a certain amount of drudgework in any medium, but in no other is it so excessive or has such an intrusive effect on the creative process.

Hierdie beperking het 'n direkte invloed op stilistiese keuses in sekere werke:

If Art Spiegelman hadn't chosen to employ a super-simple, almost primitive type of drawing for *Maus*, if he had to labor over each panel the way Crumb does, he would still be drawing the first chapter and despairing of ever finishing it. Worse, he probably wouldn't have considered

a project of such length in the first place - that's the real drawback (Cwlik 1996:117).

Dit is opvallend dat, indien *Maus* 'n voorbeeld van goeie stripkuns is, 'n eenvoudige styl nie noodwendig 'n eenvoudige boodskap oordra nie.

Op 'n gegewe punt in *Maus* plaas Spiegelman 'n vroeër strip (*Prisoner on Hell Planet*) wat hy vier jaar na sy moeder se selfmoord geteken het. Hierdie strip funksioneer verbasend goed binne die konteks van dié grafiese roman. Die styl is egter heel anders as *Maus* s'n self, maar is 'n goeie weergawe van Spiegelman se psigologiese toestand en subjektiewe waarneming na afloop



7: Art Spiegelman – uit '*Prisoner on Hell Planet*' (1972) in *Maus I* (1986).

van die gebeurtenis (sien figuur 7). Spiegelman verduidelik dit as volg:

It took me a long time, when I was starting *Maus*, to develop a visual style that would be easy to look at and wouldn't intrude and would keep the flow going and allow me to do what I wanted to. *Prisoner on Hell Planet* was something that happened to me, something that affected me in a certain way that the style, heavily affected by German Expressionism, was appropriate. The Expressionists weren't trying to put things on canvas, they were trying to put emotions on canvas, and those emotions were very powerful and personal and that style fit. For me to appropriate my father's emotions and portray them in that style would have been very dishonest (Bolhafner 1991:99).

Stilisties is daar meer ooreenkomste tussen *Maus* en F Masereel se *Passionate Journey* as met byvoorbeeld Mickey Mouse van Disney. Spiegelman se ernstige ondersoek van die Holocaust sou beslis nie dieselfde 'diepte' bereik het indien hy die kommersiële styl van Walt Disney toegepas het nie. In *Squeak the Mouse* (1984) maak Mattioli doelbewus van die Disney-styl gebruik om tematiese en stilistiese aspekte van *Tom and Jerry* te parodieer en kritiseer. Alhoewel dit 'n interessante en selfs uitstekende stuk werk is, blyk die beperking van speelruimte duidelik uit die styl.

SLOT

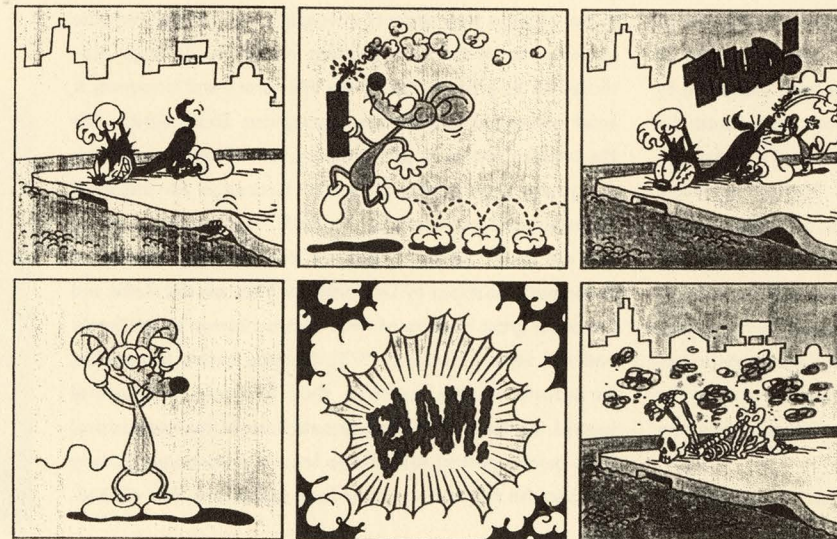
Tot dusver het ek voorbeelde uit die Japanese stripkuns of *manga* vermy omdat die *diagramming* tot 'n groot mate met die Westerse vorm verskil. Stilisties is dit egter interessant om een aspek daarvan te oorweeg: Spiegelman praat van *cloyingly cute*, *Disney-like oversized Caucasian eyes and generally neotenic faces* as die stilistiese tradisie waarin *Barefoot Gen* (van Keiji Nakazawa) gekonseptualiseer is (Nakazawa 1990:xiii). Desondanks hierdie nadeel 'lees' *Barefoot Gen* verbasend goed. Spiegelman som dit in sy inleiding van die besproke boek as volg op:

His draftsmanship is somewhat graceless, even



9: Keiji Nakazawa – uit *Barefoot Gen* (1972–1973).

8: Mattioli – uit *Squeak the Mouse* (1984).



homely, and without much nuance, but it gets the job done. It is clear and efficient, and it performs the essential magic trick of all good narrative art: the characters come to living, breathing life. The drawing's greatest virtue is its straightforward, blunt sincerity. Its conviction and honesty allow you to believe in the unbelievable and impossible things that did, indeed, happen in Hiroshima. It is the inexorable art of the witness (Nakazawa 1990:xiii).

Van verskeie ander stripkunstenaars, wat onder meer in RAW verskyn het, kan dieselfde gesê word. 'n Goeie strip hoef nie volgens konvensionele teken- of illustrasie-standaarde 'goed' geteken te wees nie. 'n Mens

kan dus dikwels met die eerste oogopslag mislei word. Stripkunstenaar Oscar Zarate voel ook dat die illustrasies van die meeste hedendaagse stripkuns 'n oorbeklemtoonde aspek is, ten koste van die verhaal:

This dominance of the visual aspect ensures that the comic strip remains stuck in a narrow, limited, provincial vacuum (aangehaal in Munoz en Sampayo 1988:6).

Aanvanklik het Spiegelman *Maus* op gewone A4 foto-staatpapiere met 'n vulpen geteken, omdat hy die gevoel van 'skryf' bo teken verkies het. My gevolgtrekking is dat die funksie van 'n strip belangriker as enige estetiese oorweging geag moet word. En die funksie slaag mits suksesvolle *diagramming* toegepas word.

BIBLIOGRAFE

- Barker, M 1989. *Comics: Ideology, Power and the Critics*. Manchester: Manchester University Press.
- Bolhafner, J S 1991. Art for art's sake. *The Comics Journal* 145:97-99
- Bosman, D B, Van der Merwe, I W & Hiermerstra, L W 1984. *Tweetalige Woordeboek*. Kaapstad: Tafelberg.
- Cwiklik, G 1996. The inherent limitations of the comics form as a narrative medium. *The Comics Journal* 184:117-120
- Groth, G 1995. Art Spiegelman. *The Comics Journal* 180:52-106
- Groth, G 1995. Art Spiegelman, Part 2. *The Comics Journal* 181:97-139

- Harvey, R C 1995. Round and round with Scott McCloud. *The Comics Journal* 179:52-81
- Horn, M (ed) 1976. *The World Encyclopedia of Comics*. New York: Chelsea House.
- McCloud, S 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper-Collins.
- Meijers, J 1996. Als dit lava was zou ik beter kijken. *Blad* (9)3:8-15
- Munoz, J & Sampayo, C 1988. *Joe's Bar*. London: Titan.
- Nakazawa, K 1988. *Barefoot Gen: The Day After*. Harmondsworth: Penguin.
- Odendal, F F, Schoonees, P C, Swanepoel, C J, Du Toit, S J & Booysen, C M 1979. *HAT, Verklarende Handwoordeboek van die Afrikaanse Taal*. Johannesburg: Perskor.
- Sattler, P R 1992. Ballet mécanique: the art of George Herriman. *Word and Image* (8)2:133-153
- Tabachnick, S E 1993. Of Maus and memory: the structure of Art Spiegelman's graphic novel of the Holocaust. *Word and Image* (9)2:154-162

ILLUSTRASIES

- Mattioli, 1984. *Squeak the Mouse*. Paris: Éditions Albin Michel S A.
- McCloud, S 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper-Collins.
- Nakazawa, K 1988. *Barefoot Gen: The Day After*. Harmondsworth: Penguin.
- Spiegelman, A 1986. *Maus: a Survivor's Tale I*. New York: Pantheon.
- Tardi, J 1981. *The Secret of the Salamander*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Van der Weijer, R 1989. *Kuifje: 60 Jaar Avonturen*. Doornik, België: Casterman.

NOTAS

- Hierdie artikel vorm deel van 'n MA-werkstuk wat in Oktober 1997 aan die Universiteit van Stellenbosch voltooi is.
- Met die uitsondering van die werk van T O Honiball (Adoons-hulle, Jakkals en Wolf en Oom Kaspaas) en etlike ander.
- Antjie Krog, voormalige redakteur van *Die Suid-Afrikaan*, maak gebruik van 'stripte' in plaas van die Nederlandse 'strippen' of die Engelse 'comic strips'.
- Sekere terme of vakwoorde wat in Engels eie aan die medium is, sal ek nie vertaal nie. Ek vermy sulke vertalings om verwarrende of misleidende ooreenkomste met reeds gevestigde terme in die letterkunde of visuele kunste te voorkom.
- Conrad Botes is mede-redakteur van *Bitterkoms* en ook 'n stripkunstenaar. Paddy Bouma is 'n illustreerder en dosent by die Departement Beeldende Kunste aan die Universiteit van Stellenbosch.
- Sekere stripte lees moeiliker as ander. Dit beteken nie dat meer tradisionele *diagramming* noodwendig beter is as eksperimentele stripwerk nie. Publikasies soos RAW vermy die veld omdat nuwe moontlikhede oorweeg of geïmplimiteer word. Heelwat ouer stripte oorbeklemtoon die boodskap en is sieldoende leesstof.
- McCloud (1994:36) gaan voort om te sê dat lesers hulself gevolglik as die hoofkarakter identifiseer. In 'n baie goeie teenargument sê Harvey (1995:63):
I think that it's possible to read a book, and it's possible to read a comic strip or a comic book, and believe in the characters - without identifying with them. I don't necessarily have to see myself in those characters in order to become engaged in their fictional lives; all I have to do is suspend the disbelief that this is a drawing on a piece of paper and enter into the game, which is inherent in any storytelling situation.
- Met illustratief bedoel ek 'n oordrewe realistiese uitdrukking, soos in byvoorbeeld die bekende werk van die Amerikaanse illustreerder, Norman Rockwell.