

**"Een democratische beschaving zal slechts behouden blijven indien zij de taal van het beeld tot een prikkel tot nadenken weet te maken, in plaats van een lokking tot 'hypnose' "**

**Umberto Eco**

Stripverhalen worden nog altijd niet echt au sérieux genomen in de literatuurstudie. Wel is er de laatste jaren een zekere tolerantie merkbaar: critici dulden uiteindelijk dat deze massaproducten wetenschappelijk onderzocht worden. De meeste literatuurkenners blijven het fenomeen evenwel vanuit de hoogte bekijken; ze bestempelen stripverhalen als triviaal en bijgevolg esthetisch zo goed als waardeloos. Maar feit is dat de strip een interessant cultuurverschijnsel is, waar we niet meer buiten kunnen. Het is een vorm van massacommunicatie die dagelijks door duizenden gelezen wordt. Een stripverhaal is bovendien een medium waarin beeld en taal harmonisch in elkaar samenvloeien (1).

Op welke specifieke wijze dit gebeurt, zullen we in de loop van dit schrijven proberen duidelijk te maken. Het is zo goed als zinloos om alleen de tekst (het verbale) an sich te analyseren, aangezien tekst en beeld binnen de strip een perfecte twee-eenheid uitmaken; ze kunnen dus onmogelijk los van elkaar beschouwd worden. De tekst krijgt pas zin in combinatie met het beeld, en vice versa. We zullen bijgevolg noodzakelijkerwijze ook oog moeten hebben voor verschillende niet-verbale elementen binnen de strip. Ik sta er ook op hierbij Jos Wauters te bedanken voor de geboden hulp bij het

zoeken naar gepaste literatuur en het uitzoeken van dito illustraties.

### **Typografische code**

Zoals al aangestipt, heerst nog altijd de opvatting dat de strip een triviaal, onvolwassen medium is. "Strips zijn voer voor luie mensen", "Strips remmen de fantasie en de ontwikkeling van de geest", zijn nog altijd veel gehoorde uitspraken, niet in het minst binnen de wetenschappelijke wereld. De strip zou aan de lezer/kijker niets te bieden hebben.

Niets is echter minder waar: de strip blijkt juist een sterk gecodeerd medium te zijn, maar de decodering vanwege de lezer/kijker gebeurt meestal moeiteloos en onbewust. Misschien ligt daar wel de wortel van de misvatting dat stripverhalen minderwaardig zijn.

Door middel van visuele codes worden niet-visuele waarnemingen (auditiële, fysieke, psychische,...) weergegeven. Er zijn trouwens nog andere codes, maar voor de studie van de typografische code die gebruikt wordt, zijn alleen hogervernoemde elementen relevant. Die typografische code is een synthese van linguïstische en grafische elementen. Voor de beschrijving ervan moeten we twee terreinen betreden: enerzijds dat van het iconische (het beeld) en anderzijds dat

van de linguïstiek (de tekst). Het stripverhaal is een icono-linguïstische eenheid, die berust op de complementariteit van tekst en beeld (3). Het hoog aantal codes dat in de strip aanwezig is, kan waarschijnlijk verklaard worden door het streven naar een zo hoog mogelijk realiteitsgehalte. Men wil ook zo volledig mogelijk zijn, waardoor niet-visuele elementen toch op visuele wijze weergegeven moeten worden. Daarop gaan we verder dieper in. Er is daarbij ook een opvallende overeenkomst gegroeid tussen de diverse striptekenaars onderling, wat erop wijst dat bepaalde iconismen niet lukraak gebruikt worden, maar dat ze wel degelijk op een gemeenschappelijke achtergrond berusten. Die overeenkomst kan onmogelijk verklaard worden door het afstammen van eenzelfde school. De typografische elementen worden zonder moeite gedecodeerd door de striplezer. Er moet dus iets aan de basis van de codes liggen, dat voor alle lezers binnen eenzelfde cultuur gelijkaardig aangevoeld wordt (4).

### **Soorten strips (5)**

Hoe komt de lezer/kijker te weten wat er allemaal gebeurd is, of te gebeuren staat? Daarvoor moet hij zowel de tekeningen bekijken als de teksten (daarom

spreken we ook liever van een lezer/kijker). De tekenaar én de scenarist (in de realiteit vaak dezelfde persoon) moeten goed weten over welke mogelijkheden ze beschikken om de nodige informatie door te geven. Alvorens we van start gaan met de analyse van wat we striptaal kunnen noemen, is het gewenst een onderscheid te maken tussen twee soorten van strips.

Eenzijds hebben we de strips waarbij de tekst onder de plaatjes verschijnt, dus volledig gescheiden van de tekeningen. De tekst komt in dit geval over als een commentaar, een parafraze van de auteur op het beeld. Zo'n strips worden ook wel beeldverhalen genoemd, en een bekend voorbeeld zijn de avonturen van Heer Bommel van Marten Toonder. De strip met ondertekst is dus in de eerste plaats een geïllustreerd verhaal, dat in woorden verteld wordt. Het verschil met een gewoon geïllustreerd verhaal ligt in het feit dat het verhaal via een continue stroom van beelden verlucht wordt. Beeld en tekst vertellen in principe hetzelfde. We kunnen het zo stellen dat de beelden een selectie weergeven van wat in de woorden verteld wordt. De woordelijke vertelling in dit soort van strips staat dus eigenlijk centraal; de beelden geven als het ware de 'highlights', de kernmomenten van het vertelde verhaal. Ze zorgen ervoor dat iedere lezer eenzelfde beeld in zich kan opnemen van het uiterlijk van de figuren. Zo is Bommel niet alleen een persoonlijkheid door wat hij zegt, maar ook door zijn voorkomen, zijn houdingen en gelaatsuitdrukkingen, die dat wat in de tekst gezegd wordt nog eens extra accentueren. In het algemeen zijn de teksten onder de tekeningen vrij 'vlak' en 'saai' wat de schrijfstijl betreft. Marten Toonder vormt hierop, vooral in zijn uitstekende Bommelstrip, een gelukkige uitzondering. Verschillende figuren hebben een eigen woordidoom terwijl het taalgebruik in de vertellende gedeelten op zich al erg specifiek is. Bommeli-aanse uitdrukkingen en zinswendingen hebben het Nederlands taalgebruik van een bepaalde, vooral intellectuele groep beïnvloed.

Strips met ondertekst vormen ten opzichte van de zgn. ballonstrips een minderheid. Die ballonstrips kunnen, wat de functie van het taalgebruik betreft, globaal in twee soorten onderverdeeld worden; enerzijds zijn er de verhalende (avonturen-)strips, al dan niet humoristisch, en anderzijds hebben we de typi-

sche stop-comic, het soort van strip waarin een compleet kortverhaal verteld wordt in meestal niet meer dan vier beelden, eindigend in een verrassende ontknoping die de lezer/kijker tot lachen (en/of nadenken) moet aanzetten.

In vrijwel alle strips gaat het niet alleen om de handeling, die meestal gemakkelijk gevolgd kan worden zonder de tekst te raadplegen, maar ook om de motivatie van die handeling. Om dat laatste weer te geven is onmiskenbaar taal nodig. De beelden vertellen het verhaal op het niveau van de handeling. Omdat er in de ballonstrip veel minder ruimte is voor tekst of verklarende uitleg dan bij de strips met ondertekst, zullen deze eerstgenoemde strips explicieter moeten zijn. Het probleem bij ballonstrips is dat de ruimte voor tekst beperkt is, terwijl de doelstellingen van de figuren nogal wat uitleg behoeven. Zonder die motivatie van de doelstellingen kunnen we maar moeilijk zin en onzin van hun daden achterhalen. De beweegredenen van de stripfiguren worden dus in taal weergegeven. Via kennis daarvan komen we meer te weten over hun psychische gesteldheid. In het algemeen kunnen we stellen dat de figuren om de hierboven geschetste redenen weinig gecompliceerd zijn wat hun karakter betreft. Dat geldt in de eerste plaats voor de verhalende avonturenstrips. Meestal kan al van tevoren aangegeven worden hoe een bepaalde figuur op een gegeven situatie zal reageren.

Zo kunnen we typische reactiepatronen onderkennen bij veel beroemde stripfiguren, zoals Suske en Wiske, Nero, Kuifje, enz.. Vooral voorspelbaar is het gedrag van de figuren in humoristische strips, waar dit herhalings-element de slapstick-effecten in de hand werkt. Het verschil tussen de figuren uit bvb. Peanuts en Kuifje is dat de eersten als het ware geregeld aan hun stereotiepe handelingen proberen te ontkomen: zij denken binnen de strip over hun situatie na. Dat laatste nu wordt in de hand gewerkt door de aard van deze strips. Ze wijken af van de avonturenstrips doordat ze geen doorlopend verhaal vormen. Iedere aflevering van deze stop-comics staat eigenlijk op zichzelf en moet met een grap afgerond worden. Die grap is altijd gericht op en komt voort uit de aan de lezers bekende levensomstandigheden of geestesgesteldheid van één of meer van de hoofdpersonages. Het verschil tussen deze meer 'menselijke' stripfiguren en het me-

rendeel van de figuren uit de avonturenstrips is gelegen in wat ze ZEGGEN. Een voorbeeld is hier zeker op zijn plaats: een modelfiguur als kapitein Haddock wordt door zijn maker Hergé een heel arsenaal scheldwoorden in de mond gelegd, die in allerlei situaties door hem geuit worden, nadat hiervoor een aanleiding gecreëerd is. Als Haddock bijvoorbeeld op zijn teen getrapt wordt, scheldt hij honderduit. Hij doet dat evenwel uitsluitend om de lezer aan het lachen te brengen, en niet om de pijn te verdrijven. Hierin verschilt hij van de personages in een strip als Peanuts. Een eventuele scheldpartij in die strip beoogt ook een komisch effect, maar de situatie waarin hij voorkomt zullen we vaak veel meer uit eigen ondervinding kennen. In dat geval lachen wij via de strip om onszelf. In strips als Kuifje is dat veel minder het geval. Zij bieden in de eerste plaats entertainment.

Iemand wordt evenwel niet alleen gevormd door zijn uiterlijk en zijn handelingen, maar ook door de manier waarop hij over zichzelf spreekt, zijn wereld analyseert en zijn daden rechtvaardigt. Dat kan vrijwel uitsluitend gebeuren in taal. Ook in de stripwereld geldt dit principe, ook al zijn de mogelijkheden om daar taal te gebruiken beperkt. In comics zijn hoe dan ook met een minimum aan taalmiddelen verrassende resultaten te bereiken.

### Deze ballons gaan wel op...

De ballonnetjestekst, vergelijkbaar met de toneeltaal, heeft altijd een dubbele functie: hij zorgt voor de communicatie tussen de personages onderling, maar speelt ook informatie door naar de lezer. Normaal maakt men een onderscheid tussen spreekballons en denkballons. De eerste zijn met een lus aan het sprekend personage verbonden, terwijl de gedachtenballon uit het hoofd van de stripfiguur opborrelt (6). In een denkballon krijgen we vrijwel altijd een innerlijke monoloog te lezen. Verder moeten we een onderscheid maken tussen de tekstballons en de rechthoekige kaders. In die laatste geeft de scenarist/tekenaar de directe informatie, om het verhaal verstaanbaar te maken. Op die manier kan hij zowel de tijd als de afstanden overbruggen, wat het tempo in het verhaal houdt. Naast tijd- en plaatsbepaling kan er ook nog aan woordverklaring gedaan worden in zo'n kader. De commentaartekst wordt

eigenlijk beschouwd als staande buiten het eigenlijke verhaal. Het is een soort van bindmiddel tussen de gebeurtenissen die aanschouwelijk voorgesteld worden (7).

### Diakritische tekens

Met deze informatie voor ogen, kunnen we van start gaan met een analyse van de elementen die typisch zijn voor de zgn. striptaal. Er bestaat een groot verschil, voor wat het taalgebruik aangaat, tussen een roman en een stripverhaal. In het eerste genre kan de schrijver zich uitleven in prachtige, ongeremde beschrijvingen van decors en personages. In het stripverhaal dient de tekstschrijver rekening te houden met heel wat beperkingen. Hij moet zuinig omspringen met de hoeveelheid tekst. Er komen dan ook weinig of geen beschrijvende teksten voor; die functie is immers door de tekeningen overgenomen. De dialogen moeten de lezer/kijker het waarom van de handelingen van de personages duidelijk maken. De handelingen zelf zijn via de striptekeningen te zien. Typisch voor een goede striptaal zijn bijgevolg de bondigheid en de directe spreektaal. De dialogen zijn uiterst economisch en compact, alleen het hoogstnodige wordt gezegd. De scenarist moet geen omschrijvingen geven van gebeurtenissen of toestanden die al in beeld te zien zijn. De bondigheid laat zich nog meer gevoelen in humoristische strips, waar het gebruik van bepaalde leestekens als vraagtekens (?), uitroepetekens (!) en beletseltekens (...) veelvuldig voorkomen (8). Deze tekens nu worden diakritische tekens genoemd. Ze geven geen geluiden weer, maar een gemoedsgesteltnis; vraagtekens en uitroepetekens wijzen op een zekere verrassing, aarzeling, onthutsing van het personage in kwestie. "?" is in feite een ellips van de mogelijke vraag: "Wat betekent dit?". "!" kan geïnterpreteerd worden als het feit dat het personage met verstomming geslagen is. "!" is hier geen ellips van een mogelijke uitroep, maar versterkt het effect van een gegeven situatie. De fantasie van de lezer/kijker interpreteert verder andere tekens zoals bvb. "?!" of "!!?". Zo kunnen twee vraagtekens wijzen op een volslagen onthutste persoon; het effect wordt door de dubbele vorm versterkt. Een vraagteken vergezeld van een uitroepetekens analyseert een gegeven reactie in haar deelcomponenten: de logische volgorde hierbij is dat het

personage eerst niet weet wat er gaande is: "?", en praktisch onmiddellijk daarna verstomd staat door wat hij waarneemt: "!".

Soms worden de twee tekens gedeeltelijk in elkaar vervlochten, wat nog sterker de twee componenten synthetiseert in één reactie (9). Zie illustratie 1.

Sommige tekenaars lossen het probleem evenwel anders op. Bob De Moor maakt

in 'De Leeuw van Vlaanderen' geen gebruik van de diakritische tekens. Hij geeft de gemoedsgesteltnis van de personages gedetailleerd weer door veel zorg te besteden aan de gelaatsuitdrukkingen, vandaar het hoge werkelijkheidsgehalte.

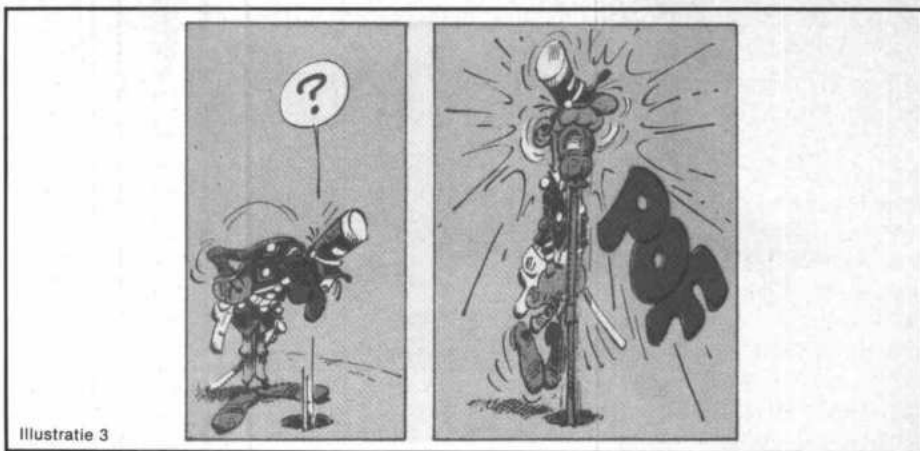
De Moor heeft op die manier geen nood aan het vraagteken; hij gebruikt geen ellipsen van vragen, maar de vragen zelf: bvb. "Wat?!!" — met de nodige punctu-





atie, of "Alle duivels!! Wat is er gaande?!" (10). Zie illustratie 2.

Willy Vandersteen van zijn kant gebruikt bij voorkeur het vraagteken zonder variatie aan te brengen. Typisch is wel dat meer dan de helft van het totale aantal vraagtekens van één album, nl. "De Charmante Koffiepot", naar Lambik verwijzen. Dit houdt uiteraard verband met de stereotiepe rol van Lambik als personage in deze verhalen. Bij Franquins Gust Flater komen beide tekens frequent voor, vooral de vraagtekens: die leiden meestal een visuele gag in (11). Zie illustratie 3.



Illustratie 3

Tekens met en zonder spreekballon zouden als volgt verklaard kunnen worden: zonder spreekballon geven ze een louter visuele onthutsing weer, wat kan dienen om het effect van een gelaatsuitdrukking te onderlijnen of, juist bij gebrek aan mimische expressiviteit, om de gelaatsuitdrukking te vervangen (12). Zie illustratie 4.

Met spreekballon zou men ze kunnen interpreteren als de weergave van een laag niveau van talige expressie, die nog niet in woorden omgezet kan worden (13). Zie illustratie 5.



Illustratie 4

Wanneer er helemaal géén tekst en toch een ballon getekend wordt, wil dat zeggen dat het personage verstomd is en niets kan uitbrengen. Zie illustratie 6.

In plaats van een tekst kan er in de ballon ook wel eens een tekening verschijnen. Dit principe komt meestal voor in de humoristische strip. Hieronder zien we dat de oude Griek zegt dat de Acropolis verwoest is, maar hij heeft er niet al die woorden voor nodig: een zuilenrij met een kruis erover volstaat om de lezer/kijker in te lichten (14). Zie illustratie 7.



Illustratie 5

Een ander mooi voorbeeld van dit procédé vinden we bij Franquins Guust Flateralbums: agent Vondelaar denkt in verkeerstekens. Zijn verbazing, woede en vermoeden staan hier duidelijk uitgebeeld door verbodstekens. De agent denkt in functie van zijn beroep (15). Zie illustratie 8.

### Krachttermen

In dit kader moeten we ook een ander typisch verschijnsel in de stripwereld behandelen, namelijk de veruiterlijking van verwensingen en krachttermen. Die wor-



Illustratie 6

den grafisch omgetoverd tot niet-verbale tekens, zoals doodshoofden, bommen, messen, donderwolken, bliksemschichten, enz. (16). Zie illustratie 9.

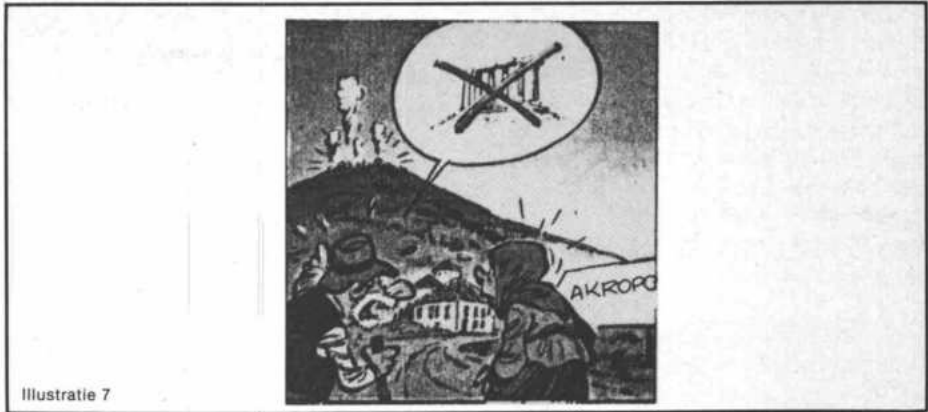
Een andere mogelijkheid is de woorden te vervangen door zgn. kaballistische tekens. Die variëren van strip tot strip, maar ze hebben duidelijk één aspect gemeenschappelijk: ze kunnen niet zonder meer vertaald worden, zoals dat het geval is bij andere tekens. Kaballistische tekens herinneren sterk aan toverformules, wat er zou kunnen op wijzen dat deze tekens zich baseren op de oorspronkelijke betekenis van de vervloeking, nl. een vloek werpen op het slachtoffer met de hulp van bovenmenselijke krachten (17). Zie illustratie 10.

Wanneer de scenarist/tekenaar liever geen tekeningen of tekens gebruikt, moet hij het uiteraard met woorden doen. Maar bij die verbale uiting van woede treedt meestal censuur op, hetzij door de stripfiguur zelf, hetzij door tussenkomst van de auteur. De krachttermen worden sterk afgezwakt tot bvb. "doemnis" bij Bob De Moor, of "grretverrrrie" bij Franquin (18). Zo komt het dat we in veel strips erg raar aandoende krachttermen kunnen lezen die we in het dagelijkse spraakgebruik nooit tegenkomen: "drommels", "deksels", "verhip", "heltje", "o jee", "verdraaid", enz.

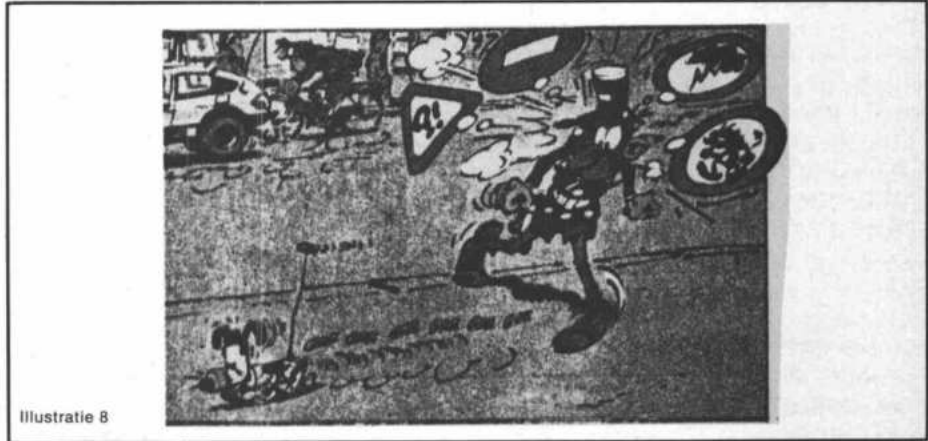
**Visualisering van begrippen (19)**

Het gebruik van tekens die buiten de tekstballons staan, geeft de lezer/kijker dus de nodige informatie over 'hoe het personage zich voelt'. Begrippen als angst, pijn, woede en beweging worden duidelijk gemaakt door middel van symbolen. Pijn wordt gevisualiseerd door sterretjes rond de pijnlijke plaats. De sterretjes kunnen om het hoofd zweven of errond cirkelen in een baan. Dat kan een bijkomend aspect, nl. duizeligheid suggereren. Klokjes, hamers of tsjilpende vogels versterken de duizeling en kunnen zelfs wijzen op bewusteloosheid. Zie illustratie 11 & 12.

Het fysisch gevoel van pijn vanwege het subject wordt door middel van de typografische code objectief voorgesteld. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van associaties met bestaande verbale codes, wat de gemakkelijke decodering van de tekens verklaart. De taak van de typogra-



Illustratie 7



Illustratie 8



Illustratie 9



Illustratie 10

fische code omvat hier dus het extrapoleren van innerlijke, subjectieve gevoelens en waarnemingen. Voor deze transformatie wordt vaak gesteund op de verbale code: "duizeling" wordt bvb. geassocieerd met "draaien", vandaar dan ook cirkelvormige lijnen rond en boven het hoofd.

Hoewel de strip een statisch medium is, en minder gebruik kan maken van de mimische code (acteren, gelaatsuitdrukking) dan de film, kan hij toch sommige innerlijke fenomenen explicieter weergeven. Ook het visueel voorstellen van woede berust op associaties met de verbale code. Zo wordt in de gesproken taal woede gewoonlijk geassocieerd met "verhitting van gevoelens". In de strip vinden we dan een rood hoofd (een kleur die echter ook gebaseerd kan zijn op een fysiologisch fenomeen), niet-gekleurde stoomwolkjes of zwarte wolkjes. Zie illustratie 13 & 14.

In een plat vlak, wat een stripprentje toch is, moet de tekenaar ook beweging weten te brengen. Strip is een statisch medium, daarom dient gezocht naar middelen om dynamiek te suggereren. Beweging wordt voorgesteld door kleine gebogen lijnen (voor draaiende bewegingen), of voor het suggereren van snelheid door wolkjes (hoge snelheid, opwaaierend stof) en horizontale lijnen (richting van de beweging). Zie illustratie 15 & 16.

Evenals in de film, waar beweging bestaat uit een opeenvolging van plaatjes, wordt in de strip een korte beweging geanalyseerd in de verschillende standen, maar deze worden meestal in één plaatje weergegeven door dubbele lijntjes rond de figuur. De verschillende standen worden schetsmatig gesuggereerd. Dit lijnenspel is van fundamenteel belang voor de dynamiek in het stripverhaal. Zie illustratie 17.

### Onomatopoeën

Wij maken lawaai; de ons omringende wereld maakt lawaai. Het geluid is niet weg te denken, bijgevolg ook niet in de stripwereld. Om dat lawaai weer te geven, moeten de tekenaars/scenaristen gebruik maken van klanknabootsingen of onomatopoeën. Sommigen maken daar overvloedig gebruik van, tengevolge van het onderwerp dat ze behandelen. Een strip waarin de auto's door de straten razen, waar men niet let op een explosie



Illustratie 11



Illustratie 12



Illustratie 13



Illustratie 14



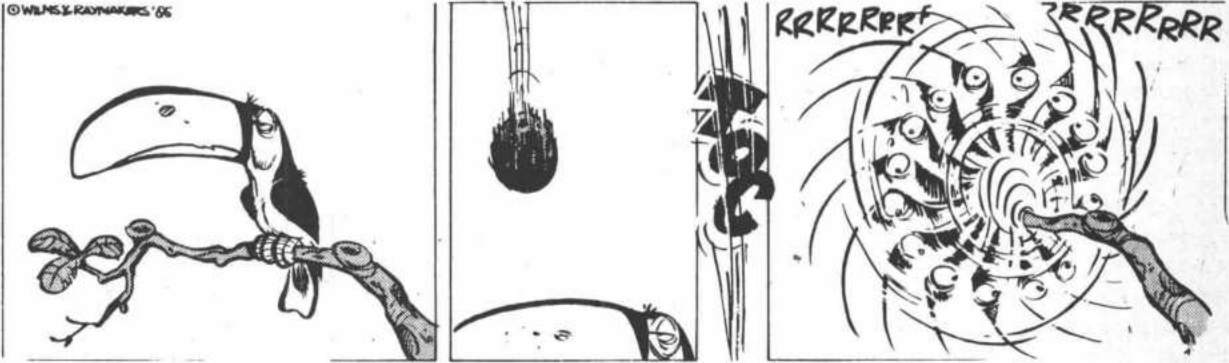


Illustratie 15



Illustratie 16

© WILMS & RAUWERS '66



Illustratie 17



Illustratie 18

min of meer of waar de machinegeweren voortdurend ratelen, vereist natuurlijk het gebruik van deze onomatopoeën. Het is begrijpelijk dat dit fenomeen uitsluitend voorkomt in humoristische strips. Onomatopoeën vormen eigenlijk de overgang tussen de verbale en de iconografische code: de spelling van de geluiden is zodanig dat men de handeling als het ware ziet (20). Zie illustratie 18.

Het lijkt ons wel interessant om te vermelden dat deze onomatopoeën kunnen variëren naargelang de taal waarin ze ge-

bruikt worden. Zo wordt een ontploffing in het Nederlands 'boem' en in het Frans 'boum'. Een 'nederlandstalige' politiere klinkt 'tietuutietuut', een franstalige 'pinponpinpon', merkwaardig, maar wel logisch (21). Zie illustratie 19 & 20.

Ter illustratie geven we hieronder een lijst weer van de meest klassieke onomatopoeën. (22)

### Afwijkende kadrering en lettertype (23)

Taalcode en iconografische code zijn,

zoals eerder al gesteld, onafscheidelijk met elkaar verbonden. Ze vloeien in elkaar over. Zo wijst de grootte en het volume van de letters naar de kracht waarmee iets gezegd wordt, zo wijst de omvang of omranding van de ballonnetjes op de soort van boodschap of de omstandigheden waarin de boodschap doorgegeven wordt. Scherp getande ballonnetjes drukken hevige gevoelens uit, ijs en sneeuw op de ballonnetjes wijzen op de koele sfeer waarin de dialoog geschiedt en bloemetjes die de rand van de ballonnetjes omcirkelen geven aan dat

### DEZE ONOMATOPEEN ZIJN BRUIKBAAR IN MEERDERE TALEN

#### EXPLOSIES

BROMBLOMBLOM - BROMBROMBROM  
- WHAM - WHAMMM - BANG - BOAM

SCHIETEN MET GEWEER OF PISTOOL  
PAF - BANG - PAW

SCHIETEN MET MACHINEGEWEER  
RAKTAKTAK - TAKA-TAKA - BRATATATA

#### RONDVLIEGENDE EN NEERVALLENDE PROJECTIELEN

PIUUUU - PIUUUUWW - PIAAAAAAW -  
PAW - IIIIIWW - PING - BING - TZING -  
ZIM - POW - POK - BONK - ZONK - ZOK -  
TAF

#### WEGVLIEGENDE VOORWERPEN

DZZING - FWWWIIIT - FWWWIII - PFFFT  
- PWIIII - WWWSSS - IIII - PFWWUUUUT -  
BZZZZZ - PIUUUWWW

#### BLIKSEMINSLAG

SHAZAM - WOOW - BOOMM

#### DRAAIENDE SCHROEF

FLAPFLAP

#### DRAAIENDE MOTOR

(auto, moto, vliegtuig)

ROOAW - VROAAR - ROWAAOORR -  
PRRRR - VRRRR - VROOAROAW - VROM  
- VROM - VRAOOOM - PUF

#### AANBELLEN - TELEFOON

TINGLING - DINGLING - DRRRRRIIING -  
DRIINN

#### DEUR DICHT SLAAN

SLAM - BLANG

#### FLUITEN

TRRRRIIT

### TE VOORSCHIJN TOVEREN/GLIBBERIG VOORWERP ZIP

#### VALLEN

PLAF - SPLAF - SMAK - BAM - PAM -  
BLAM - BLANG - BONG - BLONG - DONG  
- BONGLONG - POM - BONK - POF -  
SPLOF - CRASH

#### VALLEN IN HET WATER

PLOM - SPLAF - BLOF - SPLASH - PLAPS  
- PLIPS

#### EEN KLAP GEVEN

PATS - KONG - KNOTS - KLOP - POF -  
KLAP - WAM - WOK - ZOK - TAP - SPLAF  
- TZAK - BLAP - KWAK - SMAK - PATS -  
BWAM - PONG - BOING - PLAF

#### OP 'N KNOP DRUKKEN

PLIP - FLIP - POK - BING - PING - BONG

#### EEN TRAP GEVEN

WHOK - PLOK - ZONK - TZAK

#### 'N SLAG OP METALEN VOORWERP

BOLONG - BOOWW

#### 'N DROGE SLAG

WHAK - WHOK - POF - PAM - WAK(KK) -  
WOK - CRACK - POK - SPOF - SPLAF -  
BAF - TZAK - ZONK - ZOK - TAF

#### EEN KLOK

DING DONG - BIM-BAM

#### EEN CLAXON

TUUUUT - HONK HONK

#### EEN SIRENE

PIIIPOOO - IIIIOOOO - TAAATOOOT

#### WENEN

Wèèèèèèè - Bèèèèèèè - Bwèèèèèèè - WAA-  
AAAA - SNIK

#### LACHEN

HAHAHA - HIIHI - HOHOHOHO - WHA-  
HAHAHA

#### DRINKEN

GLUBGLUB

#### SCHEUREN

KRRRR - KRRRTS

#### SLAPEN

RRRRR - ZZZZZ

#### GROMMEN

GRRRR - GRRRRRAW

#### PIJN

AU - AUW

#### HAPPEN - ETEN

HAP

#### AFDRUKKEN FOTOTOESTEL

SJLAK - SLAK

#### KAT

MIAUW - MIAAAAAAW

#### HOND

WAF - WOF - WAW - WAUW - JAUUUT -  
GRAIW

#### HINNIKEND PAARD

HIII

#### PAARD IN GALOP

TAGADAM TAGADAM TAGADAM

#### EZEL

IA - IIIAAAA - IIIAAA

#### EEND - GANS

KWAK - KWEK

#### KIPPEN

TOKOTOKTOK - KLOKLOKLOK - TOOK-  
TOK



het personage heel vriendelijk en charmerend praat. Zie illustratie 21 & 22. Grove, vette letters wijzen erop dat het personage kwaad is en schreeuwt. Letters die kleiner worden duiden aan dat het personage zich verwijderd van de focus-positie, maar ze kunnen er ook op wijzen dat het personage mompelt, fluistert of in zichzelf praat. Het is aan de lezer/kijker om aan de hand van de context (= dat wat voorafgegaan is en de tekeningen) de juiste interpretatie te geven. Zie illustratie 23 & 24.



Illustratie 19

Andere voorbeelden waarbij dankzij het afwijken van het normale lettertype bepaalde gevoelens of situaties aanschouwelijker voorgesteld worden, zijn legio. Zo kan de tekenaar/scenarist de nadruk leggen op het golven van het stemvolume en een onregelmatig, langgerekt geluid voorstellen door de letters op een gebogen lijn te tekenen. Zie illustratie 25.



Illustratie 20

Eén van de eerste betekenisfuncties van de lettervorm in strips is dus de akoestische weergave van de taal. Er is een duidelijk onderscheid met bvb. de geluidsweergave in de film. Daar registreert de klankband alle geluiden erg realistisch, maar in de strip worden enkel de significantste geluiden weergegeven. We krijgen dus enkel die akoestische elementen die significant zijn voor het verloop van het gebeuren, of voor de spanning. De middelen waarmee de typografische code het geluid kan verbeelden zijn zoals gezien de lettervorm, kleur, rechthoekigheid, enz.



Illustratie 21

Met de vormgeving van de letters kan men vele kanten uit. Om de strip veel realistischer te maken, kan de scenarist/tekenaar zijn inventiviteit de vrije loop laten. Een Nederlandse tekst uitgeschreven in min of meer Grieks of Gotisch uitzijnde lettertekens laat duidelijk zien dat hier een Griek c.q. een Gooth aan het woord is. Zie illustratie 26 & 27.



Illustratie 22

Een subliem voorbeeld van de combinatie van deze techniek en het verbeelden van het vloeken, zien we hieronder afgebeeld: zie illustratie 28 & 29. Bij de decodering van afwijkende alfabetten wordt beroep gedaan op de culturele competentie van de lezer/kijker; de tekens verwijzen ongetwijfeld naar een bestaande realiteit, hoewel dat niet betekent dat de tekens werkelijk bestaan (cfr. Griek hierboven). Hoofdzaak is dat ze

voor de lezer/kijker werkelijk lijken, dat ze associëren aan een gekende werkelijkheid, en dat hij ze zodoende ergens kan onderbrengen. Dat is belangrijk voor de associaties die deze tekens oproepen. Het is beter om een verhaal dat zich in de Middeleeuwen afspeelt, in te leiden door middel van Gotische letters. Zo iets verhoogt onmiskenbaar het realiteitsgehalte. Een schitterend en ver doorgedreven voorbeeld is te vinden in het album 'De Stemkwadrater' van Martin Lodewijk. Daarin staat het stemgeluid van Maria Brallas centraal (24). Het geluidseffect van haar stemvolume, wanneer ze een Wagneriaanse tekst zingt, wordt nog eens extra geaccentueerd door de typografische code in de vorm van oud-Duits schrift. Dit roept meteen associaties op met een Duitse historische periode. Die associaties worden door de auteur bewust opgeroepen en door hem in een bepaalde richting geleid: de code treedt voor het eerst op in een operagebouw, waar Maria Brallas geïntroduceerd wordt om "Die Walküre" van Wagner te vertolken. Daarbij worden nog verdere associaties opgelegd die normaal bij de lezer/kijker niet spontaan zouden optreden. Er wordt nl. nadruk gelegd op Maria's enorme stemvolume: de melk wordt zuur, gebouwen daveren, kristal breekt, ... De typografische code wordt tot symbool, en het wordt zelfs mogelijk het gezang als wapen aan te wenden tegen machinegeweren (25). Zie illustratie 30.

De opgeroepen associaties worden dus functioneel voor de actie van het verhaal en zijn gaan zelfstandig bestaan.

#### Namen noemen?! (26)

De meeste auteurs zullen ook inspanning leveren bij het verzinnen van fictieve



namen. Vaak alluderen ze op bestaande of herkenbare namen. Hierboven hadden we het al over Maria Brallas, maar de voorbeelden zijn legio: Lambiorix, Rockenteller, Vadertje Stampin, Fidel Castrol, ... De fictieve namen kunnen ook betekenselementen uit een vertrouwde taal of dialect verwerken. Zo wordt Kuifje in 'Vlucht 714' gered door Mick Ezdantoff. In de 'Briesende Bruid' wordt Sidonia verliefd op Sheik El-Ple-Buy en in 'De Wortelschieters' van Marc Sleen loopt een flink gebouwde kerel rond die het met de naam Krempap moet stellen. De beroemdste en beruchtste voorbeelden in deze sector zijn wel de namen van de figuren in de Asterix-verhalen. Asterix zelf verwijst naar 'astérisque', Obelix naar 'obélisque', Idefix naar 'idée fixe', Assurancetourix naar 'assurance tous risques', Abraracourcix naar "à bras raccourci", enz. De inventiviteit van scenarist Goscinny was grenzeloos, getuige daarvan het volgende blad, uit 'Asterix op Corsica': zie illustratie 31.

### Specifieke striptaal (27)

Over het opzetten van een eigen taaltje hebben we het zo dadelijk, maar het volgende heeft er al veel mee te maken. We geven het in deze context al, omdat gerefereerd wordt naar ons bekende gegevens. De personages van Hergé in Syl-davië, Bordurië en de oerwouden van Theodoras spreken Brussels dialect. Wanneer Kuifje van een schotel proeft, vraagt het stamhoofd: "Wa paisde doe van?" (Hoe vind je dat?) en hij spoort hem aan veel te eten: "Fretmô...fretmô!" (Eet maar). Het bekendste voorbeeld van het gebruik van een eigen taaltje is het beruchte Smurfentaaltje. Nagenoeg elk werkwoord of substantief wordt vervangen door een vervoeging c.q. verbuiging



Illustratie 27



Illustratie 28



Illustratie 29



Illustratie 30





Illustratie 31

van 'smurfen' en 'smurf'. De lezer/kijker moet uit de illustraties zelf opmaken welke de betekenis van het vermelde 'smurf' is. Bij Asterix spreken de Romeinen vaak een geveugeld, hoogdravend taaltje; in veel strips spreken de Verre Oosterlingen de 'r' als 'l' uit en praten negers op de 'r' of kunnen ze de 'r' helemaal niet uitspreken. Zie illustratie 32 & 33.

Wanneer cowboys en bandieten in Mexico aankomen, zullen de Mexicanen Spaans spreken. En als een burgemeester een toespraak houdt, is die meestal erg pathetisch en wordt die redevoering erg verwarrend en onverststaanbaar. De burgemeester van Rollegem maakt daarop hoegenaamd geen uitzondering. Zie illustratie 34 & 35.

Wanneer de striphelden in vreemde landen verzeild raken, spreekt de plaatselijke bevolking z'n eigen taal. We hadden eerder al de voorbeelden van het Brusselse dialect bij Hergé. Het taalgebruik van een bepaalde groep mensen kan verschillend zijn naargelang ze in een humoristische dan wel in een realistische strip voorkomen. Bij de Zwarten zal in het eerste geval een eenvoudig en Zuidafrikaans klinkend taaltje worden gesproken.

In een meer realistische strip zal hij de 'r' dan laten rollen (cfr. supra). Zie illustratie 36.

In Suske en Wiske spreekt Jerom een naïef kindertaaltje. Dat stereotiepe taalgedrag van bepaalde personages heeft uiteraard vaak een humoristische bijbedoeling: zo kennen we allemaal het echo-effect van Jansen en Jansens, de hardhorigheid van Prof. Zonnebloem, de versprekingen van La Castafiore ("Habbock", "Kappock", "Pattock",...), het zich steeds vernissen, ik bedoel vergissen van Prof. Gobelijn, enz. Ter illustratie geven we een bloemlezing uit de reeds verschenen scheldwoorden van Hergés kapitein Haddock. Zoals U kan merken, een uitgebreid arsenaal...

- Aapmens!
- Afvallige!
- Anakoloeth!
- Anarchist!
- Apache!
- Asperge!
- Autodidact!
- Autocraat!



Illustratie 32



Illustratie 33



Illustratie 34



Illustratie 35



Illustratie 36

Baliekluiser!  
Ballenhoofd!  
Bandiet!  
Barbaar!  
Basji-Bozoek!  
Beeldenstormers!  
Bloedzuiger!  
Borstelfabriek!  
Bultezel!  
Calamiteit!  
Carabinier van Offenbach!  
Cataclysmen!  
Catastrofe!  
Coloradokever!  
Clown!  
Cyanide!  
Cycloon!  
Cyrano!  
Doodrijder!  
Dropwater!  
Druifluis!  
Druifloor!  
Ectoplasma!  
Eend!  
Egoïst!  
Ellendelaar!  
Ellendeling!  
Ersatz-kameel!  
Ersatz-matros!  
Ezel!  
Ezelsveulen!  
Galgenaas!  
Galgengebroad!  
Gangster!  
Gespuis!  
Gifmenger!  
Gladjanus!  
Godeloze!  
Guanoschachelaar!  
Gummivreter!  
Gyroscoop!  
Hapschaar!  
Harlekijn!  
Heikneuter!  
Holbewoner!  
Hottentot!  
Huilebalk!  
Huisjesmelker!  
Inboorling!  
Invertebraat!  
Judas!  
Judokus!  
Kalfskop!  
Kilometervreter!  
Knikkerhoofd!  
Kolokwint!  
Komeet op drift!  
Kruipparasiet!  
Kwijwortel!  
Lauwwaterdrinker!  
Lichtmis!

Mau-mauer!  
Messerschmidt!  
Nachtuil!  
Nogaspeculant!  
Oerwoudgebroad!  
Ontdekkingsreiziger!  
Patagoniër!  
Pekelharing!  
Pietje de Dood!  
Pietlut!  
Piraat!  
Planetenzwerver!  
Platvoeter!  
Pleister op een houten been!  
Pluimezel!  
Pyromaan!  
Ratelslang!  
Rattekruid!  
Rolstoelterrorist!  
Schorpioen!  
Sjacheraar!  
Slingeraap!  
Strotgrondel!  
Studiehoofd!  
Tapijtvreter!  
Toneelgeneraal uit de pampa!  
Trekpleister!  
Tsjoek-Tsjoek van de Karpaten!  
Vat zonder bodem!  
Vegetariër!  
Vetkever!  
Vierpootaugurk!  
Zoeloe!  
Zoetwater-Papoea!  
Zondagsrijder!

Tot besluit gaan we heel summier in op de kritiek waaraan de stripwereld sinds haar ontstaan heeft blootgestaan. Een veel gehoorde uitspraak was c.q. is dat de strip leidt tot het vertragen van het spreek- en denkvermogen, wat een nadelige invloed heeft op de karakterontwikkeling. De vaak gebrekkige taal wordt aansprakelijk gesteld voor lees- en uitdrukingsmoeilijkheden. Sommige auteurs gewagen zelfs van de term "beeldidiotisme".

De toestand in de stripwereld is wat dat betreft sterk verbeterd. Over het algemeen wordt het A.B.N. consequent gebruikt, enkele uitzonderingen niet te na gesproken. Iedereen kent wel de kritiek op Jef Nijs, de geestelijke vader van Jommeke, die halsstarrig de 'gij'-vorm toepast en zich koppig blijft schuldig maken aan het gebruik van volkse, Zuidnederlandse uitdrukkingen en schrijfwijzen.

Als reactie op de vaak felle, afbrekende kritiek op strips, is men strips gaan bestuderen als een evenwaardige vorm van

massacommunicatie en is men ook van zijn vooroordelen afgestapt. Vele uitspraken waren immers geënt op vooroordelen en niet op effectief empirisch onderzoek. De onderzoekers kwamen tot de conclusie dat taal een enorm belangrijk en onmiskenbaar element en instrument is voor cultuuroverdracht. De psychologie en de sociologische taaltheorie stellen het belang van de taal voorop voor de geestelijke ontwikkeling van het kind. Volgens B. Bernstein is het voor de cognitieve en emotionele houding van het kind van belang dat het in contact komt met de, weliswaar beperkte, publieke taal. Het taalniveau dat men bereikt, bepaalt in sterke mate de psychische constitutie en literatuur speelt hierin een belangrijke rol.

En niet in het minst de stripverhalen: zij zijn vaak voor kinderen het eerste contact met taal. Door een combinatie van woord en beeld moet de lezer/kijker zin en betekenis zoeken. Er is daartegenover wel een groot probleem in de stereotypie en standaardisatie van de personages. De vaak beperkte woordenschat en het geüniformiseerde taalgebruik werken remmend voor de jeugdige lezer, want ze bouwen een actieve leeshouding af; de leesverwachtingen worden m.a.w. verlaagd. Twee verschillende enquêtes hebben ondertussen vastgesteld dat kinderen meer en meer teruggrijpen naar minderwaardige lectuur. Iets om over na te denken.

In deze bijdrage was het de bedoeling het specifieke van de taal in de strip tot uiting te brengen. De strip blijkt een sterk gecodeerd medium te zijn: de lezer/kijker moet zin en betekenis zoeken door woord (verbale code) en beeld (iconografische code) met elkaar te combineren. Woord en beeld zijn daarbij zodanig met elkaar verstrengeld dat ze samen onderzocht werden. Volledig zijn ze daarbij zeker niet geweest; wel zijn zowat de belangrijkste verschijnselen uit de stripwereld naar voor gebracht. Literatuur over dit alles is nog altijd erg schaars; dat heeft ongetwijfeld te maken met het feit dat het aan echte, volwaardige wetenschappelijke erkenning nog ontbreekt. Strips lijken, net zoals popmuziek trouwens, nog altijd een tweederangsmedium. Het wordt stilaan tijd dat daarin verandering komt. Als het kaf van het koren gescheiden wordt, blijven zeker en vast sterke staaltjes van massacommunicatie over.



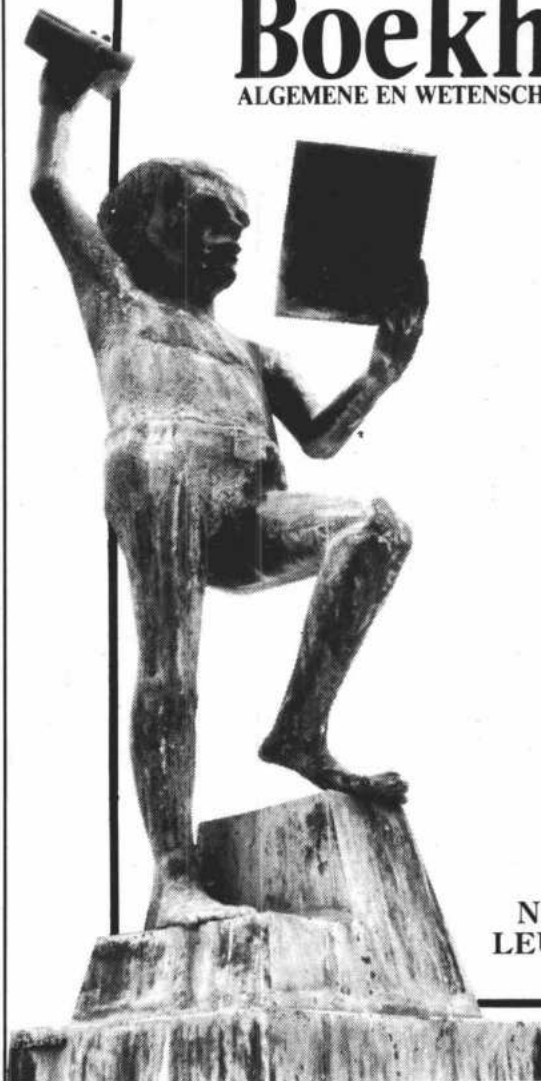
## Noten

- (1) JEUGD & CULTUUR, Jg. XXIV (1979) nr. 2/3, inleiding.
- (3) MARISSSENS, M. De typografische kode in het stripverhaal. In: *Restant*, Jg. 6 (1 april 1977) nr. 1, p. 22.
- (4) *Ibid.*, p. 22-23.
- (5) Voor deze paragraaf baseren we ons op: GEEL, R. Het taalgebruik in strips. In: *Wordt Vervolgd, Stripleksikon der Lage Landen*, Spectrum, Utrecht/Antwerpen, 1979, p. 9-12.
- (6) BOUCKAERT-GHESQUIERE, R. Stripverhalen, de sprookjes van onze tijd? In: *Jeugd & Cultuur*, Jg. XXIV (1979) nr. 2/3, p. 64.
- (7) WAUTERS, J. *Hoe ontstaat een strip?*, onuitgegeven document, p. 12.
- (8) WAUTERS, J. *Ibidem*, p. 14.
- (9) MARISSSENS, *Ibidem*, p. 27-28.
- (10) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 27.
- (11) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 27-28.
- (12) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 28.
- (13) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 28.
- (14) WAUTERS, J., *Ibidem*, p. 16.
- (15) WAUTERS, J., *Ibidem*, p. 16.
- (16) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 31.
- (17) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 31.
- (18) MARISSSENS, M., *Ibidem*, p. 31.
- (19) Voor deze paragraaf hebben we ons gebaseerd op MARISSSENS M., *Ibidem*, p. 30-33.
- WAUTERS, J., *Op. cit.*, p. 17.
- (20) WAUTERS, J., *Op. cit.*, p. 18.
- (21) WAUTERS, J., *Ibidem*, p. 18.
- (22) WAUTERS, J., *Op. cit.*, p. 19.
- (23) BRONNEN:  
MARISSSENS, M., *Op.cit.*, p. 23-27.  
WAUTERS, J., *Op.cit.*, p. 13, 16.
- (24) Merk hier de associatie op met Maria Callas, de beroemde operazangeres. Hierop komen we nog terug (zien infra).
- (25) MARISSSENS, M., *Op.cit.*, p. 25.
- (26) BRONNEN:  
BOUCKAERT-GHESQUIERE, R., *Op.cit.*, p. 65.  
WAUTERS, J., *Op.cit.*, p. 15.
- (27) BRONNEN: Idem als bij paragraaf 'Namen Noemen?!' (zie noot 26)

*Als het om boeken gaat ...*

# Standaard Boekhandel

ALGEMENE EN WETENSCHAPPELIJKE BOEKHANDEL



NAAMSESTRAAT 57  
LEUVEN 016/23 98 21