

Stories from the Gutter

JESSE PREVОО

1 Queens of the Stone Age.
“Go with the Flow”. *Songs
for the Deaf*. Interscope
Records, 2002.

2 “By nature, the Photograph [...] has something tautological about it: a pipe, here, is always and intractably a pipe. It is as if the Photograph always carries its referent with itself [...]” (Barthes 5-6)

*Outside the frame is what we’re leaving out
You won’t remember anyway¹*

Go with the Flow van de Queens of the Stone Age opent met de regels: “She said I’ll throw myself away / They’re just photo’s after all.” ‘She’ stelt zichzelf met deze uitspraak gelijk aan een foto: ze zal zichzelf weggooien, het zijn immers slechts foto’s. Dit is een indicatie van de (ontologische) status van foto’s: ze worden gelijkgesteld aan hun referent.² Wijzend naar de foto op de muur zegt ‘she’ niet “dat is een foto van mij,” maar “dat ben ik.” Zichzelf weggooien, wegcijferen wordt makkelijk: gewoon van de muur af pakken en richting prullenbak gooien. Voor de afbeeldingen in een stripverhaal – *panels* – ligt dat echter anders. Hier is sprake van de weergave van een gebeurtenis; het zijn representaties van een handeling of een ontwikkeling waarin tijd en / of ruimte worden begrensd door een kader. De afbeelding beschikt hierdoor over een inherente narrativiteit; de lezer heeft de mogelijkheid om de missende delen aan te

vullen, zoals de omgeving, de tijd die in beslag wordt genomen, de timing van de bewegingen en de manier van spreken. Daarbij komt ook nog dat de *panels* niet beperkt worden in hun vorm: er kan gevarieerd worden in de manier waarop het beeld wordt ingekaderd. Het kader hoeft niet eens volledig afgesloten te zijn en kan zelfs helemaal afwezig zijn, zodat de afbeelding slechts beperkt wordt door de randen van de pagina. Zulke afbeeldingen lijken vaak een verstild moment binnen een dynamisch geheel. Buiten de kadrering zijn ze echter vooral afhankelijk van de manier waarop ze gelezen worden. Een stripverhaal is voor een groot deel afhankelijk van hoe de lezer de verschillende afbeeldingen met elkaar verbindt en in een groter geheel plaatst; dit is misschien wel een van de meest kenmerkende eigenschappen van het stripverhaal. En het is die eigenschap waar ik aandacht aan zal besteden.

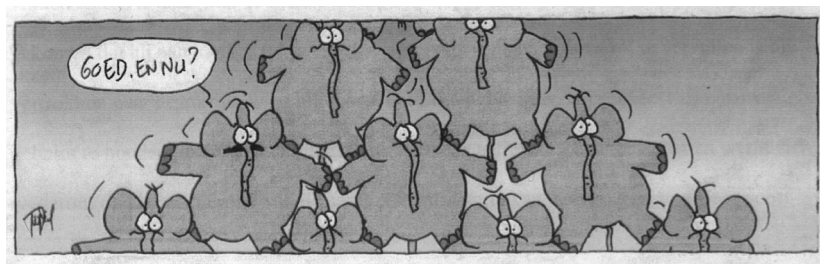
Het grafische narratief is een specifieke vorm van vertellen. Een specifieke soort “series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by *actors*.” (Bal 5) De gebeurtenissen die in het grafische narratief verteld worden, worden visueel gepresenteerd door middel van de *panels*, in samenwerking met het woord. Die samenwerking met het (niet altijd zichtbare) woord behelst echter geen hiërarchische relatie. De manier waarop de afbeeldingen ingevuld worden zorgt ervoor dat ze voor een deel de rol van het woord overnemen, hetgeen in de Japanse traditie (*Manga*) geleid heeft tot een zeer gecodeerd systeem van iconische representaties die een bepaalde gemoedstoestand aangeven. Een bloedneus is bijvoorbeeld een teken van lust en een snottebel geeft slaap aan. In de Europese en Amerikaanse traditie is er geen sprake van een dusdanig strikt systeem, hoewel er wel enkele standaardvormen bestaan – denk hierbij aan sterretjes zien, geur- en snelheidslijntjes en de verschillende vormen van tekstballonnen en *caption boxes*. Umberto Eco ziet deze gestandaardiseerde vormen van iconische representatie als “een elementaire figuratieve symboliek die de lezer onmiddellijk begrijpt.” (Eco 143) Dit soort figuratieve symboliek verwijst naar metaforen en een metaforische symboliek die algemeen bekend is – of wordt verondersteld. Tekstballonnen en *caption boxes* kennen ook een aantal standaardvormen, zoals een stippellijn voor fluisteren, een gekartelde lijn voor schreeuwen en een meer vierkante vormgeving (in plaats van ballonnetjes) voor elektronische stemmen. Zulke representaties nemen de rol over van tekstuele uitingen als “klonk uit de radio,” “fluisterde zij” of “schreeuwde hij.” Hieruit volgt dat in een *panel* de vertellertekst geïmpliceerd wordt en dat tekstuele uitingen altijd impliciet aanwezig zijn binnen de afbeeldingen.

Behalve deze specifieke integratie van woord en beeld heeft het grafische narratief nog een definiërend kenmerk: over het algemeen bestaat het uit een meervoud aan – individueel betekenisvolle – afbeeldingen. Een meervoud aan beelden moet echter met elkaar in verband worden gebracht, niet in de laatste plaats omdat deze beelden deel uitmaken van dezelfde tekst. Over het algemeen is dit niet lastig: de afbeeldingen volgen elkaar snel op, of ze zijn zo verschillend dat er wel sprake móet zijn van een andere scène.

Hoewel dit soort overgangen vrij eenduidig is en redelijk simpel in te vullen, is een grote mate van activiteit van de kant van de lezer nodig: hij bepaalt of de twee weergegeven scènes tegelijk spelen, of elkaar opvolgen; of de personages snel of langzaam van de ene naar de andere positie bewegen. Dit soort keuzes vindt plaats in de ruimte tussen de afbeeldingen, “outside the frame.” De lezersinteractie maakt het tonen van een dergelijke beweging overbodig, zodat die beter kan worden weggelaten: “you won’t remember anyway.”³

In *Understanding Comics* benadrukt Scott McCloud het belang van een veelheid aan afbeeldingen. “[...] There is no such thing as a sequence of one” (McCloud 20) stelt McCloud wanneer hij probeert tot een definitie van *comics* te komen. Hij beargumenteert dat cartoons niet in juxtapositie staan met andere afbeeldingen en daardoor geen *comics* kunnen zijn. Dit is mijns inziens echter een al te rigoureuze stap. Al naar gelang de mate waarin de lezer geactiveerd wordt een invulling te geven aan hetgeen dat rondom de *cartoon* gebeurt kan een *sequence of one* wel degelijk bestaan. Dit is gerelateerd aan de aard van het *panel*: ieder *panel* binnen een grafisch narratief is niet zozeer een weergave van een moment,

als wel een representatie van een gebeurtenis. In sommige gevallen kan een afbeelding een hele reeks andere afbeeldingen impliceren. Afbeelding 1 is hier een voorbeeld van.



Afbeelding 1: Stamgasten 16-2-2009, AD / Haagse Courant

Afbeelding 1 laat een piramide van olifanten zien. De bewegingslijntjes rond de voorpoten – een indicatie van een verloop van tijd – geven beweging aan de piramide; de olifanten staan niet helemaal stabiel. Ook de uitspraak ‘Goed. En nu?’ zorgt ervoor dat er een tijdsverloop binnen het kader ontstaat. De kracht van deze aflevering – de clou – zit in de opdracht aan de lezer om zich een voorstelling te maken van de manier waarop de piramide gevormd is: de olifanten moeten een ontzettende moeite hebben gedaan om op elkaars schouders te klimmen. De afbeelding is dan ook niet zozeer een los moment met een grappige uitspraak (zoals cartoons vaak zijn), maar een representatie van een ontwikkeling: het is de weergave van een reeks bewegingen en gebeurtenissen. Niet alleen hebben de olifanten de moeite genomen om de piramide te vormen, ze hebben er ook over gesproken: de vraag ‘En nu?’ duidt hier op. Er is een moment geweest waarop de olifanten besloten hebben een piramide te vormen, waarna ze aan de moeizame taak zijn begonnen. Het moment van de afbeelding geeft het moment weer tot waar ze hebben doorgedacht.

Deze afbeelding vergt een grote mate van activiteit van de lezer: de hele voorgeschiedenis van de afbeelding is afhankelijk van de manier waarop de lezer deze invult. De cartoon wordt pas een grap als de rest van het verhaal erbij wordt verteld, ook al is het afwezig in het narratief. Nu is dit een extreem voorbeeld – de cartoon is een *sequence of one* doordat er andere afbeeldingen bij worden verzonnen, of liever doordat de handeling wordt ingevuld. Om met Wolfgang Iser te spreken: er wordt een virtuele tekst geconstrueerd waarin het voorgaande wordt meegenomen in het narratief, ook al wordt dit niet getoond. De lezer vult ‘gaten’ in de tekst op en completeert het narratief op zijn eigen

4 Niet alle grafische narratieven kennen een goot. Jan Kruijs' *Jan, Jans en de Kinderen* maakt er bijvoorbeeld geen gebruik van.

5 De term *closure* ontleent McCloud aan de Media-theorie, gebaseerd op het werk van Tony Schwartz, *Media: The Second God* (Anchor Books 1983). Ook Thierry Groensteen gebruikt *closure* in relatie tot het stripverhaal, maar beschrijft daarmee een van de functies van het kader (afsluiting van ruimte en tijd van de afbeelding). In de psychologie wordt de term ook gebruikt, maar hier is de inhoud ervan nog anders: *closure* betekent in dit geval de afsluiting van een (emotionele) episode, meestal het einde van een proces van traumaverwerking.

manier. Dit vereist een actieve leeshouding – de virtuele tekst waar Iser op doelt is een product van de lezer en niet van de tekst zelf, aangezien laatstgenoemde lang niet alle informatie weergeeft die de lezer gebruikt in zijn duiding van het narratief.

Het stripverhaal kent een visuele weergave van *gaps* in de tekst: de *gutter*, in goed Nederlands de goot – de witruimte die meestal bestaat tussen de kaders van verschillende afbeeldingen.⁴ Binnen deze witruimtes worden overgangen tussen de verschillende *panels* geconstrueerd: ze zijn een niet-ingevuld gebied. Dit merkt McCloud ook op. In het hoofdstuk gewijd aan witruimte, *Blood in the Gutter*, beargumenteert McCloud dat de lezer de witruimte invult door middel van *closure*,⁵ een stelling die hij uitlegt aan de hand van een voorbeeld – *the axe murder* (afbeelding 2).



Afbeelding 2: McCloud, Scott, *Understanding Comics*. New York: Harperperennial, 1994, blz. 68

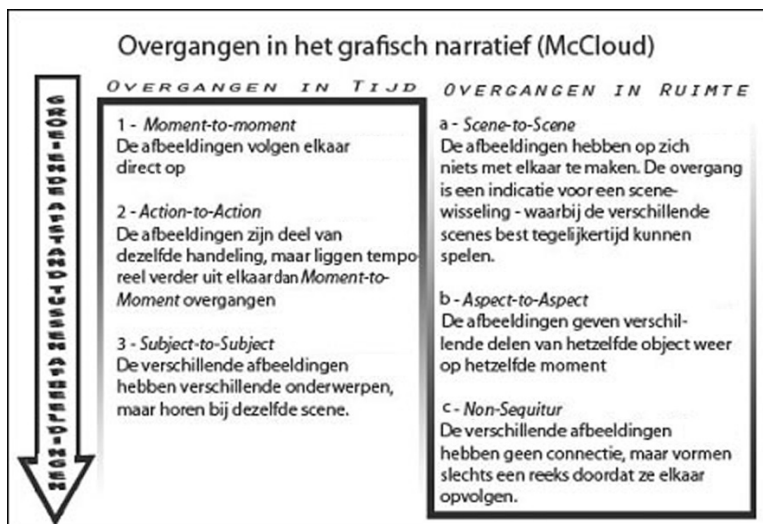
6 McCloud zit rechts tegen de paginarand aan en bestaat niet binnen het narratief van de moord, maar staat er buiten, in de witruimte – of in dit geval eigenlijk de zwartruimte.

7 Skaalid, Bonnie. “Gestalt Principles: Closure, Area & Symmetry.” *Web Design for Instruction*, 1999. <http://www.usask.ca/education/coursework/skaalid/theory/gestalt/closure.htm> (geopend 23 januari 2010).

De situatie in het eerste van de twee plaatjes⁶ zorgt voor de creatie van een logisch vervolg: de moord zelf. Dat deze gepleegd gaat worden is overduidelijk en wordt nog benadrukt door de uitroep van de man met de bijl: “*Now you die!*”. Het volgende plaatje laat echter het silhouet van een stad zien, een bijna vredige aanblik. De schreeuw die erboven hangt maakt echter duidelijk dat er van alles gaande is. De moord zelf wordt geenszins in beeld gebracht. “To kill a man between panels is to condemn him to a thousand deaths” (McCloud 69) merkt McCloud hierover op. Doordat de lezer een logische koppeling maakt tussen de twee plaatjes moet de angstige man uit het eerste plaatje wel het slachtoffer zijn geworden van de andere man. De neiging tot het aanvullen van afbeeldingen is voor het eerst waargenomen door Gestalt-psychologen. Zij merkten dat een incomplete afbeelding vaker als een volledig beeld werd waargenomen en noemden dit *closure*: “Our minds react to patterns that are familiar, even though we often receive incomplete information. It is speculated this is a survival instinct, allowing us to complete the form of a predator even with incomplete information.”⁷ De plaatjes in afbeelding 2 worden gekoppeld door dit proces van *closure*. De manier waarop de afbeeldingen naast elkaar zijn gezet suggereert dat ze iets met elkaar te maken hebben, zodat de lezer de “*silent accomplice*” wordt waar McCloud het over heeft: de moord vindt plaats in de witruimte omdat dit de makkelijkste manier is om de twee *panels* met elkaar te verbinden.

Iedere individuele afbeelding binnen een grafisch narratief is voor een groot deel van de lezer afhankelijk om betekenisvol te kunnen zijn. De invulling van de ruimte buiten de frames is een vorm van *closure*, het toevoegen

van een bepaalde duur aan een uitspraak of handeling kan ook gezien worden als *closure*. Dat de overgangen tussen verschillende afbeeldingen afhankelijk zijn van *closure* is dan ook niet vreemd. Doordat het *panel* een representatie van een handeling of gebeurtenis is, moeten er overgangen worden gemaakt tussen de verschillende weergegeven momenten om een vloeiend narratief te krijgen. Ook aan die overgangen besteedt McCloud aandacht in zijn studie: hij identificeert zes verschillende overgangen:



Afbeelding 3: schematische weergave van overgangen in het grafische narratief

Deze lijst kan onderverdeeld worden in twee groepen: de eerste bevat overgangen waarbij steeds een verloop van tijd tussen de afbeeldingen aanwezig is (1-3): bij *moment-to-moment*- en *action-to-action*-overgangen is dit vrij duidelijk. *Subject-to-subject*-overgangen kennen hiernaast ook een temporeel verloop tussen de afbeeldingen, omdat de verschillende afbeeldingen onderdeel zijn van een scène, waardoor ze, hoewel ze wellicht verschillende onderwerpen weergeven, gebonden zijn aan het tijdsverloop van de scène.

De tweede groep, a tot en met c, bevat overgangen waarbij er steeds een verschil van ruimte tussen de verschillende afbeeldingen bestaat: de overgang tussen twee verschillende scènes geeft ook een overgang naar een andere ruimte weer (hoewel dit tevens dezelfde ruimte op een ander tijdstip kan zijn). *Aspect-to-aspect*-overgangen tonen

verschillende delen van hetzelfde onderwerp op hetzelfde moment en *non-sequiturs* tonen ongemotiveerde overgangen, waarbij er geen enkele aanwijzing is of er sprake is van dezelfde ruimte of tijd. Hoewel in alle overgangen lezersinteractie noodzakelijk is, is de mate waarin de lezer bepalend is verschillend. Waar er bij een *moment-to-moment*-overgang haast sprake is van een invuloefening, is de invulling van een *non-sequitur* vooral een interpretatieve bezigheid. Er is immers geen aanwijzing voor een (chrono)logische koppeling. De rangschikking die McCloud aanbrengt is mede op deze mate van benodigde activiteit gebaseerd.

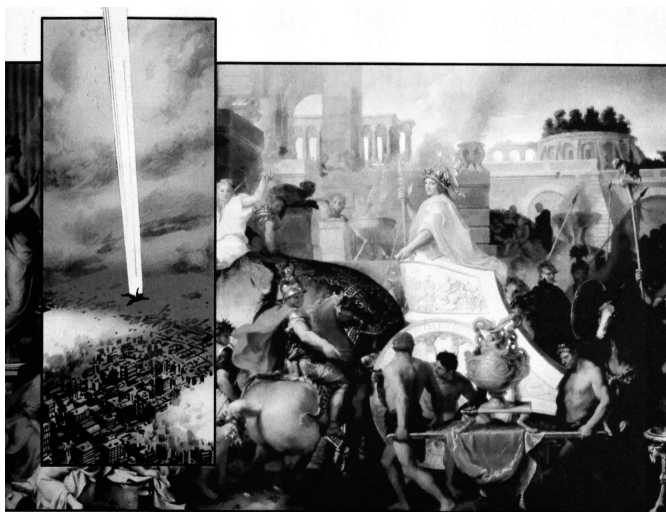


Afbeelding 4: Captain Marvel forceert zijn geheugen

De eerste groep van overgangen kent altijd een verloop van tijd en is het gemakkelijkste in te vullen: ze is lineair en toont opeenvolgende momenten die samen een gebeurtenis of handeling vormen. De diverse overgangen worden op verschillende momenten ingezet: *moment-to-moment*-overgangen zorgen voor een traag verteltempo, waardoor een *slow-motion*-effect ontstaat. Hierbij wordt het verhaal vertraagd om de nadruk te leggen op een gebeurtenis, zoals in afbeelding 4. De opeenvolgende afbeeldingen in deze reeks laten zien hoe Captain Marvel tegen zijn geheugenverlies vecht. Om dit te doen concentreert hij zich, waarbij hij eerst zijn ogen sluit, ze stevig dichtknijpt en vervolgens weer opent wanneer hij zich iets herinnert. Het is niet aan te geven hoeveel tijd er tussen de verschillende afbeeldingen zit, maar het is wel duidelijk dat ze elkaar opvolgen. Ze zijn bovendien allemaal onderdeel van dezelfde beweging; het sluiten en openen van de ogen. De aandacht wordt hier op de ogen van Captain Marvel

gevestigd, doordat hun positie in geen van de afbeeldingen hetzelfde is, terwijl de rest van Marvel's gezicht vrij statisch is. De manier waarop hij zijn mond vertrekt is een onderdeel van de beweging die hij maakt, een gezichtsuitdrukking die gekoppeld is aan uiterste concentratie. De plotseling wijd geopende ogen wijzen op een inzicht, dit geeft Marvel zelf ook aan: "...something breaks loose. Whole and perfectly remembered." Het is hem gelukt zijn geheugen terug te vinden, wat bevestigd wordt door de *flashback* die volgt. Deze gebeurtenis wordt over vier afbeeldingen verspreid en vertraagt hiermee het verhaal: dit benadrukt het belang van het inzicht dat Marvel krijgt.

Moment-to-moment-overgangen hebben dus niet veel invulling door de lezer nodig, maar kunnen gebruikt worden om accenten te leggen en het belang van een bepaald aspect te onderstrepen, zoals in afbeelding 3. De meest verwante overgang is de *action-to-action*-overgang, waarbij de tussenstappen weggelaten worden. Het grootste verschil tussen deze twee overgangen is dat de lezer een groter deel van de handeling moet invullen, aangezien niet iedere stap in de beweging getoond wordt. Hiermee wordt de vertelling ook sneller, de nadruk van de overgang ligt op actie; het spoort de lezer aan om een handeling in te vullen of af te maken. Waar de *moment-to-moment*-overgang een *slow-motion*-effect bewerkstelligt, lijkt de *action-to-action*-overgang een meer *real-time* tijdsverloop te suggereren. In feite is er echter sprake van een versnelde weergave, doordat niet alle delen van de handeling worden weergegeven.



Afbeelding 5: De val van Captain Marvel in superimpositie over "Alexander in Babylon"

Aspect-to-aspect- en *non-sequitor*-overgangen vergen de meeste inbreng van de lezer. Deze overgangen worden vooral ingezet om een sfeer te creëren door verschillende delen van eenzelfde moment te laten zien; ze gaan voorbij aan een verloop van tijd. De afbeeldingen zijn gelijktijdig en niet opeenvolgend, iets wat ook beargumenteerd kan worden voor de *non-sequitor*-overgangen, waar twee afbeeldingen in principe niets met elkaar te maken hebben, behalve dat ze in hetzelfde werk staan. “Non-sequiturs are unconcerned with events or any narrative purposes of any sort” (77) zegt McCloud. Het invoegen van *non-sequitur*-overgangen heeft echter eenzelfde soort effect als een ‘intellectuele montage,’ waarbij de invoeging van schijnbaar ongerelateerde beelden een metaforische lading aanbrengt. Deze ontstaat doordat de beelden – hoewel ze niet in een directe relatie tot elkaar staan – wel verbonden zijn, doordat ze deel uitmaken van hetzelfde narratief (Bazin, 39). In afbeelding 5 zien we een voorbeeld van een *non-sequitur*. Wanneer Captain Marvel probeert de gaten in zijn geheugen te vullen verliest hij de controle over zijn krachten, waardoor hij niet langer in de lucht kan blijven. De val die hij maakt wordt naast (en over) het schilderij “Alexander in Babylon” (Charles le Brun 1665) gezet, hoewel er geen direct verband tussen de twee bestaat. Afbeelding 5 laat het begin van de reeks zien: terwijl de val van Captain Marvel aan de linkerkant wordt weergegeven, wordt er aan de rechterkant steeds verder ingezoomd op het schilderij, waarbij uiteindelijk nog maar een deel van Alexanders gezicht zichtbaar is. Hoewel eerder in het verhaal verteld is dat Marvel geobsedeerd is door dit schilderij, is er geen duidelijke motivatie om het op dit punt in te voegen. Marvel begint echter te vallen op het moment waarop het hem niet meer lukt om zichzelf te dwingen om te herinneren. Het schilderij vult de lege plek in zijn geheugen en verhult daarmee de informatie die Marvel probeert te bereiken. Als het hem lukt ‘door’ het schilderij heen te breken zal hij het zicht op zijn verleden terugkrijgen, wat wordt geaccentueerd door het inzoomen op het schilderij en de steeds grotere nadruk op Alexanders ogen. Deze gloeien zelfs in het laatste plaatje, waardoor ze er hetzelfde uitzien als de ogen van Captain Marvel. Dit suggereert dat Captain Marvel, die gezworen heeft de aarde te beschermen tegen buitenaardse dreigingen, gelijkgesteld wordt aan Alexander de Grote, wiens levensdoel het was om de wereld te veroveren. Net als in de tegenstelling tussen de intocht en val kan het verschil tussen de twee nauwelijks groter zijn, tenzij Captain Marvel niet is wie hij zegt dat hij is – een belangrijk element in de miniserie.⁸ Daar komt nog bij dat Marvel valt terwijl de aandacht voor Alexander – op zijn moment van triomf – steeds groter wordt. Kan de val ook metaforisch gezien worden, als de val van een held die zijn naam niet waar kan maken? De bestaande

8 De miniserie maakt deel uit van de *cross-over Secret Invasion*, waarin Skrulls, een ras van vormverander-aars, de wereld proberen te veroveren door middel van infiltratie in de belangrijke machtsblokken op aarde, waaronder de verschil-lende superheldenteams: buiten de *Captain Marvel* miniserie bestaat ze uit de (centrale) miniserie *Secret Invasion*, verhalen binnen langlopende Marvel-series en tal van andere mini-series.

twijfel in het verhaal wordt versterkt door die connotatie. Ook de positionering van de afbeeldingen is van belang: de beelden van de val zijn over het schilderij heen geplaatst. De eerder aangegeven koppeling tussen dit schilderij en Captain Marvel lijkt aan te geven dat het schilderij een herinnering van Marvel is. De positie van de afbeeldingen kan er dan op wijzen dat de afbeelding van het schilderij een gefocaliseerd beeld is: Captain Marvel heeft een soort *black-out*, wat er voor zorgt dat hij valt. Dit wordt weerspiegeld in de omvang van de afbeeldingen, waarbij het schilderij veel groter is dan de beelden van de val. Hoewel de *non-sequitor* niet bijdraagt aan de ontwikkeling of het verloop van handelingen en gebeurtenissen, speelt ze wel een rol op het niveau van het narratief. Het is echter een overgang die moeilijk te duiden is; een overgang die op een andere manier ingevuld moet worden. De afbeeldingen kunnen niet direct aan elkaar gekoppeld worden, maar moeten via een omweg aan elkaar gekoppeld worden. Hierdoor worden overeenkomende – of tegengestelde – elementen in de afzonderlijke afbeeldingen betekenisvol voor de relatie, wat een weerslag heeft op het narratief en de ontwikkeling ervan. De *non-sequitur* heeft wel een secundaire actie nodig in zijn duiding; de afwezigheid van een logisch verband tussen de verschillende afbeeldingen zorgt er voor dat er een metaforische lading ontstaat die actief benaderd moet worden om betekenisvol te kunnen worden.

Hoewel *non-sequitur*-overgangen extreme voorbeelden zijn, ontstaan alle verbindingen tussen de individuele afbeeldingen door lezersactiviteit: de lezer moet de overgangen tussen de afbeeldingen zelf invullen om een logisch geheel te maken. Door verschillende afbeeldingen naast elkaar te zetten geeft de verteller de lezer aanwijzingen, die echter

alleen maar impliceren hoe de overgang gevormd zou *kunnen* worden. Het narratief wordt uiteindelijk geconstrueerd door een samenwerking tussen het werk en de lezer.

De analyse van de scène uit *Captain Marvel* geeft een voorbeeld van hoe de wisselwerking tussen lezer en werk tot stand komt en op welke wijze deze bepalend is voor het narratief: bij de constructie van de virtuele tekst moet de lezer bepalen hoe de verschillende afbeeldingen aan elkaar gerelateerd zijn: volgen ze elkaar (direct) op, geven ze verschillende onderwerpen binnen een scène weer, zijn het twee verschillende delen binnen het verhaal of hebben ze niets met elkaar te maken? De keuze bepaalt hoe de ruimte tussen de afbeeldingen wordt ingevuld: de in de theorie van Iser aanwezige *gaps* worden gevisualiseerd en geconcretiseerd in de witruimte. Betekenis ontstaat in datgene wat *niet* ingevuld is, maar door de lezer ingevuld moet worden. Dit zorgt er niet alleen voor dat het lezen van een stripverhaal een (zeer) actieve leeshouding vergt, maar dat het ook een zeer persoonsgebonden geheel is. Of, zoals Oscar Wilde al zei: “*We are all in the gutter, but some of us are looking at the stars.*”

BIBLIOGRAFIE

Bal, Mieke. *Narratology, 2nd edition.* Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 1997.

Barthes, Roland. *Camera Lucida.* London: Vintage, 2000.

Bazin, Andre. *Wat is film?.* Weesp: Het Wereldvenster, 1984.

Eisner, Will. *Comics & Sequential Art.* New York / London: W.W. Norton & Company, 1985.

Fish, Stanley. “Interpreting the Variorum.” *Norton Anthology of Theory and Criticism.* Ed. Vincent B. Leitch. New York / London: W.W. Norton & Company, 2001. 2067-2089.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics.* Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

Iser, Wolfgang. “Interaction Between Text and Reader.” *Norton Anthology of Theory and Criticism.* Ed. Vincent B Leitch. New York / London: W.W. Norton and Company, 2001. 1670-1682.

McCloud, Scott. *Understanding Comics.* New York: Harperperennial, 1994.

McCloud, Scott. *Making Comics*. New York: Harper, 2006.
Reed, Brian & Lee Weeks. "3: Deep Background." *Captain Marvel*. New York: Marvel Comics, 2008.

LIJST VAN AFBEELDINGEN

Afbeelding 1: Driel, Toon van. *Stamgasten*. Algemeen Dagblad / Haagsche Courant 16 februari 2009

Afbeelding 2: McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial, 1994. 68.

Afbeelding 3: Schematische weergave van het transitionele model (McCloud 1993), opgesteld en gespecificeerd door de auteur.

Afbeelding 4-5: Reed, Brian en Lee Weeks. "Deep Background." *Captain Marvel*. New York: Marvel Comics, 2008.

SUMMARY

This article argues that the reader has a defining voice in the creation of meaning in a graphic narrative. The medium-specific qualities create a narrative that is not only dependent on the interplay between words and images, but also on the way the reader connects the different images. Based on the reader-reception theory (Iser) and the model of transitions as proposed by Scott McCloud in *Understanding Comics*, I argue that reader activity is crucial to the understanding of the graphic narrative, since he must not only connect what is given, but must also fill in the blanks.

Jesse Prevoo (1979) studeerde Literatuurwetenschap aan de Universiteit Leiden. Zijn onderzoeksgebied beslaat het grafische narratief en specifiek de retoriek en narratologie van het grafische narratief.