

Lunds Universitet
Humanistiska och teologiska fakulteten
Intermediala studier
Handledare - Mikael Askander
2022-03-15

Jonathan linder
IMSK01



LUNDS
UNIVERSITET

Representation av könsrollerna i *Berserk*

Skribent: Jonathan Linder

Titel: Representation av könsrollerna i *Berserk*

År: 2022

Nivå: Kandidatuppsats

Fakultet: Humanistiska och teologiska fakulteten

Kurs: IMSK01

Handledare: Mikael Askander

Examinator: Heidrun Führer

Abstrakt

This study aims to discuss how gender roles are represented in the Japanese manga book *Berserk* by Kentaro Miura, by focusing on the characters Guts and Casca. This will be done using intermedial theories. By adapting the four modalities and the basic media discussed by Lars Elleström and Hans Lund, it can be applied to make an analysis on the study object. In addition, the purpose will be to examine the multidimensional level the characters are at, based on feminist theories of de/construction. The analysis will be performed by methods such as a qualitative case study together with an image analysis.

Nyckelord: fokalisering, narratologi, intermedialitet, genre, genus, manga

Innehållsförteckning

Abstrakt	1
Introduktion	3
Bakgrund	3
Disposition	4
Syfte och metod	4
Frågeställning och Syfte	4
Avgränsning	5
Tidigare forskning	5
Metod	6
Hermeneutik	7
Kvalitativ fallstudie	7
Bildanalys som vetenskaplig metod	8
Teoretiskt utgångspunkt	8
Intermedialitet	8
Hans Lunds teori	9
Lars Ellerströms teori	10
Genus och teknisk medium	11
Manga som medium	12
Mangas byggstenar	12
Olika typer av pratbubblor i manga	13
Narrativitet i manga	13
Tid och rum i manga	15
Ord och bild i manga	16
Manga, teknisk medium	16
Utvalda karaktärer och designegenskaper	17
Beskrivning av karaktären Guts	17
Beskrivning av karaktären Casca	17
Multidimensionella karaktärer	18
Karaktärerna Guts och Casca jämfört med västerländska serietidningars hjältar	19
Genre	20
Kvinnors representation i Shōjo manga	21
Guts och maskulinitet	23
Filosofi inom Berserk	23
Könsrollerna i Berserk	25
Beskrivning av boken Berserk volym 4 kapitel 5 sidorna 163-165	25
Bildanalys	25
Läsarens engagemang i Berserk	29
Avslutning	30
Resultat	30
Vidare forskning	31
Referenslista	32
Bilaga	36

Introduktion

Bakgrund

Mangaförlag i Japan började publicera manga utanför sitt hemland på 1970-talet, dock tog det lång tid för produkten att nå ut till en internationell publik (Johnson-Woods 2010 s. 1).

Termen manga användes för första gången runt år 1815 av en artist vid namn Katsushika Hokusai. Han är berömd för att ha skapat en av de kändaste visuella illustrationerna inom japansk konst. Ett av de konstverk som han har målat är *The Great Wave off Kanagawa*. Hokusais förmåga att fånga en person med fluiditet blev till en samling av vad han kallade manga, som betyder nyckfulla bilder eller skisser. Hokusai var dock långt från att klassas som den första mangaartisten. Västerländska tecknade seriestrippar gav en omedelbar påverkan på japansk konst. En av dessa influenser var Londons tidning *Punch* som gjorde humorserier. Inom några år hade japanska konstnärer anammat denna västerländska stil av politisk och kulturell kritik i sin egen tidning, *The Japan Punch*. *The Japan Punch* startades 1862 av den brittiske medborgaren Charles Wirgman. I början av 1900-talet började japanska serier att föröka sig från tidningar till tidskrifter och i slutet av 1920-talet lästes många tecknade serier över hela Japan (Brenner 2007, s. 3-4).

Kentaro Miura är en mangaartist född 1966 som är mest känd för sin långvariga mangaserie *Berserk*. Det är en dystert fantasyberättelse om en ensam svärdsman vid namn Guts. På ytan är *Berserk* en intensivt rå och mörk fantasivärld men under ytan är Guts en introspektiv och genomtänkt karaktär om en ensam moraliskt dystert man som kämpar med sina demoner och sitt förflutna på en pågående resa över världen. Miura är känd för att illustrera bilderna i *Berserk* detaljerat och serien är utsträckt tidsmässigt där karaktärerna åldras genom tid. *Berserk* har gjorts om till animeserie två gånger, med tjugo års mellanrum, en gång 1997 och igen 2017. Miura som person finns det inte så mycket information om då han höll sig utanför det offentliga. Det är dock tydligt att manga alltid har varit hans passion då han publicerade sin första manga redan när han var tio år. Den heter *Miuranger* och sträckte sig över hela 40 volymer. Bara ett år senare skrev Miura en annan mangaserie, *Ken e no Michi*. När Miura var tjugotvå år började han arbeta på sin mangaserie *Berserk*. Miura har förklarat att han var starkt inspirerad av den estetiska stilen hos holländska artisten M.C. Escher. I hans karaktärsdesign finns det också bevis på inflytande från H.R. Giger, den schweiziska konstnären som bland annat har skapat de fiktiva varelserna Xenomorph från Ridley Scotts Alienfilmer. Den djupt strukturerade och surrealistiska stilen hos Giger, som

har ett slags biotekniskt tema, kan också ses i många av Miuras monster och övernaturliga karaktärer i *Berserk* (Heath 2020).

Disposition

Studien inleds med introduktion av studieobjektet *Berserks* skapare Kentaro Miura och kort om var manga har sitt ursprung. Sedan förklaras undersökningens syfte där frågeställningen presenteras. Under syftet förklarar jag vilka avgränsningar som har valts och vilka forskningsteorier som har valts bort. Därefter kommer jag gå in på tidigare forskning för att ge en överblick till läsaren vilken forskning som har gjorts inom mitt valda studieobjekt och stilen manga. Under nästföljande del kommer jag presentera mitt urval av metoder och efter det gå in på de teorier som kommer diskuteras i min analys.

I delen som följer kommer en diskussion om mangas intermediala relationer och vilken potential den har som medium. Efter det kommer de utvalda karaktärerna Guts och Casca beskrivas och analyseras. Därefter kommer bildanalysen genomföras på tre utvalda sidor från mangaboken *Berserk*. Slutligen kommer det avrundas med en sammanfattning vad undersökningen har kommit fram till. Sedan kommer jag gå igenom hur följande studier kan bygga vidare på mitt resultat.

Syfte och metod

Frågeställning och Syfte

Syftet med denna studie är att undersöka hur könsrollerna representeras, specifikt de fiktiva karaktärerna Guts och Casca i den japanska mangaboken *Berserk*. Frågeställningen är; hur kan Guts och Casca förstås som multidimensionella karaktärer? Detta kommer utföras med hjälp av intermediala teorier för att förstå hur könsrollerna förmedlas i ord och bild. Studien ämnar att behandla intermediala teorier främst av Hans Lund och Lars Elleström. För att kunna gå närmare in på könsrollerna kommer feministiska teorier om de/konstruktion också ingå i undersökningen. Metoden fallstudie kommer tillämpas tillsammans med en bildanalys. Bildanalysen kommer göras på tre utvalda sidor i boken *Berserk*. Syftet med denna undersökning är att visa upp hur könsrollerna representeras genom karaktärerna Guts och Casca i mangaboken *Berserk*.

Avgränsning

Undersökningen kommer endast analysera två karaktärer ur *Berserk*, en man och en kvinna som heter Guts och Casca. Den sammantagna helheten av hur könsroller representeras i *Berserk* kommer inte att undersökas. *Berserk* består av fyrtio volymer. I studien ligger avgränsningen till mangaböckerna som ingår i *The Golden Age Arc*, volym tre till fjorton. Det kommer även göras ytterligare en avgränsning där studien inte kommer gå in på andra medier som innehåller *Berserk* som spel, filmer och serier utan endast visuella noveller. Detta innebär att jag inte kommer att använda mig av transmediala teorier eller transmedialt berättande. Anledningen till att jag valt att hålla mig till visuella noveller är för att jag kommer att förhålla mig till de specifika teorier som berör området.

Manga har under de senaste åren gått från enbart fysisk bokform till att även existera i digital form på enheter som mobil, surfplatta eller datorer. Scott McCloud diskuterar i sin Ted Talk *Understanding Comics* ingående om förståelsen bakom serietidningar. I talet berättar han bland annat om den evolutionära utveckling av pre-print serier till printade serier. Därefter ställer han frågan om vad som kommer hända efter printade serier, det han kallar post-print serier. Frågan leder till idén att överföra serietidningar till en digitaliserad version på elektroniska enheter. En av serietidningars potential när den överförs till digitala enheter, är att kombinera det visuella i serier med ljud, rörelse och interaktivitet. Poängen var att överföra serietidningar till datorer (TED, s. 10:38-11:35). Utvecklingen av teknologin har inte bara förändrat den sensoriska aspekten utan även hur läsaren interagerar med materialet. Ett exempel är att istället för att vända sida i den fysiska boken kan man i en digital datorversion klicka med datormusen för att komma vidare till nästa sida. I dag finns det således flera olika sätt att interagera med visuella noveller. Jag har valt att avgränsa undersökningen till att enbart fokusera på *Berserks* fysiska bokform. Andra former av sätt att producera och läsa manga kommer inte att diskuteras eller analyseras. Dock finns det inte en korrelation mellan vilken typ av enhet läsaren läser boken på och att könsrollerna skulle förändras på grund av det.

Tidigare forskning

Antalet akademiska texter som innehåller undersökningar om *Berserkserien* är få. Uppmärksamheten vad gäller *Berserkserien* på hemsidan *YouTube* är betydligt större. Där diskuteras filosofin bakom serien som bland annat existentialism, surrealism och hur serien blivit inspirerad utifrån Friedrich Nietzsches filosofi. Ett exempel är videon *The Philosophy*

of *Berserk (Anime)* – *Wisecrack Edition* av *YouTubekanalen Wisecrack* som diskuterar filosofin bakom våldet som härskar inom *Berserkvärden*. De tar även upp frågan om varför vi som mottagare kan finna intresse för våld (Wisecrack 2017, s. 00:43-2:16).

Specifika akademiska texter som har *Berserk* som studieobjekt är *Narrative Setting in the Berserk Crossmedia Franchise* skriven av Alberto Daniel och Villa Gracia. Artikeln försöker ta reda på likheterna och skillnaderna i den formella narrativa aspekten i manga *Berserk*. Artikeln tittar även på likheter och skillnader i de respektive medier som har skapats som serier, filmer och tv-spel utifrån *Berserkserien* (Daniel - Gracia 2019). Artikeln *Mythology moe-ified: classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga* skriven av Buket Akgün i journalen *Journal of Graphic Novels and Comics* utforskar acceptansen och förstärkningen av bilderna av kvinnliga häxor, krigare och monster i klassisk mytologi av japanska seinen och shōnen manga. Den fokuserar bland annat på karaktärerna Flora och Schierke i *Berserk* (Akgün 2019, s. 271).

När det kommer till intermedialitet har fokuset på serietidningar och visuella noveller diskuterats till exempel i boken *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music* redigerad av Gabriel Rippl i kapitlet *Comics and Graphic Novels* skriven av Daniel Stein. Kapitlet föreslår en pragmatisk förståelse av serier som ett medium som konventionellt berättar genom kombinationen av bilder och ord som de utspelar sig i sekvenser av paneler (Stein 2015, s. 420). En av de ingående studier gällande manga och intermedialitet som finns är undersökningen *Adapting the Medium: Dynamics of Intermedial Adaptation in Contemporary Japanese Popular Visual Culture* av Beáta Pusztai. Studiens utgångspunkt är att analysera den transmediala processen från manga till anime och slutligen till en spelfilm (Pusztai 2015, s. 141).

Metod

En forskningsmetod är den metod som används för att bearbeta insamlad data inom det valda forskningsområdet i en studie. Data kan samlas in på olika sätt till exempel genom intervjuer, undersökningar och observationer. Var och en genererar särskilda typer av analyser bland annat innehållsanalys, diskursanalys och inferentiell statistik. I praktik är det vanligt att studier använder en mix av metoder (Hammond - Wellington 2021, s. 127-128). I mitt fall har jag valt att utgå från metoderna hermeneutik och kvalitativ fallstudie kombinerat med en bildanalys.

Hermeneutik

Hermeneutik utforskar hur texter tolkas och det handlar om teorier för tolkning av text. Hermeneutik utgår från tolkning, men vad behövs tolkas? Till exempel behöver inte en stoppskylt bli tolkad då det för majoriteten är grundläggande information. Jämfört med boken *Hamlet* av William Shakespeare finns det flera olika tolkningar som kan uppstå. Är hermeneutik enbart till för texter som är svåra att förstå och behöver närgående tolkning? Friedrich Schleiermacher argumenterar för att hermeneutik är nödvändig i alla fall för att tolka talat eller skrivet språk. Hans-Georg Gadamer fortsätter på Schleiermacher tanke och menar att förståelsen av alla fall alltid behöver innefattas av tolkning (Schmidt 2006, s. 1-2). Då intermedialitet förklarar relationen mellan medier och hur de förmedlar information kan hermeneutik vara till hjälp för studien med att tolka det som beskrivs från mangaboken *Berserk*. Specifikt inom bildanalysen kommer hermeneutik vara användbart. Metoden kvalitativ fallstudie går bra ihop med hermeneutik då det enbart är ett fall och inte flera kan då tolkningen förstås mer ingående.

Kvalitativ fallstudie

Undersökningen ämnar att behandla frågeställningen; kan Guts och Casca förstås som multidimensionella karaktärer? Metoden fallstudie valdes för det ansågs mest relevant för studiens frågeställning. Eftersom det empiriska materialet enbart består av en utvald manga och inte flera, är fallstudie den mest optimala metoden för denna studie. Fallstudie kan definieras som en fördjupad, mångfacetterad utredning med hjälp av kvalitativa forskningsmetoder för ett enskilt fenomen. En fallstudie behöver inte enbart använda kvalitativ metod utan kan också kombinera det med kvantitativ metod (Feagin - Orum - Sjöberg 1991, s. 2). Syftet med en fallstudie är fokuset på mer ingående specifika områden (Yin 2009, s. 17). I mitt fall ligger fokuset enbart på manga boken *Berserk* och specifikt karaktärerna Guts och Casca.

En kvalitativ analys är en process där det insamlade materialet systematiskt undersöks och arrangeras. Forskningen som görs hanterar datan genom att organisera den, bryta ner den och söka efter mönster. I undersökningens fall är det skillnaden från de utvalda karaktärerna jämfört med andra. Forskarens uppgift är att skapa mening ur en massiv mängd data och skilja på vad som är betydelsefullt för den specifika analysen och sortera bort det som inte är relevant. Genom att göra detta kan forskaren komma fram till ett resultat. Jag har valt att göra en kvalitativ fallstudie för att det är mest relevant då jag utifrån det insamlade materialet och

med hjälp av de utvalda teorier jag använder i texten, kommer tolka hur könsrollerna representeras i *Berserk*. Utifrån denna aspekt anser jag att en kvantitativ forskning ej är relevant i min studie då jag inte kommer använda mig av ett statistiskt resultat (Denscombe 2010, s. 274). Som jag tidigare nämnt under rubriken metod förklaras det att det vanligtvis används mer än en metod i en forskningsstudie.

Bildanalys som vetenskaplig metod

Poängen med att använda metoden bildanalys är att analysera bilderna ur boken *Berserk* för att förstå hur könsrollerna representeras. Bildanalys är en bra metod att använda utifrån aspekten att många inte enbart använder sig av verbala uttryck för att kommunicera utan också med hjälp av bilder. Inom manga är bilder lika viktiga som det skrivna ordet för att driva berättelsen framåt. Det förekommer sidor i mangaböcker som enbart innehåller illustrationer och därför är det här adekvat att använda bildanalys som metod. Søren Kjörup och Roland Barthes menar att bilder kan användas som ett kommunikationsmedel. Inom manga är det inte nödvändigt att ha med en verbal beskrivning av karaktärerna då deras kroppsliga uttryck, utseende och personliga karaktärsdrag tydligt presenteras visuellt. Bildens kommunikativa mening och betydelse formas utifrån kontexten. Det vill säga att sändarens avseende är viktigt för budskapet av bilderna som ska analyseras (Aspers - Fuehrer - Sverrisson 2004, s. 44). För att bildernas ska förstås kommer de tolkas med hjälp av hermeneutik.

Teoretiskt utgångspunkt

Intermedialitet

Intermedialitet kan betraktas som ett område för analytisk forskning, som bryter gränserna mellan discipliner och specifika medier som rutinmässigt studeras inom detta område. Intermedial forskning har länge fokuserat på relationen mellan medier och hur de förmedlar kommunikation. Studien av intermedialitet är dock en komplex term. Det finns ingen enskild definition och synvinkel på intermedialitet, utan det finns många olika synsätt. Jag kommer nu introducera studiens primära fokus med hjälp av teorier av Lars Elleström och Hans Lund.

Först och främst behöver vi förstå vad ett medium är. Elleström säger att för att förstå intermedialitet behöver man begripa konceptet medium. När medium ska förklaras brukar den traditionella definitionen vara att ett medium är en kanal som medierar information och

underhållning. Dock är denna beskrivning vag då medium har applicerats på andra relaterade saker som inte passar in på denna definition. Marshall McLuhans har förespråkat en annan syn på medium vilket är att medium är "the extension of man". Det vill säga att inte bara det talade ordet, fotografi, comics och television är media utan även saker som exempelvis pengar och yxa (Elleström 2010, s. 13). Elleström åt andra sidan definierar mediaprodukter som "the extension of mind" i ett kommunikationssammanhang mellan människor. Anledningen till Elleströms tanke är för att undvika skillnaden av den klassiska distinktionen mellan mediering och kommunikationen mellan människor (Elleström 2021, s. 14).

Hans Lunds teori

I Boken *Intermedialitet: ord, bild och ton i samspel* framställer Hans Lund basmedierna ord, bild och ton. Lund förklarar att begreppen ord, bild och ton kan man föreställa sig i tre cirklar som överlappar varandra på fyra skärningsområden. Den här modellen kallas konstarnas eller mediernas interrelationer (Lund 2002, s. 12). För att mer specifikt klargöra basmedierna och de inbördes medierelationerna har Lund gjort en kategorisering för att få en viss översikt genom att dela in dem i tre olika områden. Dessa tre kan benämnas som kombinerade medier, integrerande medier och transformerande medier (Lund 2002, s. 19). Kategorin kombinerade medier kan förklaras som medier som läggs ihop från olika positioner. Inom kombinerade medier finns det interreferens vilket betyder att medierna hänvisar till varandra från isolerade positioner. När medierna befinner sig på samma yta kallas det samexistens. Interreferens kan till exempel vara relationen mellan titel och bild eller mellan en film och dess musik. Samexistens är medier som musikvideo, tecknade serier och verbala element i en målning. Integrerande medier består av medier i symbios som är beroende av varandra och där de båda har nytta av varandra. Det är medier som inte går att sära på och förlitar sig på varandra för att hålla ihop verket eller texten i semiotiskt mening. Exempel på integrerande medier är bildskrift och ljudpoesi. Den sista kategorin är transformerande medier som kan förklaras som bland annat medier som blivit omskrivet eller blivit en adaptation. Det är medier som blir representerade eller refererande till i andra medier. Exempel på transformerande medier kan vara en bok som har blivit omgjord till en film eller ett bildkonstverk som försöker referera till musikalisk form (Lund 2002, s. 20).

Jørgen Bruhn påpekar i sin artikel *Intermedialitet: Framtidens humanistiska grunddisciplin?* att Hans Lunds schema fortfarande har ett nyckelproblem, det vill säga att det implicit

antyder existensen av icke intermediala medier och estetiska genrer. Det frekventa uttrycket att "all media är mixed media" sagt av W.J.T. Mitchell, är dock ett citat som många gånger har använts i akademiska undersökningar. Därför borde synpunkten att all media är mixed media få institutionella konsekvenser (Bruhn 2008, s. 34). Tabellen som Lund har framställt i en form av trippelram är ett användbart pedagogiskt verktyg. Hans Lunds modell är grundläggande för att få en förståelse av medierelationer, men för att få en bredare förståelse av mitt studieobjekt anser jag att Lars Ellerströms modaliteter behövs integreras i min teoretiska utgångspunkt. Jag har valt Ellerström då han i sin forskning bygger vidare på Hans Lunds teorier

Lars Ellerströms teori

Utöver Hans Lunds teori om Basmedierna har Lars Elleström diskuterat de fyra modaliteterna i bland annat boken *Beyond Media Borders, Volume 1 Intermedial Relations among Multimodal Media*. De fyra modaliteterna består av de materiella, spatiotemporala, sensoriella och semiotiska modaliteterna. För att något ska kunna medieras måste det vara materiellt på något sätt, antingen som ett fysiskt material, ett fenomen, eller en betraktningbar händelse (Elleström 2021, s. 46). Ett annat sätt att se på den materiella modaliteten är att särskilja mellan organiskt och oorganiskt material. Skillnaden är mer specifikt en biologisk skillnad än fysisk distinktion. Till exempel kan en utsträckt arm vara organisk. En skraddardocka anses däremot vara oorganisk då den är skapad av en människa. Genom att presentera definitioner i detalj kan mangaboken förstås bättre och därmed hur den förmedlar information (Elleström 2021, s. 47-48). För att det materiella ska kunna existera behöver det befinna sig i rum och tid. Rum och tid benämns som den spatiotemporala modaliteten (Elleström 2021, s. 46). Den spatiotemporala modaliteten utgår från dimensionerna bredd, höjd, djup och tid. Det är viktigt att skilja på dessa kvaliteter då olika mediala texter bör innehålla minst en av dem men kan ha upp till fyra spatiotemporala lägen (Elleström 2021, s. 48). Ett medium måste kunna vara tillgängligt för minst ett av våra sinnen som syn, hörsel, känsel, lukt och smak som ingår i den sensoriella modaliteten (Elleström 2021, s. 46). De saker som syns kan vara skyltar, gester, filmer, webbplatser och tatueringar. Ljudet kan komma från en recitation av poesi, filmer, väderprognoser på radio och rop från gatuförsäljare. Kommunikation kan också uppnås genom smaken av en måltid eller lukten av en bukett blommor (Elleström 2021, s. 49). Semiotisk modalitet är den sista modaliteten. Den behövs för att mening ska kunna produceras, vilket görs genom tecken och huvudsakligen

genom ikon, index eller symbol (Elleström 2021, s. 46). Den semiotiska modaliteten är ramen för att förstå representation. De förmedlade sensoriska konfigurationerna av ett medium överför inte någon kognitiv import förrän mottagarens sinne uppfattar dem som tecken. Med andra ord en sinnesförnimmelse är meningslös tills den representerar något genom omedveten eller medveten tolkning (Elleström 2021, s. 50). Elleström förespråkar att ingen medial överföring av information fungerar om de inte har minst ett läge av varje modalitet. De tre första modaliteterna är presemiotiska. Det innebär att de kan väcka skapande av kognitiv betydelse i mottagarens sinne, även om de inte räknas som semiotiska egenskaper i sig själv. De materiella, spatiotemporala och sensoriska modaliteterna är presemiotiska vilket betyder att de inte blir en del av semiotiken förrän de satts in i en kommunikativ situation eller läge (Elleström 2021, s. 46-47).

Genus och teknisk medium

Sista delen av teoriavsnittet kommer handla om genus. Inom feminismen finns det mycket forskning och olika teorier. Jag har i denna studie valt att utgå från feministisk de/konstruktionismteori och genus i ett sociokulturellt perspektiv.

Det finns olika sätt att se på feministisk de/konstruktionism. De USA-baserade sociologerna Candace West och Don Zimmerman beskriver sin version inom genusteorin i sin artikel *Doing Gender*. De introducerade teorin att kön är något vi gör och att det är konstruerat i mänsklig interaktion. Det är inte något som vi har eller är, utan det uppstår eller skapas inom kommunikation mellan människor. Utöver artikeln om *Doing Gender* har Candace West tillsammans med Sarah Fenstermaker även skrivit en uppföljande artikel som bygger vidare på *Doing Gender* till att omfatta kategorierna ras och klass. En annan förståelsen av genus som process, konstruktion och görande bygger på Judith Butlers arbete. Butlers teori om kön och sexualitet kopplas samman med queerfeministisk teori, poststrukturalistisk språkfilosofi, dekonstruktion och talhandlingsteori på sofistikerade sätt (Lykke 2012, s. 89). Dock har genus de/konstruktivismteorin sina brister och problem. Teorin har på en övergripande nivå fokuserat på sociokulturell förändring och föränderligt kön. Genom att göra det leder det vanligtvis till att det biologiska könet blir kritiskt underteoretiserat. Om man har detta i åtanke kan man se en tydlig dikotomi i förståelse av biologiskt kön och sociokulturellt kön (Lykke 2012, s. 107). Kön är något som tillhör människans kropp vilket kan kopplas till teknisk medium. Teknisk media kan definieras som vilket objekt, fysiskt fenomen eller kropp som helst som förmedlar sensoriska konfigurationer

i kommunikationssammanhang. På så sätt kan kroppen och genus gestalta intermedialitet. Tekniska medier är de som blir märkbara fysiska föremål och processer som används i ett kommunikativt sammanhang då teknisk media uppnår sin funktion. Om teknisk media inte utnyttjar sin funktion när den presenteras i ett kommunikativt kontext är det inte teknisk media. Medier som fungerar som tekniska medier kan till exempel inkludera elektroniska skärmar och uppfatta ljudvågor som genereras av en högtalare. Därmed sagt kan olika typer av fysisk existens betraktas som externa tekniska medier (Elleström 2021, s. 34).

Manga som medium

Mangas byggstenar

Manga är uppbyggt i en arrangerad sekventiell ordning, mestadels genom utvecklingen av paneler som har visuellt berättande i fyrkantiga rutor och verbala uttryck i pratbubblor. En av de mest vanligaste sätt manga överför kommunikation och information är genom pratbubblor. Dessa visar upp talande dialog för att förmedla vad som berättas till läsaren, samtidigt som pratbubblor visas upp är de inte synligt för karaktärerna och tar inte plats i rum i dieges. Poängen är att karaktärerna ska höra men inte se själva grafiska enheten. Pratbubblor har fler funktioner än bara dialog som till exempel vad karaktärerna tänker (Stein 2015, s. 423). I manga är sidorna vanligtvis fyllda med svart och vitt bläck till skillnad från serietidningar som oftast är kolorerade. Även om det är vanligast att mangaskapare gör mycket själv, brukar de ha assistenter som hjälper till med att avsluta saker för att de ska hinna klart i tid (Brenner 2007, s. 16).

Manga är definitivt ett visuellt medium, men det är ett medium som försöker fånga alla sinnen. Alla olika element inom manga som ord, bilder, symboler med mera, försöker skapa en subjektiv upplevelse snarare än hur det skulle kunna vara i verkligheten (TED , s. 7:50-9:00). Detta leder in till en annan viktig del av manga som är dess användning av lingvistiska tecken för att ersätta det ljudmässiga som saknas i en visuell novell för en effektiv verbalisering av ljudeffekter. Detta görs vanligtvis genom en form av onomatopoetiska ord. Det verbala ska alltså härma det specifika ljudet det efterliknar samtidigt som den grafiska utformningen av bokstäverna visar upp ljudet (Lund 2002, s. 74). Ljudeffekter är vanligtvis verbalt skrivet i serier som till exempel i Frank Millers Sin City serie, med dess beskrivning av ljudet från en skottlossning "BLAM! BLAM! BLAM!" (Stein 2015, s. 423). Manga försöker också ersätta det ljudmässiga med verbala ord, men använder

inte alltid engelska ord utan istället använde de japanska stiliserade tecknen. Utöver verbala ljudeffekter finns det en balans mellan det synliga och det osynliga som existerar inom manga (TED , s. 8:50-9:10). Manga är uppbyggt utifrån inramade paneler och det negativa utrymmet mellan dem som kallas gutter vilket är en annan stor byggsten inom manga (Stein 2015, s. 424). Vad som gör detta unikt från andra medier är att det skapar en call and response, vilket skaparen ger läsaren något att se inom panelerna samt något att föreställa sig vad som händer mellan panelerna (TED , s. 8:50-9:10). Mangas narrativitet följs vanligtvis genom serier av stillbilder som upplyser specifika moment i en mangabok, in i en pågående följd av händelser genom en läsningsprocess som därigenom innebär att upprätta orsakssamband. Gardner beskriver detta som en fantasifull projektion som varje läsare måste utföra för att översätta enskilda bilder till en berättelse, en aktivitet som leder till en ökad grad av narrativisering hos mottagaren (Stein 2015, s. 423-424).

Olika typer av pratbubblor i manga

Referens till bilden som denna del behandlar finns under rubriken bilaga, bild 4.

Mangas pratbubblor är annorlunda än i västerländska serier. Västvärldens serier har text och tankebubblor som betecknar den som pratar eller den som tänker. Pratbubblorna kan ha olika design för att indikera olika känslolägen. En karaktärs pratbubbla kan vara ovalt formad som bild nummer ett, samtidigt som andra karaktärer kan inneha geometriska former för att visa upp om de är upprörda som bild nummer två. Utifrån detta så kan läsaren förstå vad karaktärens försöker uttrycka genom vilken form pratbubblan har. På bilden kan vi se fyra olika pratbubblor som förekommer i visuella noveller. Pratbubbla nummer ett är en vanlig pratbubbla som förmedlar information. Nummer två är en taggig pratbubbla som ofta indikerar att någon skriker eller ropar, vanligtvis när karaktären är arg eller irriterad. Nummer tre används för att visa vad karaktären tänker, men inom manga är det vanligt att texten inte står i en bubbla utan fritt på sidan. Pratbubbla fyra är en variant av den vanliga pratbubblan. Det är vanligt i manga att en pratbubbla inte har någon pil som anger vem som uttrycker texten (Brenner 2007, s. 68).

Narrativitet i manga

Scott McCloud, Will Eisner och andra har skrivit om och försökt definiera serietidningar under en lång tid. Manga såväl som andra serietidningar bygger på den långa och komplicerade resan som utvecklingen av visuella noveller har inneburit (Johnson-Woods

2010, s. 1-2). Jag anser att narrativitet är den stora pusselbiten som håller ihop manga som medium och utan den förlorar den sin karaktär och även sitt syfte att förmedla information till mottagaren.

I Henry John Pratts *Narrative in Comics* definierar han visuella noveller som “a predominantly narrative medium”. Inom Pratts forskning ligger fokuset på det litterära såväl som det bildmässiga och dess narrativitet. Pratts definition av serier varierar då han använder olika terminologier för sina undersökningar. Han benämner serier som ett medium, en konstform, en kod och en genre. Med detta sagt blir hans definition som en hybridkonstform. Pratt beskriver serier som “comics have both literary and pictorial narrative dimensions: it is a hybrid art form that employs narrative strategies closely connected to literature, on the one hand, and other pictorial media, on the other”. Utifrån hans beskrivning av serier uppstår det en del problem och frågor. Är serier alltså ett hybridmedium som berättar historier med ord och sekvenser av stillbilder, eller borde de snarare räknas som en genre? Pratts definition fokuserar på att visa att visuella noveller är en konstform istället för benämnas som ett populärt massmedium. Det blir problematiskt då värdet av etiketten konstform är viktigare än en bredare definition av seriens potential. Termen hybrid är för vag för att greppa vad visuella noveller innehåller. Genom att använda sig av ett intermedialt synsätt får man en större förståelse då den tar in fler aspekter än den litterära narrativiteten, det visuella, konstform, kod och genre (Etter - Rippl 2013, s. 192-194). Jag anser att Pratts definition inte är tillräcklig och därför ämnar jag att använda mig av Lars Ellerströms fyra modaliteter för att få en bredare förståelse över vad visuella romaners kapacitet kan åstadkomma.

Manga är uppbyggt och arrangerat i sekventiell ordning, mestadels genom utvecklingen av paneler som har berättande i fyrkantiga rutor och verbala uttryck i pratbubblor (Stein 2015, s. 423). Om vi utgår från ett semiotisk synsätt är visuella noveller representativa koder baserade på två medier, ord och bilder. Enligt kulturella, materiella och tekniska tillvägagångssätt är de grafiska berättelsernas semiotiska typer av ord och bild baserade på den tryckta bokens medium. Grafisk berättelse kan också betraktas som en genre som omfattar flera subgenrer som till exempel seriestripp, serietidningar och grafiska romaner (Etter - Rippl 2013, s. 194). Semiotik är nödvändigt eftersom de andra modaliteterna det vill säga de materiella, spatiotemporala och de sensorielle modaliteterna inte är semiotiska i sig själv. Utan semiotik representerar de inte någonting och dess kommunikativa funktion går förlorad och manga som medium förlorar sitt syfte. Vilket leder mig vidare med tanke på Ellerströms modaliteter och narrativitet finns det en nödvändig koppling mellan den spatiotemporala modalitetens samspel med narrativitet (Elleström 2021, s. 49).

Tid och rum i manga

Som jag tidigare nämnt under rubriken narrativitet i manga, kan manga beskrivas utifrån att vara uppbyggt av arrangerade sekventiella bilder i en utvald ordning som upphovsmannen har placerat på detta sätt för att driva fram berättelsen. Tid och rum bildar en fyrdimensionell spatiotemporal enhet som består av bredd, höjd, djup och tid vilket Lars Elleström argumenterar för att ett medium måste innehålla minst en av dessa (Elleström 2021, s. 46). I mangas narrativa kombination av ord och bilder, ger de varandra mening vilket ger berättandet koncentration. Genom sekventiell läsning och fokus på panelerna men även seriens narrativa sida som helhet, är det viktigt att observera processer av avkodning baserat på olika perceptionslägen genom teckensystem. Likaså är skrivandet i manga vilket representeras genom bokstäver som i allmänhet innehåller en mer ikonisk frihet än i litterära texter. Läsaren avkodar mangaboken genom att omvandla de tvådimensionella bildpanelerna samt den tomma ytan mellan dem. Där upplever läsaren dessa som en tredimensionell rörelse. Sekventiella och parallella sätt att avkoda text och panelflöden samt mellanrummen mellan dem ger alltså läsaren möjlighet att transformera de tvådimensionella fragmenten till en tredimensionell rörlig helhet (Etter - Rippl 2013, s. 197). Elleström beskriver att ett fotografi endast har två dimensioner bredd och höjd. På samma sätt skulle han påstå att bilder ur en mangabok också har det, vilket säger emot vad som precis har presenteras och att det är en mer komplicerad förståelse än så. Mangaboken *Berserk* är inte organisk utan ett oorganiskt objekt eftersom den inte är producerad av naturens lagar utan av människan. *Berserk* är ett fast objekt, det vill säga om läsaren blundar eller håller för ögonen kommer den kunna vara kvar på samma sida i boken så länge som läsaren önskar. Mottagaren missar ingenting och den rumsliga formen förblir intakt till skillnad mot en konsert då mottagaren skulle missa det visuella då konserten inte gör uppehåll. Konsertbesökaren upplever samma effekt om de skulle hålla för öronen då de också missar ljudet från konserten. Om läsare skulle hålla för öronen under tiden den läser *Berserk* skulle absolut ingenting hända då boken inte är utformad med kapacitet att producera ljud. Då det är sant att *Berserk* inte förändras om läsaren blundar har ändå boken en början samt ett slut, vilket gör att det finns en tidsdimension. Däremot är det viktigt att påpeka att det inte är en bestämd tid utan det beror på hur lång tid läsaren spenderar på varje sida (Elleström 2021, s. 46-48).

Ord och bild i manga

När serietidningar har försökt förstås genom intermedialitet har det diskuterats utifrån olika synvinklar. Hilary L. Chute och Marianne DeKoven pratar om cross-discursivity där Gunther Kress och Theo Van Leeuwen anser visuella romaner som multimodala. Som serietidningsformat är manga i sin vanligaste strukturform baserad på den intermediala interaktionen mellan ord och bilder. Bilderna och orden interagerar och kan därmed betraktas tillsammans som ett primärt medium som medierar information. Vad som förenar dessa mediala uttryck är erkännandet att serier inte kommunicerar genom separata verbala och visuella kanaler utan snarare genom att ouplösligt kombinera dessa kanaler. Ord återges ofta handskrivna och bidrar till det övergripande grafiska uttrycket på en panel, sida eller berättelse (Stein 2015, s. 423). Detta kan dock inte sägas gälla för alla visuella romaner, då det finns böcker som endast har bilder och inga ord.

På så sätt kan man se hur manga kan placeras i Hans Lunds modell där ord, bild och ton producerar kommunikation. Jag argumenterar att manga är kombinerade media. Som nämnt i teoridelen finns det samexistens och interreferens inom kombinerade medier. *Berserk* i sin bokform har en titel som är *Berserk*. Titeln kombineras med bilden på boken och på så sätt kan man kategorisera det som interreferens. Då betraktaren kan uppskatta omslaget på boken i sig själv är det bilddesignens essentiella syfte att marknadsföra innehållet. Om man sedan ser på på innehållet är de inte längre refererande från isolerade positioner utan de behandlas på samma yta. De kombineras på ett sådant sätt främst genom bild och det verbala genom att de är beroende av varandra för att förmedla information vilket inte framsidan på boken gör. Med detta sagt anser jag att manga både är interreferens och samexistens (Lund 2002, s. 20).

Manga, teknisk medium

Elleström förklarar att alla mediaprodukter är materiella eller mer allmänt fysiska, vilket gör dem märkbara och därmed tillgängliga för mottagarens sinne på olika sätt tillsammans med de andra modaliteterna (Elleström 2021, s. 46). Sedan början av *Berserks* publikation har de släppts i form av pocketböcker. 2019 bestämde företaget *Dark Horse Comics* att släppa en deluxeversion som innehåller de tre första böckerna av *Berserk*. Böckerna i deluxeversionen är inbundna och har större tryck både på omslaget och på sidorna inne i boken. Efter det har de fortsatt att publicera deluxeböcker från *Berserkserien*. I förhållande till materialitet och medialitet har manga under lång tid producerats för hand på papper (Stein 2015, s. 425).

Fysisk närvaro som bläck på papper kan lagras och förmedla sensoriska konfigurationer och om de sätts i ett kommunikationssammanhang kan de användas som ett tekniskt medium. Sådana papper kan förmedla sensorisk grafik som vi förstår som skriven text eller bilder. På så sätt blir många ett tekniskt medium. Om en sten och en trädgren ligger på marken så har de i det sammanhanget ingen mening utöver att vara en sten och en trädgren. Dock får objekten mening om någon tar upp dem och använder dem för att skrämmas vilket kan indikera hot. I ett sådant sammanhang blir de tekniskt medium. På samma sätt kan en mangabok inte vara tekniskt medium om ingen läser den, men när den sätts i ett sammanhang där den kan producera kommunikation till läsaren uppfyller den sin funktion som tekniskt medium (Elleström 2021, s. 34-35).

Utvalda karaktärer och designegenskaper

Beskrivning av karaktären Guts

Guts, även omtalad som Black Swordsman, är den manliga karaktären och protagonisten som ingår i analysen. Guts personlighet kan beskrivas som barsk och den förmedlar en känsla av en åtstramad, cynisk man med en dyster syn på livet. Ett tydligt exempel på det är citatet "I'm used to fighting to survive. But what grows worse daily is the pressure not to die". Vid ett tillfälle, driven enbart av sin vilja att överleva finner Guts en mening med livet när han går med i en grupp legosoldater vid namn *Band of the Falcon* (Fandom 2004). Guts föds ur sin döda mamma och blir adopterad av en legosoldat vid namn Gambino och hans fru Shisu. Shisu dör inte långt efter av en okänd sjukdom. Redan som ung pressar Gambino Guts att gå med i sitt legosoldatband och delta i strider. Gambino är tuff mot Guts och hans känslor för Guts välbefinnande görs medvetet tvetydiga fram till natten då Guts våldtas av Donovan efter att ha betalat Gambino för nöjet. Guts fortsätter att försöka behaga Gambino efter händelsen och pratar aldrig om våldtäkten. Efter flera strider skadar Gambino sig och är försvagad resten av sitt liv. Gambinos skada skyller han på Guts. Deras relation eskalerar en natt där Gambino försöker döda Guts. Guts försvarar sig och skär av Gambinos hals av misstag. Guts lever en period ensam tills han går med i *Band of the Falcon* som ung vuxen (Brown 2020).

Beskrivning av karaktären Casca

Casca är den kvinnliga karaktären som ingår i analysen. Casca är en av huvudkaraktärerna i *The Golden Age Arc*. Hon är en före detta enhetsbefälhavare för gruppen *Band of the Falcon*.

Ursprungligen är Casca en bondflicka från en avlägsen bergsby som utvecklas till en vältrimmad krigare när hon går med i *Band of the Falcon*. Hon bär herrkläder i slagfält. Det beror inte på att hon vill göra det utan på grund av dess praktiska användning. Den sociala statusen hon har som kvinna är ibland källan till hennes oro. Då hon försöker dölja denna oro, slutar det vanligtvis med fysiskt våld i stunder av sårbarhet (Fandom 2004). Casca blir som ung såld av sina egna föräldrar till en aristokrat på grund av fattigdom. Aristokraten försöker förgräpa sig sexuellt på Casca vid en väg men blir avbruten av Griffith som är ledaren av *Band of the Falcon*. Griffith ger Casca ett svärd för att få chans att hämnas på aristokraten. Hon dödar aristokraten och det är den första personen som hon dödar. Casca följer med Griffith av egen fri vilja och hon är starkt påverkad av sin tacksamhet till Griffith. Därefter blir hon en del av *Band of the Falcon* (Brown 2020).

Multidimensionella karaktärer

Karaktärisering är summan av alla observerbara egenskaper hos en människa, allt som kan vetas genom att granska ålder, IQ, kön, sexuell läggning, ordval, gester, personlighet, värderingar och attityder. Karaktärernas attribut kan ge en insikt om varje aspekt av att vara människa genom deras olika egenskaper. Summan av dessa egenskaper gör varje individ unik eftersom var och en av oss innehar en unik kombination av genetiskt givna egenskaper och vår ihopsamlade erfarenhet. Denna unika uppsättning är karaktärisering men inte en karaktär. Om vi som läsare introduceras till en karaktär vars roll är som kärleksfull make och att han i slutet av berättelsen fortfarande är vad han först såg ut att vara, en kärleksfull make utan hemligheter, en statisk karaktär utan ouppfyllda drömmar eller dolda passioner, kommer vi att bli mycket besvikna. När karaktärisering och sann karaktär matchar, när inre liv och yttre attribut är av en och samma substans, blir rollen en lista över upprepade förutsägbara beteenden. Det är inte som om en sådan karaktär inte är trovärdig. Grunda, icke-dimensionella människor finns men de är tråkiga (Mckee 1999, s. 100-101). Multidimensionella karaktärer visar upp ett djup i karaktärsbilder som oftast uppträder hos protagonister. Multimodalitet uppstår då en karaktärs olika mediala representationer visar upp olika uttryck som påvisar en multidimensionalitet. Exempel är Cascas klädstil då hon bär manliga kläder.

Karaktärerna Guts och Casca jämfört med västerländska serietidningars hjältar

Inom serietidningar brukar hjältar benämnas som superhjältar och överdriven maskulinitet har blivit kritiserat bland annat av Jeffrey Brown. Brown hävdar att serietidningars modell för manlig maskulinitet förminska en mer realistisk manlig bild. Han förklarar följande “erasing the ordinary man underneath in favour of an even more excessively powerful and one-dimensional masculine ideal”. Han fortsätter sitt resonemang och argumenterar att den hypermaskulina superhjälten åtminstone har en avvikelse då en superhjärte har två sidor, en med superkrafter och en utan som har ett realistisk ideal eftersom serietidningsmaskuliniteten bygger på att den försvagade sidan hos superhjälten inkluderas. Exempelvis är Peter Parker och Clark Kent inte separerade från sina superhjärtepersona, Stålmannen och Spindelmannen. Istället förblir de en del av karaktären som är väsentlig för deras identiteter. När Clark Kent ska förvandlas till Stålmannen drar han av sin tröja för att visa sin logga som är ett stort S. Detta illustrerar skiftet från en mindre tuff reporter till en tuff superhjärte (Coughlan 2009, s. 242-243). Kvinnliga superhjältar som Wonder Woman beskrivs som modig, stark, smart och slåss för rättvisa för att skydda de oskyldiga. Den här beskrivningen passar även in på Stålmannen och Spindelmannen, men det som gör Wonder Woman unik är att hon har dessa egenskaper i en kvinnlig kropp. Hon är inte omgjord från en manlig superhjärte till en kvinnlig superhjärte utan är en egen självständig karaktär. Wonder Woman bryter den kulturella normen i en värld där kvinnor har blivit orättvis behandlade och visar att ledarskap inte endast kan gestaltas av en manlig superhjärte (Cocca 2016, s. 25).

Berserk är en av de sällsynta historierna som centrerar kring en stark manlig karaktär, Guts, som efter en våldtäkt försöker övervinna sitt trauma på olika sätt. Kentaro Miura tillskriver honom en bräcklig bakgrund som ofta tillskrivs femininitet i de flesta medier. Hans resa och hans erfarenheter motsäger vad vi blir tillsagda att tro om manliga män samtidigt som han presenteras som en stereotypiskt stark man. Guts framträder som en tuff man i svart läder, han är oförsämd, oanständig och våldsam. Sedan börjar *The Golden Age Arc* under vilken hans barndomstragedier förklaras. Volym tre av mangan slutar med Donovans våldtäkt av Guts. Kopplingen mellan Guts som den manliga fruktade krigande och den unga hjälplösa och utsatta pojke han en gång var är svår att se då han döljer det väl (Brown 2020).

Karaktären Casca upplever diskriminering och respektlöshet från till exempel karaktären Adon Coborlwitz som uttrycker sin avsky över hennes närvaro på slagfältet. I striden *The Hundred Man Battle* får Casca PMS. Guts är markant sympatisk mot henne,

eftersom han säger till sig själv att det “must be tough, being a woman” efter att han lagt märke till den medvetlös Cascas menstruationsblod. När hon vaknar upp känner hon sig besegrad och förödmjukad och säger till Guts “I wasn’t born a woman because I wanted to be”. Hennes beslut att bli legosoldat bemöts av hån eftersom det går emot hennes tilldelade könsroll. Samtidigt är hon djupt sentimental och känslig, men oförmögen att uttrycka det eftersom hon då kan framstå som en stereotypisk sett svag kvinna. Hennes känslor mot Griffith blir ett problem för henne då hon vet att hon inte kommer få det hon önskar, att de ska bli tillsammans. Frasen “I didn’t ask to be a woman” är laddad med all denna ångest, men det är lättare att ta bort hennes svartsjuka på Guts än att uppehålla sig vid hennes komplicerade känslor för Griffith (Brown 2020). I både serietidningarnas uppsättning av superhjältar såsom Stålmannen, Spindelmannen och Wonder Woman och *Berserks* Guts och Casca representeras det en stereotypiskt könsformad mall. Brown argumenterar för att superhjältarna är samma person trots att de genomgår en transformation från en vanlig person till en superhjärte. Transformationen skapar ändå en skillnad. Antingen är hjälten en civil person eller en superhjärte, inget mittemellan. Skillnaden är att Guts och Casca inte genomgår någon förvandling innan de går ut i strid. De är alltid samma person och visar sin relaterbara mänskliga sida. Den närmsta transformation de genomgår är utvecklingen från barn till vuxen vilket läsaren lättare kan relatera till. Utvecklingen från barn till äldre och de händelser Guts och Casca upplever bygger på deras karaktärsutveckling vilket gör dem till multidimensionella karaktärer.

Genre

Tezuka Osamu anses vara en viktig influens inom skapandet av manga. Han har påverkat majoriteten av mangaskapare efter honom. Oavsett om de följer i hans fotspår eller inspireras av hans stildrag, har han själv definierat många av de viktigaste egenskaperna hos modern manga. Det var inte bara en typ av stil utan flera olika typer av genrer. Tezuka var övertygad om att det här formatet kan användas för att berätta alla typer av historier, från äventyr till komedi till seriöst drama. Skrönorna han berättar innehåller en lång historia och djupgående karaktärsutveckling, särskilt med hänsyn till tidens gång. Manga växer upp på 1950-talet. När läsarna var trötta på att läsa berättelser riktad till yngre läsare och började leta efter serier som kunde möta deras behov av fler vuxendramer med mer komplexa personbeskrivningar, började den ursprungliga platsen för många serier, shōnen magazine, tappa i marknadskraft gentemot Tezukas inställning att serier kan berätta vad som helst. Dessa typer av manga

kallas gekiga som är en genre som försöker vara mer mogen och seriös till motsats från den svart och vita världen i Shōnenserierna. Dessa nya mognare serier håller sig inte ifrån våld, sex och brott. Det är inte ovanligt att de omfamnar antihjältar som huvudpersoner. Dessa började vad vi nu känner som seinen manga, eller serier för unga män från äldre tonåringar och uppåt, och slog fast att serier inte längre enbart riktade sig till ungdomar (Brenner 2007, s. 6-8). *Berserk* är definitivt en seinen manga.

Kvinnors representation i Shōjo manga

Berserk är skriven i genren seinen men karaktären Casca har många drag från kvinnliga karaktärer i genren shōjo manga. Jag kommer här presentera hur kvinnor representeras i shōjo manga under 1990-talet för att sedan visa på hur det stämmer in på karaktären Casca i *Berserk*. Shōjo betyder flicka på japanska och är en genre inom manga som riktar sig till unga kvinnliga läsare (Ting 2019, s. 314).

Carol Clover har skrivit omfattande om kön i slasherfilmer som spelades in under 1970-1980-talet. Slasherfilm är en subgenre inom genren skräckfilm. I dessa filmer är huvudkaraktären alltid en kvinna och hon är den karaktären som överlever och klarar sig undan seriemördaren. En fråga skulle kunna vara varför det alltid är en kvinna som är protagonisten och inte en man inom denna subgenre. Clovers argument för varför det är så är att upplevelsen av förnedrande terror och offerskap ses som kvinnligt. Därför representeras rollkaraktären av en kvinna bäst. Karaktären är oftast längre än de andra kvinnorna, har ett maskulint klingande namn, är intelligent och förnuftig. Hon gestaltas med stereotypiska manliga egenskaper i en kvinnlig kropp. Genom att beseгра seriemördaren ändras maktbalansen. Kvinnan förändras från att ha varit ett offer till att vara den som segrar (Orbaugh 2003, s. 218). Dessa likheter existerar även i shōjo manga där hjältinnan transformeras från en vanlig tjej till en kämpande persona. Kraften hos dessa kvinnliga krigande karaktärer kommer från spänningen mellan deras sexuella potential och vägran att aktivera den. En köns mogen men jungfrulig krigande karaktär är beroende av att hon upprätthåller den sexuella renhet som är förknippad med shōjo manga (Orbaugh 2003, s. 220). Inom shōjo finns alltid möjligheten för en normal tjej att utvecklas till en krigande kvinnlig karaktär. Inom shōnen manga som betyder pojkmanga finns det inget nästa steg för en kvinnlig karaktär, hon får ingen möjlighet att utveckla sin karaktär. Men så länge hon är shōjo, har den kvinnliga karaktären den medfödda kraften att förvandla sig till andra ontologiska gestaltningar utan hjälp av någon yttre kraft (Orbaugh 2003, s. 225). I serien

Berserk antyds att den beskrivna världen inte är en plats för en kvinna. Karaktären Guts säger bland annat att han förnekar Cascas plats inom *Band of the Falcon* trots hennes dedikation. Serien bygger på essentialistiska föreställningar om kön. Det vill säga att Guts aldrig riktigt förstår Casca eftersom han aldrig har hanterat kvinnliga problem som menstruation. Eftersom han inte har en livmoder, är han förmodligen oförmögen att känna empati med henne (Jones 2021). Inom shōjo manga representeras kvinnor vanligtvis som både feminina och maskulina (Johnson-Woods 2010, s. 163). Skillnaden mellan kvinnor inom shōjo och *Berserks* karaktär Casca är att ytterligare en dimension lagts till där Casca utsätts för sexism och tvingas ta itu med detta samhällsproblem som vissa kvinnor måste gå igenom. Under rubriken Casca nämner jag att hon anpassar sin klädsel av praktiska skäl i strid, snarare än att hon vill klä sig manligt (Fandom 2004). Kön är alltid kopplat till handling. Casca döljer sin kvinnlighet genom att anpassa den sociala könstillhörigheten. Hon stiliserar sina fysiska kroppsuttryck för att göra sig förstådd som könsbundet subjekt såväl som inom gruppen som i det beskrivna samhället. Genus är den upprepade stiliseringen av kroppen, en uppsättning upprepade handlingar inom en mycket stel reglerande ram som stelnar över tiden för att producera ett utseende av substans, av en naturlig sorts varelse.

Det finns dock problem med hur kvinnor presenteras i shōjo. Inom shōjo ges deras kvinnliga karaktär ett val mellan libidinal aktivitet eller makt och självbestämmande. Kvinnan kan endast vara heterosexuell inom ramen för äktenskap och moderskap, även en viss mängd homosexualitet kan vara tillåten (Orbaugh 2003, s. 226). Shōjo manga undviker att skildra kvinnlig sexuell lust. Den här begränsningen kan bero på att Shōjo är anpassat för yngre tjejer. Jennifer Prough har i sin etnografiska studie av shōjo mangaindustrin också hävdad att shōjos manga skapar relationer och gemenskap samtidigt som det förenar framträdandet av kön och kvinnors roll som fulländade konsumenter. Sharalyn Orbaugh påpekar hur karaktären Sapphire i *Princess Knight* till slut lär sig att acceptera sitt kvinnliga kön i en heterosexuell romans. Karaktärerna anpassas för en mansdominerad publik som tilltalas av de kvinnliga huvudpersonerna i manga, med sina starka och vackra kroppar. Shōjo manga fortsätter att produceras och presenterar karaktärer med ett ambivalent kön (Ting 2019, s. 315). I jämförelse med karaktären Sapphire i *Princess Knight* som accepterar sitt kvinnliga kön i en heterosexuell romans försöker Casca göra detsamma i sin komplicerade relation med Guts men lyckas inte. Samtidigt uppstår samma problem som hos de kvinnliga karaktärerna i shōjo då även Casca anpassas efter en manlig läsekrets. Med tiden blir de dock mer accepterade när samhället förändras.

Guts och maskulinitet

Berserk är en av de serier som till viss del använder stereotyper. Dessa stereotyper visar till exempel en stereotyp av en stark man vilket är protagonisten Guts. Guts visuella struktur är utformad för att få oss att tänka i termer som till exempel tuffhet. Guts är en ung man draperad i svart läder och glänsande rustning. Hans personlighet utstrålar fräckhet, han är oförsämd och inte rädd för att bli skadad på slagfältet.

Stereotypen av en stark manlig karaktär existerar även inom serietidningsvärlden. Ett exempel är Stålmannen som också går igenom en transformation från en ung man till en vuxen man. Hjälten anpassar sina egenskaper till läsekretsens demografiska profil, det vill säga unga manliga läsare. Stålmannen är alltså inte bara en fantasifigur, utan han representerar också mannen som varje pojke skulle kunna bli, manlighetsidealet. Denna känsla av potential minskar inte när pojken blir äldre (Coughlan 2009, s. 236-237). Oavsett är både Guts och Stålmannen manliga stereotyper. Manlighet är ett uteslutande av kvinnor men en förebråelse mot män som anses vara omanliga. De grundläggande könsstereotyperna är bland annat att män är aggressiva och kvinnor ska vara omtänksamma. Män ska vara assertiva och kvinnor känsliga. Som första intryck av karaktären Guts kan det upplevas som om han är den här stereotypiska manliga mannen (Mansfield 2006, s. 23). Guts är en man som lever i ett socialt sammanhang där pojkar blir män i förtid. Han är inte tänkt att ha så mycket bagage, och hans berättelse är inte tänkt att vara så känslomässigt laddad, eftersom det patriarkala samhället har likställt känslomässig intelligens med kvinnlighet, och kvinnlighet är svaghet. Ett exempel är kapitlet sex där Guts försöker hålla tillbaka tårarna för att inte visa sin sårbarhet, vilket inte är sammankopplat med manligt ideal. Utifrån detta kan vi säga att Guts är mer än en stereotyp där miljön och samhället har format Guts till den han är. Genus är alltid en handling, något karaktären gör men det är också kopplat till att produktion av genus blir påverkad utifrån och förväntningar av den förutfattade uppfattningen av hur män brukar bete sig. Genom upprepande beteenden omfattas normer om vad som är rätt och fel, ett naturligt och onaturligt sätt gör att genus blir fastställd (Lykke 2012, s. 91).

Filosofi inom *Berserk*

En annan orsak till vad som har format Guts och Casca samt hur det påverkat deras karaktärens djup är den underliggande filosofin. *Berserks* referenser till filosofi och dess influens kan hittas genom hela seriens gång, både saker som kan tolkas och referat från

filosofiska citat. Filosofer som har inspirerat *Berserks* författare är bland annat Platon, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Carl Gustav Jung och Friedrich Nietzsche. Till exempel finns det referenser i kapitlet tvåhundraotjugo till Nietzsches filosofi om “staring into the abyss” (Jonas Čeika - CCK Philosophy 2021, s. 0:55-01:18). *The Golden Age Arc* har ett hemskt slut. Det kan förstås genom något som heter “The paradox of tragedy” vilket bland annat Aristoteles har skrivit om. Tragiskt drama presenterar händelser och event som man själv aldrig skulle vilja gå igenom, där orättvisa och grymhet påverkar de som inte förtjänar det. Historien mynnar alltid ut i ett tragiskt slut (Jonas Čeika - CCK Philosophy 2021, s. 02:08-02:53). Arthur Schopenhauer som var en stor filosofisk inspiration för Nietzsche när han var i början av sin karriär, ansåg att tragedi var den högsta litterära konstformen och han kallade det the summit of poetic art. Schopenhauer skrev “the purpose of this highest poetical achievement is the description of the terrible side of life” (Jonas Čeika - CCK Philosophy 2021, s. 09:42-02:53).

Nietzsche skriver “Tragedies have to do with precisely what is incurable, ineluctable, inescapable in the fate and characters of man” (Thiele 1990, s. 216). Detta citatet kan relatera till vad man kallar fatalism. Fatalism är något som påverkar *Berserk* genom seriens gång. Detta kan man tydligt se i citatet från manga boken *Berserk* volym 1 “At least, it is true that man has no control, even over his own will”. Fatalism i denna kontext betyder att protagonisten inte har kontroll över sin egna framtid. Vad *Berserk* presenterar visar på en deterministisk fatalism vilket betyder att händelserna redan är bestämda i förväg av orsak och effekt. Hur mycket Guts än försöker kämpa emot strömmen kommer han alltid vara maktlös och inte ha någon möjlighet att påverka framtidens utgång. Deterministisk fatalism hittas inte enbart i texten utan även i hur berättelsens ordning presenteras. Första boken i *Berserkserien* utspelar sig tidsmässigt efter den så kallade *The Golden Age Arc*. Guts är äldre och har förlorat en arm och ett öga. Han bär ett märke från en förbannelse och har mer eller mindre blivit en ensamvarg. Senare i böckerna använder författaren sig av en analeps som beskriver Guts som ung. Som läsare får vi uppleva Guts progression i *The Golden Age Arc*, där vi från början får veta att historien har ett tragiskt slut. Redan i den första boken får vi kännedom om vilken förlust Guts har gått igenom utan att få veta orsaken till den. Det förstår vi genom beskrivningen av hans stora skador och dystra sinnesstämning. Utifrån detta får vi under berättelsens gång följa händelsekedjan från Guts uppväxt och framåt i livet, beskriven så att vi hela tiden vet att hans resa slutar i just en tragedi. Guts genomgår en utveckling från en omtänksam person till en fruktad person. På sätt blir kopplingen med “paradox of tragedy” och *Berserk* tydlig (Jonas Čeika - CCK Philosophy 2021, s. 07:20-09:26).

Könsrollerna i *Berserk*

Beskrivning av boken *Berserk* volym 4 kapitel 5 sidorna 163-165

Efter händelsen där Griffith besegrade Guts i en strid vaknar en skadad Guts ensam upp i ett tält. Striden är Guts första möte med Griffith, Casca och de andra medlemmarna i *Band of the Falcon* där Griffith är dess ledare. Under natten har Guts i sitt halvvakna tillstånd känt en naken Casca omfamna hans kropp i syfte att hålla honom varm. Med smärta i axeln lämnar han senare på morgonen tältet och ser sig omkring. Lägret är fullt av unga legosoldater. På avstånd märker Guts att Casca bråkar med Griffith. När deras konfrontation tar slut rusar Casca mot Guts och ger honom ett slag i magen. Hon säger att hon önskade att Griffith skulle ha dödat Guts (Fandom 2004). Casca reaktion kom från att det inte var hennes egna val att värma upp Guts vilket bildanalys kommer förklara i mer detalj

Bildanalys

I bildanalysen finns det referens till bilderna under rubrikerna *bilaga bild 1*, *bild 2* och *bild 3*. Bildanalysen av manga boken *Berserk* beskriver konversationen mellan Guts och karaktären Judeau, som är en av medlemmarna i *Band of the Falcon*. Inom manga läser läsaren från höger till vänster som i en annan brukligt i japansk läskultur. Västerländska serietidningar och annan litteratur är däremot lästa från vänster till höger. Genom fokalisering får läsaren en begränsning av händelseförloppet som utgår från berättarens perspektiv (Kukkonen 2013, s. 44-45). Panelerna inom manga används i många fall som en kamerateknik. Exempel på detta är olika fokalisering som närbilder och panoramabilder som påminner om kamerateknik som används i film (Brenner 2007, s. 65).

Analysen presenterar sidorna 163 till 165 ur bok nummer 4, kapitel 5, där varje panel presenterar en ögonblicksbild som visar på vad som har hänt innan och vad som kan hända framöver. Genom att bara översiktligt titta på bilderna ges läsaren ett vagt intryck från panelerna. Bilderna ger läsaren en förståelse om hur många karaktärer bilderna innehåller och den generella rumsliga relationen dessa har till varandra. Dessutom har sidan pratbubblor som kommer ge läsaren kontext till vad som händer (Kukkonen 2013, s. 8). Första sidan ur de utvalda sidorna innehåller fem paneler. Inom dessa paneler finns det tre karaktärer som pratar

och driver berättelsen framåt samt fem bakgrundskaraktärer. Utöver det kan man se bakgrunden vilken är en kampsplats. I första panelen kan vi se karaktären Casca som ser arg ut. I sista panelen kan vi se Judeau sittandes i en stol och slipar sin kniv. Han har ett lugnt avslappnat ansiktsuttryck vilket indikerar att han vet varför Casca är arg, annars hade han reagerat mer oroligt och förvånat. Om en karaktär tittar på ett objekt är det vanligt att den är viktig (Kukkonen 2013, s. 13).

I första panelen ser vi Cascas ansikte i närbild och hennes ansiktsuttryck är argt. Bredvid henne finns två pratbubblor. Casca säger "I Wish... ..You'd **Died** After Griffith was **Through** with you". Som nämnt under rubriken *Karaktärerna Guts och Casca jämfört med västerländska serietidningars hjältar* existerar det en rivalitet mellan Casca och Guts då hon har känslor för Griffith. I boken *Manliness* skriver Harvey Claflin Mansfield att det i Oscar Wildes pjäs *the Bostonians* beskrivs att kvinnor är den del inom mänskligheten som inte skapar rivalitet och våldsamma akter gentemot män eftersom de är eskluderade från statens maktpositioner, vilket har ändrats idag. Beskrivning som förklaras hur kvinnor ska agera bryter karaktären Casca då hon både använder våld och skapar rivalitet mellan henne och Guts (Mansfield 2006, s. 129). I nästa panel till höger kan vi se Guts på knäna och han visar med sitt kroppsspråk att han har ont. Vi kan se det i hans ansikte och hur han håller sin arm runt sin kropp som är omlindad med bandage. Guts har en pratbubbla som inte är rund men lite ojämn i formen och säger "... .." alltså ingenting. Sidorna tolkas utifrån semiotiska termer som symbol, index och ikon. Pratbubblorna blir index då de visar upp på vad som representeras, i detta fallet att en karaktär pratar. Orden i pratbubblan ses som symbol då det inte efterliknar något utan representerar något vi lärt genom att tre punkter vanligtvis indikerar tystnad (Elleström 2021, s. 21). Till nästa panel kan vi se Judeau sitta i en stol och Guts som precis har ställt sig upp framför Judeau vilket läsaren får skapa en imaginär händelseprocess mellan panelerna. Mellanrummet mellan panelerna skapar ett pågående flöde i läsprocessen som innebär att det upprättas ett orsakssamband från att Guts hukar till att han står upp. Läsaren skapar processen genom en bild en fantasifull projektion och därigenom skapa sig en bild av hur det skulle kunna se ut från den ena panelen till den andra (Stein 2015, s. 424). Casca har gått förbi två bakgrundskaraktärer. I nästa panel kan vi se en närbild på Judeau sett från hans vänstra sida där håret täcker hans ögon och han riktar sitt fokus till att slipa en kniv, något som indikerar att objektet är värdefullt för karaktären. Utan att Judeau pratar om det kan läsaren förstå att knivar är något han använder (Kukkonen 2013, s. 13). Bredvid Judeau står Guts som har en pratbubbla. Guts säger "It's only natural" där han kommenterar Cascas tidigare kommentar och menar att det är naturligt att folk reagerar så

mot honom eftersom han har utvecklat en nedlåtande självbild då hans bakgrund är fylld av trauma. Guts framställs här som en multidimensionell karaktär som är full av självförakt. Samtidigt kan det tolkas som stereotypiska drag utifrån deras kön då män enligt normer ska vara rationella vilken Guts är om sitt egna liv och kvinnor emotionella vilket Casca visar (Mansfield 2006, s. 129).

Bakom Guts ser man tre bakgrundskaraktärer och ett tält. I nästa panel kan man se Judeau titta rakt fram samtidigt som han fortsätter slipa på en kniv vilket har en ljudbeskrivning på japanska. Judeau har två pratbubblor och han säger "Our Casca gave up being a **woman** so she could be a **mercenary** long ago. In truth, she's a much better swordsman than the **men** here". Citatet indikerar Cascas multidimensionella karaktär men visar samtidigt hur hennes problem som kvinna framkommer i serien. Cascas utseende kan förstås som ofeminint då hon har kort hår och manliga kläder vilket föranledde Judeaus första observation att "Our Casca gave up being a **woman** so she could be a **mercenary** long ago". I själva verket utgör hennes kvinnlighet en integrerad del av hennes identitet. Hon bär herrkläder för dess praktiska funktion i strid, snarare än på grund av någon inneboende önskan att göra det från hennes sida (Fandom 2004). Casca framstår som en karaktär med flera konflikter inombords och inte endimensionell karaktärer. Närbilden på en gående Casca som lämnar bildramen respektive bilden på en knästående Guts i föregående ram ger en förstärkning av deras relation genom karaktärernas respektive kroppshållningar och arrangemang på sidan. Förkroppsligande i seriesammanhang kan ge upplevelsen av en hel scen. Förkroppsligandet används här för att hjälpa läsaren att uppleva Guts och Casca upplevelse av spänning och ilska mellan varandra (Kukkonen 2013, s. 61).

Nästa sida. Nu är bildvinkeln snett ovanifrån där man ser Guts bakifrån och Judeau i diagonalperspektiv. Bredvid Judeau finns det en pratbubbla. Han säger "By Griffiths orders, she had to **sleep with you** for two days and two nights. In order to warm up your body, since you'd gone **cold** from losing so much blood.....". Nästa panel är en närbild på Judeau som håller kniven bredvid sitt huvud. Han har två pratbubblor bredvid sig. Han säger *Warming a man is a woman's **duty**. ...He said!*. Manlig självständighet bygger på tuffhet, styrka och aggression. Enligt Immanuel Kant är kvinnor olämpliga för medborgarskapet, efter att ha utformats av naturen med rädsla skapad för att hålla livmodern säker då de behöver beskydd av män. Detta betyder inte att kvinnor måste vara undergivna, bara att de måste vara blygsamma och att kvinnan ska vara närvarande för mannen i hemmet. Detta betyder en daterad sexistisk syn på kön men samtidigt en underliggande norm inom *Berserk*

att Griffith anser att en kvinnas uppgift är att ta hand om mannen i hemmet då hon ska hålla honom varm. I *Berserk* gör inte Casca det av egen vilja, utan för att hon har blivit tilldelad denna roll och att det är hennes uppgift på grund av hennes kön (Mansfield 2006, s. 183). I Japan fick inte kvinnor rösträtt förrän 1945 och kampen för den hade pågått i flera decennier (Edwards - Roces 2004). Innan 1990-talet fanns det få böcker eller tidningsartiklar om kvinnors rätt i japansk media. Eftersom manga boken *Berserk* skrevs på början av 90-talet är den färgad av detta samhälle (Chan-Tiberghien 2004, s. 74). I denna aspekten upplevs karaktären Casca som en stereotyp utifrån hennes kön men samtidigt försöker hon bryta det är en yttre påverkan och inte hennes egen vilja vilket tyder på hennes multidimensionella karaktärsdrag.

I nästa panel ser vi en bakgrundskaraktär i fokus som tappar en spann med vatten. Ljudet från vattnet är skrivet med japanska tecken. Bakgrundskaraktären har en taggig pratbubbla där han skriker Bakom honom ser vi Guts och Judeau som tittar på bakgrundskaraktären. Nästa panel byter till en närbild av Guts där han håller om sin bandagerade arm där en av hans skador finns. Han har en pratbubbla där han inte säger någonting. Hur en karaktär uppfattas indikeras också av element i bakgrunden. Guts är avbildad framför en relativt mörk enfärgad bakgrund, vilket indikerar att han är fast i sina tankar. Ofta presenteras romantiserade visioner av en karaktär omgivna av en stråle av blommande blommor eller lysande stjärnor, vilket indikerar en idealiserad eller romantisk synvinkel. Med andra ord är fokaliseringen utifrån Guts perspektiv. I detta fallet är den tomma grå bakgrunden där för att visa att Guts bearbetar Judaeus förklaring av situationen där Casca sov hos honom (Brenner 2007, s. 68). Nästa panel ser vi någons ben i förgrunden. Judeau ser chockad ut och tappar sin kniv. Guts har sin rygg mot den okända karaktären och undrar vad som händer. Han har en pratbubbla som innehåller ett utropstecken. Karaktären som vi inte vet vem det är har en taggig pratbubbla och personen skriker "Did that wake you up?" personen fortsätter i en vanlig ton då pratbubblan är normal och personen säger "what the hell you doin', **Judeau?!**" Bredvid Judeau är det en pratbubbla där han säger "Sorry, sorry". Nästa panel är en närbild på Guts där vi ser att han har vänt sitt ansikte mot den okända personen. Denna panel har också en monokrom grå bakgrundsfärg. Dock har den en ljusare nyans som skapar en rörelse i bilden då formen inte har samma strukturmättnad genom panelen, vilket symboliserar att Guts går från att vara avstängd från sin miljö till att gradvis få kontakt med den yttre omgivningen.

Läsarens engagemang i Berserk

Nästa sida ser vi Guts som betraktar den okända mannen vilket läsaren inser är Griffith då panelen visar upp hans ansikte och kropp. I boken *An Introduction to NARRATOLOGY* av Monika Fludernik förklaras att narrativitet är baserad på orsak och verkan, relationer som tillämpas på sekvenser av händelser. Gérard Genette skiljer mellan tre nivåer när det kommer till narrativitet. De första två han gör skillnad mellan är det narrativa och berättelsen. Dessa två kan klassas tillsammans som en enhet kallad den narrativa diskursen. Den tredje är berättelsen som den narrativa diskursen redovisar, representerar eller betecknar. Men det finns ett problem med detta vilket jag kommer gå in på nu (Fludernik 2009, s. 2).

Ett kulturellt objekt som Mangaserien *Berserk* främjar inte meningsskapande och tolkning som enda medel genom vilka ett sådant föremål interagerar med sin omgivning. Hans Ulrich Gumbrechts kritik av hermeneutik är i samma spår som denna tanke. Det vill säga han är emot tanken att meningsorienterat uppförande inom kultur är dominerad av hermeneutik. Gumbrecht föreslår att inte enbart fokusera på meningsskapande men även på kultur som också fokuserar på fysisk närvaro av kulturföremål. Alltså, kulturella objekt producerar inte bara mening utan de producerar även alltid närvaro (Israelson 2017, s. 13). Innan läsaren vänder sida från att vi ser Guts titta mot den okända personen, väcker det spänning och nyfikenhet emot vad som kommer härnäst, vilket skapar en sublim effekt. Edmund Burke förklarar att maskuliniserad sublim är dominant i en könsbunden hierarki gentemot den feministiska skönheten. Han menar att sublim som betyder känslan av något överväldigande, imponerande, fruktansvärt är överlägset och mer kraftfullt än det vackra. Det vackra är som bäst när det bygger på en ide av svaghet och ofullkomlighet. Varför det skapar en rädsla är på grund av att läsaren inte vet vem personen är och om det är ett hot för protagonisten Guts. Det blir sublimt för läsare som observerar en bild och inser att det skapar en känsla av njutning från upplevelsen att du faktiskt inte är i den miljö Guts befinner sig i och att det inte finns något att vara rädd för. Ur ett patriarkalt perspektiv förstärks kvinnlig skönhet genom antydning av skygghet, delikatess och sårbarhet, egenskaper som gör något defekt till perfektion genom att tyst erkänna maskulin överlägsen styrka (Coles - Keller 2018, s. 47). Genom *Berserks* gång nämner karaktärer hur Griffith ser ut som en manligt kodad aristokrat jämfört med alla andra i legosoldatsgruppen. En viktig aspekt av Griffiths utseende är hans delikata kvinnlighet. Guts är motsatsen där han innehar manliga attribut (Brown 2020) *Berserk* bryter stereotypen av det vackra och maskulina genom att Griffith är ledaren och Guts är under hans maktposition. Det här är ett exempel på där *Berserk* vänder på

hierarkin där den maskuliniserade sublimen alltid är överlägsen femininiserad skönhet. Guts och Griffith presenteras som multidimensionella figurer genom deras utseende signalera motsatsen till det förväntade.

Om vi går tillbaka till vad Gumbrecht sa om att kulturella objekt alltid producerar närhet men inte alltid producerar mening, är den mest logiska infallsvinkeln att prata om semiotik och mer specifikt presemiotik. Lars Elleström skriver att presemiotik är en del av grunderna av mediering, alltså är det en nödvändig förutsättning för att varje medium ska kunna förverkligas i den yttre världen av ett tekniskt medium. Som jag har nämnt i kapitlet manga som media kan vissa fysiska tecken som bläck på papper lagra och visa sensoriska konfigurationer. Om det sätts i ett kommunikationssammanhang kan en mangabok användas som ett tekniskt medium. Med detta sagt, när läsaren vänder sida blir den påverkad av närheten till boken först och sen etableras semiotiken då kommunikation blir placerat i ett kommunikativt sammanhang (Elleström 2021, s. 47).

Avslutning

Resultat

Utgångspunkten för den här undersökningen var frågeställningen: hur kan Guts och Casca förstås som multidimensionella? Genom att applicera intermediala teorier av Hans Lund och Lars Elleström samt feministiska studier som de/konstruktion med hjälp av en kvalitativ fallstudie på studieobjektet *Berserk* har detta varit möjligt. Syftet har varit dels att förstå mangas potential som medium och också hur det utvalda studieobjektet representerar könsroller och på så sätt kunna förstå hur den multidimensionella aspekten tar plats och bryter könsstereotyper i *Berserk*.

I manga som stil har hjältar och hjältinnor en lång transformation från ungdom till vuxen som vanligtvis omfattar en övernaturliga persona. Serietidningars superhjältar separerar sig mellan sin privata identitet som civilperson till att bli hjälte. Manga är främst ett visuellt medium som försöker fånga alla sinnen som kombinerar ord och bild i en narrativt sekventiell ordning för att förmedla kommunikation vilket ger berättandet koncentration. Manga är ett medium som begär mycket av läsaren att vara medveten om hur det är konstruerat och att observera processer av avkodning baserat på olika perceptionslägen genom teckensystem, men även närhet av det kulturella föremålet.

Den manliga karaktären är illustrerad som relativt traditionell manlig stereotyp, men bryter denna genom att till exempel visa sig sårbar genom att gråta, där hans beteende inte diskuteras utan bara visas upp. Den kvinnliga karaktären motsvarar till viss del den klassiska feminina bilden, men bryter den genom sitt sätt att anpassa sin klädsel till den omgivande mansdominerade miljön där hon är den enda kvinnan. Hon blir också kritiserad som kvinnlig representant eftersom hon inte representerar den traditionella kvinnliga könsbilden vad gäller exempelvis att ta ansvar för hemmet. Hon utmanar också de manliga karaktärerna vilket också trotsar den traditionella kvinnliga könsrollen. Genus är alltid ett beteende som muteras utifrån det karaktären gör, men det är också relaterat till genereringen av kön som påverkas av omvärlden och förutfattade meningar om hur män och kvinnor ska bete sig. Genom repetitivt beteende som inkluderar normerna rätt och fel och ett naturligt och onaturligt beteende leder detta till att karaktärens kön bestäms. På så sätt skapar de/konstruktion dessa karaktärer till att utvecklas genom påverkan av sin omgivande miljö, då de måste anpassa det sociala könet till sin omgivning gentemot det biologiska.

En annan aspekt som gör dem till multidimensionella karaktärer är resan som läsaren får följa från barndom till ung vuxen. Under denna utveckling får läsaren se hur karaktärerna förändrats och lära känna deras personlighet, värderingar och attityder och hur de formas utifrån händelser som gör dem till de karaktärer de blir när de blir äldre. Att *Berserk* har en underliggande deterministisk fatalism skapar också en kontrast av hemsighet och problem som karaktärerna måste kämpa emot även fast de inte kan. Deterministisk fatalism skapar utmaningar, vilket utvecklar dem till starkare karaktärer, men även brister som gör dem multidimensionella. Vad som gör karaktärerna multidimensionella är inte att de är perfekta utan även har problem och att de lär sig av dessa och utvecklas som personer, vilket ger dem en balans där det finns flera lager att se karaktärerna utifrån.

Vidare forskning

Då fokuset har varit på könsrollerna i *Berserk* finns det mycket mer att utforska. En vidare forskning skulle kunna vara på intersektionalitet då det finns mycket under *The Golden Arc* som man kan undersöka, till exempel skillnaden mellan olika sociala eller kulturella grupper och hur dessa representeras. En annan sak skulle kunna vara miljön som bygger visuellt på att föreställa europeisk medeltidsepok och jämföra det med *Berserk*.

Referenslista

Akgün, Buket, 2019. "Mythology moe-ified: classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga" i Grady Will - Ormrod Joan (red.), *Journal of Graphic Novels and Comics*. United Kingdom: Routledge, s. 271-284.

Aspers, Patrik - Fuehrer, Paul - Sverrisson, Árni, 2004. *Bild och samhälle : visuell analys som vetenskaplig metod*. Lund: Studentlitteratur AB.

Brenner, Robin E., 2007. *Understanding Manga and Anime*. Wesport: Greenwood Publishing Group.

Brown, Jackson P., *On Berserk and Femininity* [Elektronisk]
<https://www.jacksonpbrown.com/anime-and-manga/2020/7/26/on-berserk-and-femininity>.
Hämtdatum: [2022-01-30]

Brown, Jackson P., *Thoughts on ... Guts, and Masculinity* [Elektronisk]
<https://www.jacksonpbrown.com/anime-and-manga/2020/7/26/on-berserk-and-femininity>.
Hämtdatum: [2022-01-30]

Bruhn, Jørgen, 2008. "Intermedialitet Framtidens humanistiska grunddisciplin?", *Tidskrift för litteraturvetenskap*, Vol. 21, nr. 1, s. 21-39.

Carneades.org, 2016. *The Beautiful and The Sublime (Aesthetics)* [Elektronisk]
<https://www.youtube.com/watch?v=8ez1y15n8WM>. Hämtdatum: [2022-01-04]

Chan-Tiberghien, Jennifer, 2004. *Gender and Human Rights Politics in Japan: Global Norms and Domestic Networks*. California: Stanford University Press.

Cocca, Carolyn, 2016. *Superwomen: Gender, Power, and Representation*. London: Bloomsbury Publishing.

Coles, Kimberly Anne - Keller, Eve, 2018. *Routledge Companion to Women, Sex, and Gender in the Early British Colonial World*. Oxfordshire: Taylor and Francis.

Coughlan, David, 2009. "The Naked Hero and Model Man: Costumed Identity in Comic Book Narratives" i DeTora, Lisa M., (red.), *Heroes of Film, Comics and American Culture: Essays on Real and Fictional Defenders of Home*. London: McFarland & Company, Inc, s. 234-252.

Daniel, Alberto - Gracia, Villa, 2019. *Narrative Setting in the Berserk Crossmedia Franchise*. Valencia: Polytechnic University of Valencia.

Denscombe, Martyn, 2010. *The Good Research Guide: for small-scale social research projects*. Maidenhead: Open University Press.

Edwards, Louise - Roces, Mina, 2004. *Women's Suffrage in Asia: Gender, Nationalism and Democracy*. London: RoutledgeCurzon.

Elleström, Lars, 2021. *Beyond Media Borders, Volume 1 Intermedial Relations among Multimodal Media*. Gewerbestr: Springer Nature Switzerland AG.

Elleström, Lars, 2010. *Media borders, multimodality and intermediality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Etier, Lukas - Rippl, Gabriele, 2013. "From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative" i Stein, Daniel - Thon, Jan-Noël (red.), *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: de Gruyter, s. 191-217.

Fandom, 2004. *Casca* [Elektronisk] <https://berserk.fandom.com/wiki/Casca>. Hämtdatum: [2022-01-03]

Fandom, 2004. *Golden Age (5)* [Elektronisk] [https://berserk.fandom.com/wiki/Episode_0M_\(Manga\)](https://berserk.fandom.com/wiki/Episode_0M_(Manga)). Hämtdatum: [2022-01-03]

Fandom, 2004. *Guts* [Elektronisk] <https://berserk.fandom.com/wiki/Guts>. Hämtdatum: [2022-01-03]

Feagin, Joe R. - Orum, Anthony M. - Sjoberg, Gideon, 1991. *A Case for the Case Study*. Chapel Hill, London: The University of North Carolina Press.

Fludernik, Monika, 2009. *An Introduction to Narratology*. London: Routledge.

Hammond Michael - Wellington Jerry , 2021. *Research methods : the key concepts*. London: Routledge.

Heath, Will, 2020. *Kentaro Miura: All You Need to Know About the Berserk Manga* [Elektronisk] <https://japanobjects.com/features/kentaro-miura>. Hämtdatum: [2022-01-03]

Israelson, Per, 2017. *Ecologies of the Imagination: Theorizing the participatory aesthetics of the fantastic*. Stockholm: Department of Culture and Aesthetics, Stockholm University.

Johnson-Woods, Toni, 2010. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: the continuum international publishing group inc.

Jonas Čeika - CCK Philosophy, 2021. *Berserk as a Nietzschean Tragedy — Art, Morality, Affirmation* [Elektronisk] <https://www.youtube.com/watch?v=zxTwYdYzw8c>. Hämtdatum: [2022-01-04]

Jones, Austin, 2021. *Why Berserk's Sensitive Portrayal of Toxic Masculinity Was Revolutionary: Remembering OLM, Inc.'s woefully flawed, yet strangely evocative 1997 adaptation* [Elektronisk] <https://www.pastemagazine.com/tv/anime/berserk-anime-1997/>. Hämtdatum: [2022-01-04]

Kukkonen, Karin, 2013. *Studying Comics and Graphic Novels*. United States: John Wiley & Sons Inc.

Lund, Hans, 2002. *Intermedialitet: ord, bild och ton i samspel*. 1 uppl. Lund: Studentlitteratur AB.

Lykke, Nina, 2012. *Feminist Studies*. London: Routledge.

Mansfield, Harvey C., 2006. *Manliness*. United States: Yale University Press.

Mckee, RobertStory, 1999. *Structure: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. London: Methuen.

Orbaugh, Sharalyn, 2003. "Busty' Babes: The Evolution of the Shōjo in 1990s Visual Culture" i Bryson Norman - Graybill, Maribeth - Mostow Joshua S., (red.), *Gender and Power in the Japanese Visual Field*. Honolulu: University of Hawai'i Press, s. 201-228.

Pusztai, Beáta, 2015. *Adapting the Medium: Dynamics of Intermedial Adaptation in Contemporary Japanese Popular Visual Culture*. Ungern: Eötvös Loránd University.

Schmidt, Lawrence K., 2006. *Understanding Hermeneutics*. London: Routledge.

Stein, Daniel, 2015. "Comics and Graphic Novels" i Middeke, Martin - Rippl, Gabriele - Zapf, Hubert (red.), *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Berlin: De Gruyter, 420-438.

TED, 2009. *Scott McCloud: Understanding comics* [Elektronisk]

<https://www.youtube.com/watch?v=fXYckRgsdjl>. Hämtdatum: [2022-01-04]

Thiele, Leslie Paul, 1990. *Friedrich Nietzsche and the Politics of the Soul: A Study of Heroic Individualism*. Princeton: Princeton University Press.

Ting, Grace En-Yi, 2019. "Gender, Manga, and Anime" i Coates, Jennifer - Fraser, Lucy - Pendleton, Mark, (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London: Routledge, s. 311-319.

Wisecracker, 2017. *The Philosophy of Berserk (Anime) – Wisecrack Edition* [Elektronisk]

<https://www.youtube.com/watch?v=XcFbh93tLxU&t=157s>. Hämtdatum: [2022-01-04]

Yin, Robert K., 2009. *Case Study Research: Design and Methods*. Kalifornia: SAGE Inc.

Bilaga

Bilderna i bilaga kan vara skyddade av upphovsrätt och ska därmed endast användas i syfte att illustrera undersökningens material. Följande sidbilder är hämtade från boken *Berserk* Vol 4.

Bild 1



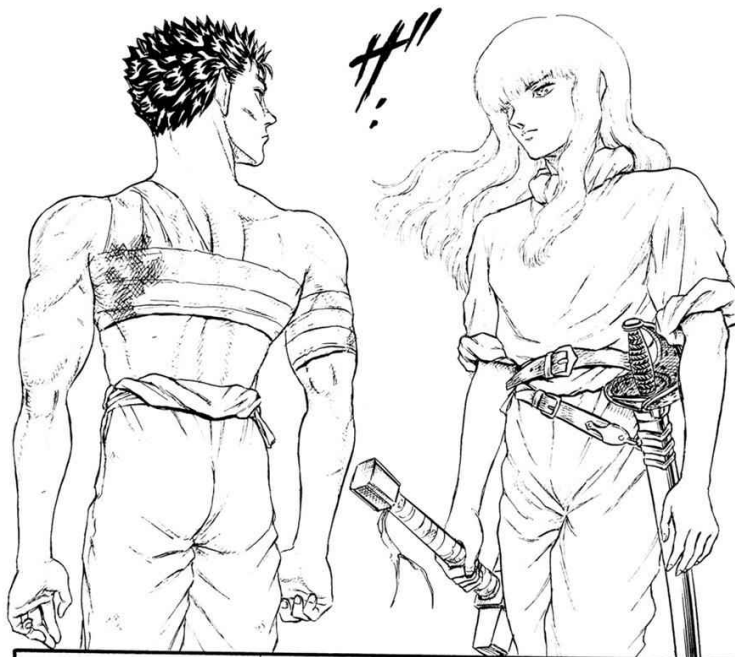
(Miura 2004, s. 161)

Bild 2



(Miura 2004, s. 162)

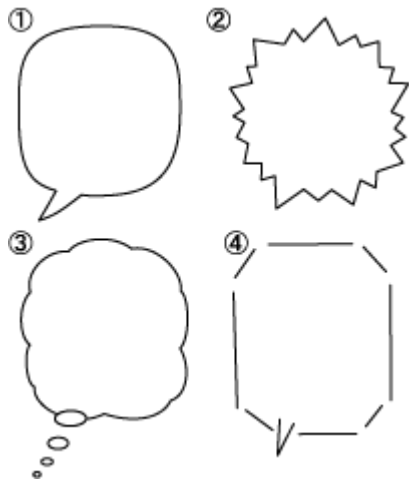
Bild 3



(Miura 2004, s. 163)

Miura, kentaro, 2004. *Berserk Vol 4*. Milwaukee: Dark Horse Comics.

Bild 4



(Wikimedia Commons, the free media repository 2004)

Wikimedia Commons, the free media repository, 2004. *Fukidashi.png* [Elektronisk].
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fukidashi.png>. Hämtdatum: [2022-01-07]