

Tegneseriefilmatiseringer – en introduktion til analyse

Af Hans-Christian Christiansen

Fag: Dansk

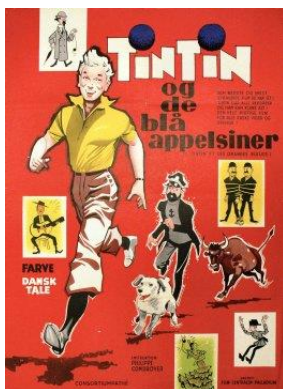
Niveau: Ungdomsuddannelser

I artiklen gives en introduktion til en analyse af tegneseriefilmatiseringer og en sammenlignende analyse af film og tegneserier.

En sammenligning mellem tegneserier og film kan fungere som en nyttig indgang til at forstå de grundlæggende mekanismer i billedmediernes betydningsdannelse – bl.a. fordi de fleste elever har et godt kendskab til de to medier fra deres fritid. Ved fx at sammenligne det tegnede billede med filmens fotografiske billeder sættes på en tilgængelig måde fokus på hhv. fotografiets og tegningens troværdighed, ved at kigge på tegneseriens "filmiske" teknikker (montage, point of view m.m.) gives et indblik i filmens sprog på en let tilgængelig måde etc. Ligeledes vil den sammenlignende analyse af film og tegneserie kunne fungere som en nyttig og let tilgængelig indgang til *mediekonvergens*, dvs. den måde medier præger hinanden.

Indledning

De fleste Tintin-fans har modtaget Steven Spielbergs og Peter Jacksons computeranimerede Tintin-film (*Tintin: Enhjørningens hemmelighed*) med begejstring og som en ny måde at formidle tegneserier på. Filmatiseringen af Tintin er imidlertid langt fra det første forsøg på at overføre tegneserier til film – og de fleste lidt ældre læsere kan sikkert huske filmatiseringer som "Tintin og de blå appelsiner" (1964) og tegnefilmen "Tintin og soltemplet" (1969).



Tintin og de blå appelsiner (1964)

Der findes således en lang række eksempler på denne form for udveksling mellem film og tegneserier som begyndte allerede i 1940'erne. Fænomenet har dog især fået kommerciel betydning i løbet af de sidste 25 år med filmatiseringer af klassikere som *Superman*, *Batman*, *Spider-Man*, *The Hulk* og *Hellboy*. Hvor det tidligere især var superheltene, der prægede billedet af tegneseriefilmatiseringer, tjener nu også de mere komplekse og afrundede grafiske romaner som forlæg for spillefilm: *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001), *American Splendor* (Pulcini & Berman, 2003), *Sin City* (Rodriguez, 2005), *300* (Zack Sny

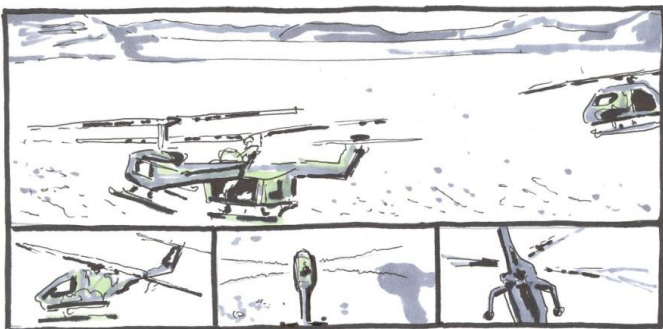
Hvordan analyserer man disse film?

Når vi skal sammenligne en tegneserie og en tegneseriefilmatisering kan vi gøre det på meget forskellige måder – men den mest traditionelle metode er nok at se på hvordan indholdet i de to medier skildres: er der overensstemmelse eller fjerner tegneseriefilmatiseringen sig markant fra forlægget? Hvordan er tegneserien blevet fortolket, hvorfor er de forskellige valg blevet foretaget, spiller tidsforskellen mellem tegneseriens udgivelsestidspunkt og filmens produktion nogen rolle, formår filmatiseringen at trodse tegneseriens berømmelse og bibringe en ny billedverden – og hvor tæt lægger filmen sig på forlægget.

Vi kan her tale om tre forhold mellem filmatisering og tegneserie:

Hvor tæt lægger man sig på forlægget?

- **Oversættelsen** som er den trofaste overførsel af et litterært værk til billeder (og fx brugte Robert Rodriguez ikke screenplay i sin filmatisering af *Sin City*, men brugte de faktiske rammer fra Frank Millers værk som storyboard nærmest som en direkte oversættelse). Filmen indarbejder da også i selve æstetikken stil-elementer fra tegneserien, bl.a. split screens – og samme tendens ser man i Hughes-brødrene filmatisering af *From Hell* og Ang Lee's filmatisering af *The Hulk*.



Anvendelsen af split screen i den afsluttende credit-scene i Ang Lees *The Hulk* (2003), der bevidst giver associationer til tegneseriemediet. Tegning: Stig Høybye-Olsen

- **Genfortolkningen**, hvor man med udgangspunkt i et forlæg forsøger at fortolke og kommentere på det oprindelige værk på en personlig eller anderledes måde.
- **Inspirationen**, hvor det oprindelige forlæg kun bruges som løst springbræt for filmen.

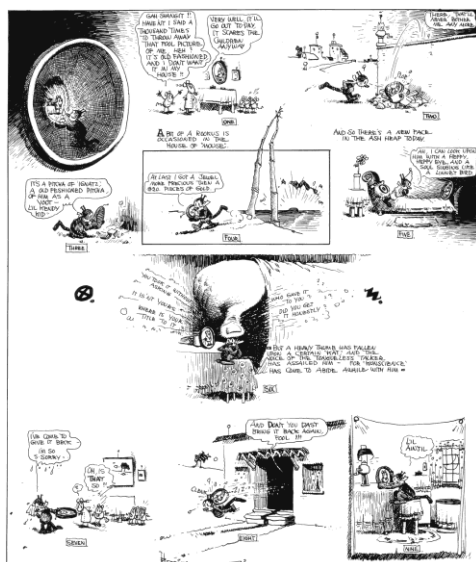
For at forstå hvordan filmen adskiller sig fra sit tegneserieforslag kan det være entydigt helt grundlæggende at kende til de to mediers fortælleform:

Film og tegneserier: to forskellige medier

Hvis vi skal se på forskelle og ligheder mellem film og tegneserier er det nødvendigt først helt grundlæggende at se på hvad der karakteriserer de to medier. Vi fortolker eksempelvis tegninger og fotografier meget forskelligt: typisk vil vi opfatte fotografier som langt mere troværdige end tegninger) og ligeledes har det at billederne i film er levende stor betydning for den måde historierne fortælles på. Som udgangspunkt for at vurdere forskelle og ligheder mellem en tegneserie og en film er det derfor nyttigt at se på hvad der karakteriserer medierne. Dette kan bruges som udgangspunkt for at lade elever diskutere hvordan filmen eller enkelte scener har transformeret den konkrete tegneserie til levende billeder.

Filmens lærred vs. tegneseriens ramme

Filmens lærred fungerer konventionelt som *et vindue til verden*, og vi glemmer ofte at film lærredet faktisk er en ramme. Tegneseriens ramme har ligeledes som formål at føre læseren ind i handlingen og på denne måde give læseren en synsvinkel på den skildrede verden. Men i modsætning til filmen er rammen også en del af fortællingen. Variationen af billedrammens størrelse anvendes således som et element i dramatiseringen, og denne dynamiske brug af rammen er et særtræk ved tegneserien (se også "Skabelon til tegneserieanalyse" på dette site) . Den dynamiske brug af billedrammer har altid været et vigtigt fortællemedium i tegneserier anvendtes allerede i begyndelsen af århundredet af blandt andet *George Herriman* og *Winsor McCay*.



George Herriman (1880-1944) arbejdede i sin klassiske, lidt surrealistiske, tegneserie *Krazy Kat* som en af de første med dynamiske rammer. Variationer i rammens størrelse anvendes bl.a. til at skabe temposkift og fokusering.

Tegnede billeder vs. filmens fotografiske billeder

Set i forhold til filmen er det selvfølgelig også en afgørende forskel mellem film og tegneserier, at der i tegneserien er tale om *tegnede* billeder – bl.a. fordi tegnede billeder har en anden virkelighedsrelation end de filmiske fotografiske billeder. Vi tolker således et fotografi og en tegning af en nøgen kvinde helt forskelligt.

Filmbilleder vil – med forbehold for digital redigering – altid være spor af en eksisterende virkelighed, mens tegneseriebillederne altid bærer præg af tegneren. Det er derfor det kan være svært at skelne de enkelte billeder i en Spielberg-film fra billeder i en Hitchcock-film – mens det tilsvarende er temmelig let at skelne strengen fra et Tintin-album (Hergé) fra strengen i et Asterix-album (Uderzo).

Closure og montage i film og tegneserier

Closure er et begreb, der anvendes i forbindelse med visuel kognition, og som betegner den måde, hvorpå vores bevidsthed sammenføjer tegneseriebillederne.

Som understreget af blandt andet tegneserieteoretikeren Scott McCloud er dette essensen i tegneserien, da tegneserien består af forskelligartede, ofte skitseprægede billeder, som vi skal "fuldende".



Det er mellem tegneseriebillederne at betydningen skabes. Dette findes også i film (fx når der laves elliptiske klip, hvor man klipper fra et elskende par der lægger sig i sengen til den næste morgen). (Scott McCloud: "Tegneserier – fornøjelse, fremstilling, forståelse")

Billedsammensætningen i tegneserien er ofte blevet sammenlignet med den *filmiske montage* – men der er afgørende forskelle:



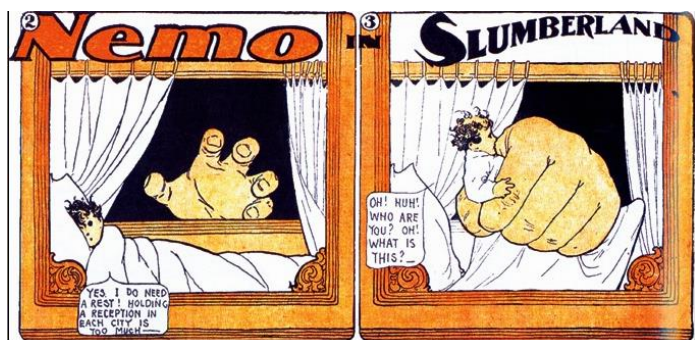
Hvor tegneseriens montage sker i rum – dvs. ved at tegneserieskaberens sammensætter to billeder på siden som vi så selv skaber bevægelsen i – skabes filmisk montage i tid/bevægelse. Dette sker fx i den berømte montage-sekvens fra "Potemkin", hvor de tre figurer af en løve sammensættes for at symbolisere "folket rejser sig". Modsat i tegneserien (og i fremstillingen her) kan man dog ikke se de tre løver samtidigt. Sergei Eisenstein: "Potemkin" (1925)

Montage i tegneserien er således meget forskellig fra montage i film. Billederne eksisterer side om side i rum modsat i filmen, hvor det ene billede erstatter det andet i et tidsligt forløb. Dog findes dog enkelte eksempler i filmen på brug af flere rammer.

Den franske filminstruktør Abel Gance introducerede i *Napoleon* (1927) brugen af tre billeder der projiceredes op på lærredet – og skabte på denne måde en slags analogi til tegneseriens billedsekvenser.



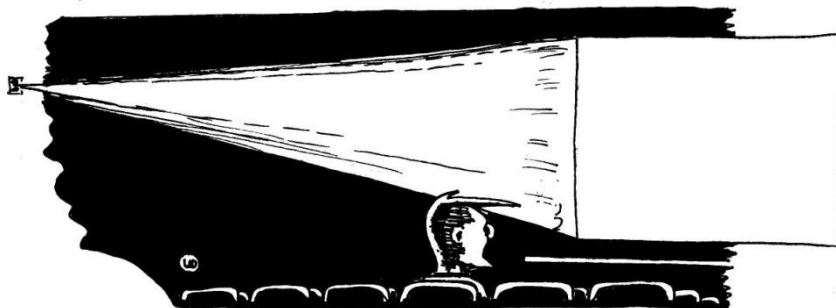
Montage i film og tegneserier fungerer således forskelligt – men alligevel er der også store ligheder i den måde filmen og tegneserien fortæller på – og der har altid været gensidig inspiration mellem film og tegneserier.-



Gensidig inspiration: Winsor McCay der bl.a. skabte tegneserien *Lille Nemo i drømmeland*, var en af de første tegneserieskabere, der anvendte filmiske teknikker (synspunkt, montage, "kamerabevægelse" m.m.) – og har sandsynligvis inspireret en række filmskabere. Bl.a. er det svært ikke at se paralleller mellem denne scene fra *Lille Nemo i drømmeland* og *King Kong* (1933)

At se film er at opleve bevægelsen – at læse tegneserier er at skabe bevægelse

Levende billeder defineres som *teknologi* som optagelse og fremvisning af en række stillbilleder, hvor billedrækkefølgen opleves som et kontinuert forløb. Filmens statiske billeder projiceres op på lærredet med 24 billeder i sekundet, dvs. et fotogram projiceres op på lærredet 1/48 sekund efterfulgt af 1/48 sekunds mørke. Filmen er således et medie, der skaber tidlig fremdrift – og er i den forstand et "handlingsorienteret" medie. I filmen ser vi ikke kun ting der bevæger sig (mennesker, dyr, blade på et træ), men også billeder der bevæger sig ved at kameraet bevæger sig. Vi er derfor som publikum ikke kun vidne til et syn af bevægelse, men selve det syn, vi ser, bevæger sig også. Bevægelsen bidrager på denne måde til at skabe en særlig virkelighedsoplevelse, og til trods for at bevægelsen ofte kan synes naturstridig så er illusionen af bevægelse så overbevisende, at den ikke er mulig at skelne fra "rigtig" bevægelse.



Den filmiske forførelse af tilskueren. Filmtilskueren i konstant mental bevægelse gennem identifikationen med kameraet, og på denne måde underlagt filmens fremvisning og konstante fremdrift. I modsætning hertil er læsning af tegneserier helt styret af læseren. Tegning: Stig Høybye Olsen

Selve læsningen af tegneserier er bundet til at vi selv puster liv i tegneseriens figurer og skaber enhed ud af tekst og billeder. Idet vi lader blikket glide fra den ene tegneserieramme til den næste, fabulerer vi så at sige videre på de ofte spinkle streger som kunstneren har lagt i billedrammerne og skaber vores egen lille film. Læseren kan når som helst stoppe fortællingen og på denne måde skabe pusterum og distance til indholdet – og netop denne mulighed for at sætte fortællingen på stand by og fordybe sig i enkeltbillerne fremholdes af mange tegneserieteoretikere som et særtræk ved tegneseriemediet.

Mediernes særtræk – og deres betydning for filmatiseringen

Film formidler sin fortælling primært i tid (gennem de levende billeder) og er tvunget til at skabe fremdrift for at fastholde tilskuerens interesse i mørket.

Tegneseriefilmatiseringer er derfor ofte langt mere handlingscentrerede end deres tegneserieforlæg – og fx er Hughes-brødrenes filmatisering af Moores stemningsmættede puslespil af menneskeskæbner *From Hell* blevet transformeret til et *whodunit*-drama med også en romantisk tråd. Tilsvarende var Tim Burtons *Batman* fra 1989 delvist inspireret af Alan Moores grafiske roman *Batman: den der ler sidst* (1988) – men det psykologiske drama fra et mellem Jokeren og Batman (der i den grafiske roman i høj grad formidles gennem en samtale) transformeres i filmen til medrivende action. Og i samme film bliver Jokeren fremstillet som forældrenes drabsmand, hvilket så Batman hævner – og hvor dette måske nok passer til actionfilmens entydige hævnemotiv, bryder det med seriens mytologi og kontinuitet (hvor det er den lurvede gangster, Joe Chill, der er morderen). Handlingen i tegneseriefilmatiseringer tilpasses på denne måde filmmediets krav om spilletid, fortællekonstruktion, spændingskurver og medrivende fortællinger

Til forskel fra filmen, der gennem den gennem bevægelsen fra projektoren dikterer fortællingens tempo, så lader tegneserien det være op til læseren selv at bestemme, hvor lang tid, hun eller han vælger at bruge på hvert billede. Her ligger grunden til en af de fundamentale fortællemæssige forskelle mellem film og tegneserier: Tegneserien er ikke bundet til normaltid, og kan uden problemer trække et sekund ud over 5 sider.

Denne introduktion til forskelle og ligheder mellem tegneseriens og filmens sprog kan bruges som udgangspunkt for at diskutere hvordan en tegneseriefilmatisering har filmatiseret sit forlæg.

Undervisningsspørgsmål:

Hvorfor har filmskaberne valgt at fjerne nogle scener og bibeholdt andre?

Hvilke scener tror du har været mest besværlige at overføre fra tegneserier til levende billeder?

Hvordan forholder filmen sig som helhed til tegneserien: inspiration, oversættelse eller genfortolkning (se ovenfor)?

Hvad betyder det for vores oplevelse af fortællingen at den nu er transformeret fra statiske tegninger til levende fotografiske billeder.

- a) Giver det andre skildringer af personerne,
- b) Hvad sker der med eventuelle indre monologer,
- c) Og hvordan transformeres de særlige fortællermæssige virkemidler i tegneserier, fx fortællerstemmer i fortællerbokse?

Læs mere:

Læs kronik om Spielbergs filmatisering af Tintin: Tintin i bevægelse:

<http://www.kristeligt-dagblad.dk/kronik/tintin-i-bev%C3%A6gelse-fra-tegneserie-til-levende-billeder>