

# Filmatiserede tegneserier – teori og analyse

Af Hans-Christian Christiansen og Gitte Rose

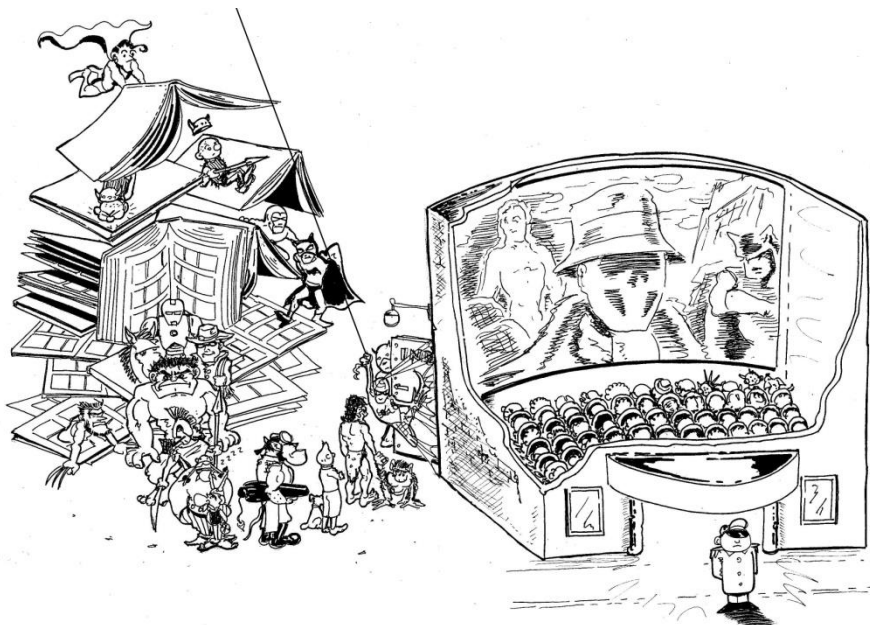
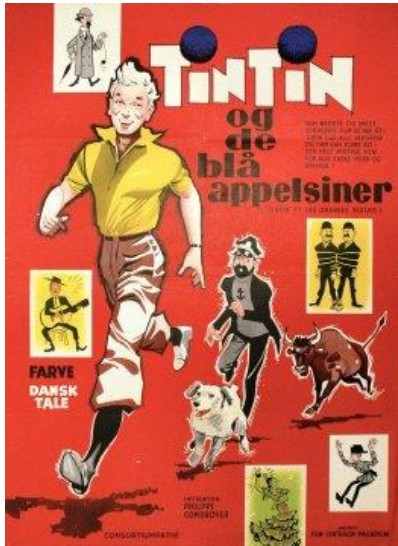


Illustration: Stig Høybye-Olsen

## Indledning

De fleste Tintin-fans har taget imod Steven Spielbergs og Peter Jacksons computeranimerede Tintin-film (*Tintin: Enhjørningens hemmelighed*, 2011) med begejstring og ser den som en ny måde at formidle tegneserier på. Filmatiseringen af Tintin er imidlertid langt fra det første forsøg på at overføre tegneserien til film. De fleste lidt ældre læsere vil muligvis kunne 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 var især superheltene der indtog tegneseriefilmatiseringens univers, 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 Snyder, 2007) og *The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec* (Luc Besson, 2009).

## **Tegneseriefilmatiseringer – et komplekst felt**

Filmatiseringsperspektivet i forhold til tegneserien er meget komplekst– bl.a. fordi tegneserien som sådan spænder over en vifte af forskelligartede udtryk. Filmatiseringen af den mere afrundede grafiske roman, som fx *Road to Perdition* (2002) og *V for Vendetta* (2006), giver eksempelvis mulighed for en mere direkte oversættelse af originalværket til film. I forlængelse heraf brugte Robert Rodriguez slet ikke screenplay til filmatiseringen af *Sin City*; han tog i stedet afsæt i de faktiske rammer fra Frank Millers værk, som således tjente som storyboard for filmen.

Filmatiseringen af fortsatte serier, som *Batman*, byder imidlertid på helt andre udfordringer end den enkelte grafiske roman, både hvad angår fortælleform og publikumsforventninger. *Batman* er med sine 75 år på bagen kommet til at indgå som en fast ingrediens i vores fælles billedverden (ikonografi). Figuren rummer i sig selv en

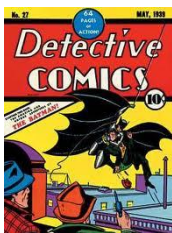
række betydninger, fra camp (jvf. 1960'ernes kulørte tv-serie) til højreradikal selvtægt (i de nyere grafiske romaner), som på forskellig vis udtrykkes i de enkelte værker. Seriens hundredvis af karakterer, kombineret med dens væv af tekster, storylines, billeder og betydninger, stiller filminstruktøren i et dilemma: hvad skal der i filmen fokuseres på, som både passer til filmens medie og appellerer til samtidens publikum?

### Fiksering af betydning i Batman-fortællingen?

Mørk ekspressionisme

Kulørt camp

Postmoderne fatalisme



### Et afsæt for undervisning omkring samfund og historie

I og med at tegneseriefigurer ofte fungerer som en slags myter (korte fortællinger om fundamentale forhold i vores tilværelse), der taler til os igennem en længere årrække, kan analysen af en filmatiserings fokus og perspektiv fungere som stimulerende afsæt for en diskussion af centrale samfundsproblematikker.

*Spider-Man* (2001) havde eksempelvis premiere i USA knap et år efter angrebet på World Trade Center den 11. september, og indeholdt sekvenser hvor *Spider-Man* bevægede sig mellem de to World Trade Center-bygninger. De sekvenser blev af respekt for ofrene og deres efterkommere klippet ud af den endelige version, men andre elementer i filmen fortæller om stemningen i USA på dette tidspunkt, fx bemærkningen fra New Yorkerne til Goblins på Queensborough-broen: *"If you mess with him, you mess with all of us"*. Sådanne handlingselementer kan betragtes som en slags markering af sammenhold, nationalfølelse og solidaritet over for 'fjenden', som var en typisk efterreaktion i perioden efter 11. september.

Det er i denne forbindelse interessant at se på hvordan helteskildringer har ændret sig efter 9/11 – og her kan især Batman-filmatiseringerne fungere som et godt udgangspunkt.

Batman har været filmatiseret flere gange, den første version allerede i 1943, kun fire år efter Batmans debut som tegneserie. De første film var rimeligt trofaste i forhold til forlægget og appellerede til børn og unge, mens filmene fra 1980'erne og frem var mørkere og målrettet mod et ældre publikum. Det som kan være tankevækkende i forbindelse med analysen af Batman-filmatiseringerne er fx at undersøge, hvordan personskildringen og tematikken udvikler sig igennem en årrække - for derigennem at opridsse forskellene mellem de oprindelige værker og nutidens skildringer og heltebilleder. Film baseret på tegneserier handler i virkeligheden ofte om at fange ånden og stemningen forbundet med en karakter, der har talt til generationer af læsere - og i visse tilfælde måske at modernisere figuren. Filmen *The Dark Knight* (2008) var således med til at modernisere Batman og skabe en ny profil på figuren i retning af det dystre. Det, som springer i øjnene ved Batman-film af nyere dato, så som *Batman Begins* (2005) og *The Dark Knight*, er at Batman nu i højere grad fremtræder som en utilstrækkelig og tragisk figur, der ikke formår at beskytte eller forsvare nogen som helst. Eksempelvis ser man Batmans venner dø, uden at han kan gribe ind - modsat fx Superman, der genopliver Lois Lane i den første Superman-film fra 1978. Endvidere udviser Batman for første gang tegn på karakterudvikling og refleksion - og netop udvikling og død har tidligere glimret ved sit fravær i tegneserieuniverset. I tegneserier fungerer heltene som populærkulturelle mytologiske figurer - figurer som uge efter uge og år efter år skal cirkulere i et kommercielt kredsløb - og derfor har historierne i princippet været skåret over samme læst igen og igen. HVIS man ønskede at se udvikling eller død i universet var man tvunget til at lave "hvad nu hvis..."- fortællinger eller *Imaginary Tales*, dvs. fortællinger hvor præmissen var at "nu glemmer vi for en stund det univers, som figuren eksisterer i, og lader ham være noget helt andet."



Konceptet i *Imaginary Tales* er, at der for en stund tillades udvikling (herunder giftemål) og død i universet. DC Comics

Men hvorfor oplever vi pludselig disse nye træk i tegneserieuniverset efter 9/11? Det skyldes blandt andet, at de moralske og etiske dilemmaer vi i dag står over for, ikke er så klare og entydige som de fx var under den kolde krig. Det har mudret vores hvad der er godt og ondt – hvilket også afspejler sig i populærkulturens fortællinger.

## **Hvordan analyseres mediekrydsninger?**

Teoridannelsen og debatten omkring mediernes formidling styres ofte af det som medieforskeren Joshua Meyrowitz kalder for *kanal-metaforen*, hvor vægten lægges på mediernes *indhold*.<sup>1</sup> Ud fra denne anskuelse påvirkes medieformidlingen ikke nævneværdigt af, om et værk fremstilles gennem det ene eller det andet medie (fx film, tv eller tegneserier). Årsagen til at *medie-som-kanal* metaforen er den mest fremherskende opfattelse i dagligdagens intuitive forståelse af medier er den enkle, at det første vi som brugere reagerer på er *indholdet*. En "god" film er jo god, både når den ses i biografen eller via en i-Phone.

Medier består imidlertid af langt mere end indhold, bl.a. transportmidler (lyset der rammer lærredet, stregerne der efterlades på papiret etc.), redskaber (filmprojektoren, blyanten) og modaliteter (måder budskaber formidles på: film, tegneserier m.m.).

## **Mediet er budskabet!**

Med til ethvert medium vil altid høre dets specifikke styrker og begrænsninger. Det enkelte medie lægger i forlængelse heraf en tolkende vinkel på indholdet, ligesom det præger modtagerens oplevelse: Et *fotografi* af en nøgenmodel opfattes således meget forskelligt fra en *tegning* af samme model – og filmatiserede tegneserier er på samme måde præget af det som er filmmediets særkende: det fotografiske billede i bevægelse. Ethvert medie iscenesætter således fortællinger på en mediespecifik facon. Hvor den klassiske filmfortælling skaber et troværdigt rum, hvor vi som usynlige tilskuere oplever at agere fluen på væggen (vi oplever lærredet som et vindue til verden og ser ikke fx kameraet og mikrofonerne), er den selvrefleksive fremvisning af "at dette er en fortælling" simpelthen en del af fornøjelsen ved tegneserielæsning. Det resulterer i vidt forskellige udtryk og oplevelser



*The Sensational She-Hulk* #1. En af de mest selvbevidste (postmoderne) tegneserier er *The Sensational She-Hulk* som intet problem har med at fremvise og reflektere over fortællingen (fx gennem direkte henvendelse til læseren).

Vi introducerer her til tegneseriefilmatiseringen som genre og sætter fokus på hvad der sker, når filmens levende billeder krydses med tegneseriens statiske. Årsagen til at vi i dag i stadig stigende grad ser sådanne mediekrydsninger er at finde i *mediekonvergensen* og den her afledte *remediering*.

## Tegneseriefilmatiseringer i en konvergenskultur

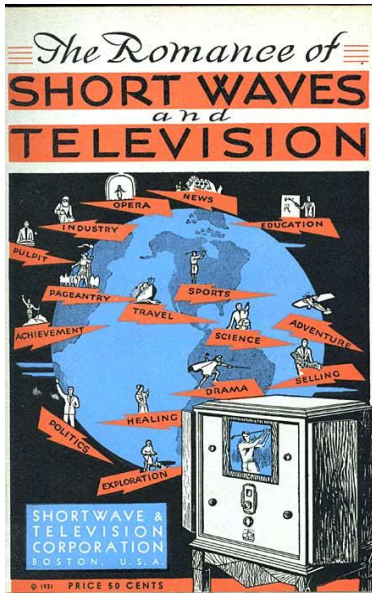
Der er mange grunde til, at tegneserier i så høj grad er blevet integreret i Hollywoods repertoire: Tegneserien udgør gennem sine billedsekvenser et ideelt forlæg for spillefilmen, og en tegneserie som fx Frank Millers *The Dark Knight Returns* (1986) fungerede således nærmest som et storyboard for Tim Burtons *Batman* (1989). Endvidere er det med den moderne teknologi blevet muligt at genskabe tegneseriens fantastiske scenarier på filmværkstedet uden at budgettet væltes. Men den største rolle spiller det forhold, at vor billedkultur i dag er præget af blandingsformer og tværæstetiske genrer. Der er tale om en *konvergenskultur*, hvor gamle og nyere medier smelter sammen, overlapper hinanden og skaber nye æstetikker, funktionsmåder og receptionssituationer for brugerne. Uløseligt forbundet med konvergenskulturen er den såkaldte *remediering*.

## Tegneseriefilmatiseringer og remediering

*Remediering* findes i alle de afbildende kunstarter og har gjort det i århundreder. Begrebet dækker over en kreativ oversættelse, kopiering eller overførsel fra et medium til et andet.



At fænomenet ingenlunde er nyt fremgår af de klassiske remedieringsprocesser, hvor fotografiet remedierede malerkunsten, filmen remedierede teatret, tv remedierede film og radio. De nye digitale medier står i tråd hermed i gæld til forudgående medietyper som f.eks. fotografi, film og tv.<sup>2</sup>



Fjernsynet kan ses som en remediering af radioen – og heraf skabtes visionen om at transmittere *ferne syn* fra alle verdensdele, hvilket fremgår meget tydeligt i de første beskrivelser af mediet. (Forside til hæftet *The Romance of Shortwaves and Television*, 1931).

Bolter og Grusin beskriver i deres analyse af remediering en særlig dobbelthed: at vi på en og samme tid bestræber os på at *forstærke* (og tydeliggøre) medieteknologien (*hypermediacy*) og (i andre sammenhænge) at *udslette* hvert et spor efter samme (*immediacy*).<sup>3</sup>

I tegneseriefilmatiseringer oplever vi denne dobbelthed i pendlingen mellem det særligt filmiske (at give modtageren indblik i, hvordan "det er at være inden i" fortællingen) versus en fremhævelse af det parodiske/"tegneserieagtige" (betoningen af selve fortællingen; understregningen af, at det vi ser, er skabt af en fortæller).

Dobbeltheden mellem det at blive forført *af* fortællingen og se *på* fortællingen ser vi eksempelvis i Robert Rodriguez filmatisering (2005) af Frank Millers *Sin City* (1993): I åbningsscenen holder en mand om en kvinde som han lige har skudt – og i et kort øjeblik skifter billedet over til en silhouette, der skaber associationer til tegneserierammen. Dette "tegneserieøjeblik" følges af et hvirvlende og virtuelt *crane shot* i Manhattans skyline, som opsluger og forfører tilskueren (og som vi også kender fra animationsfilmens dynamiske fortællersvinkel).



Åbningssekvensen i *Sin City* (Rodriguez, 2005).

Som afsæt for beskrivelsen af tegneseriefilmatiseringens pendling mellem at give et "gennemsigtigt" indblik i fortællingens univers (det filmiske), og at udpensle "at dette er en fortælling" (det tegneserieagtige), beskriver vi nedenfor hvori mediernes særegenhed består.

### **Film og tegneserier – hvad adskiller de to medier?**

Filmen og tegneserien deler ikke kun (næsten) fødselsår (1895/96), men også grundlæggende fortælleform (den sekventielle organisering af billeder). Det er derfor ikke noget tilfælde at filminstruktører som Fellini, Alain Resnais, Chris Marker, Jean-Luc Godard, Claude Lelouch, Jean-Paul Savignac, og Remo Forlani var ivrige tegneserielæsere (og i visse tilfælde tegneseriekunstnere), og det er eksempelvis også velkendt, at Alfred Hitchcock tegnede hele sit filmmanuskript på papir før optagelserne. Medierne deler således mange narrative værktøjer, men de har også æstetiske særtræk, der præger de fortællinger, som formidles gennem disse.

### **At se film er som at indgå i bevægelsen**

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 tidslig fremdrift – og er i den forstand et "handlingsorienteret" medie.<sup>4</sup>

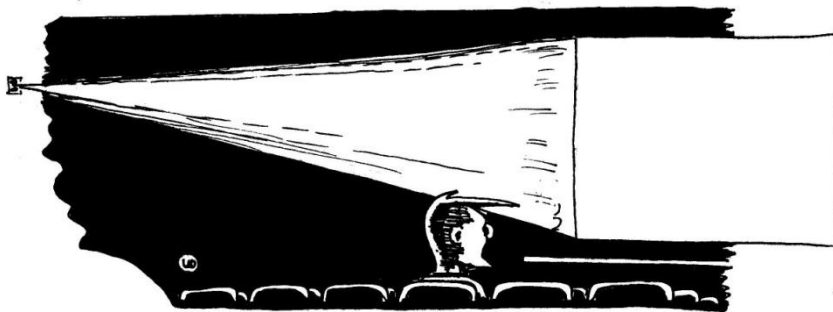




Helt fra filmens begyndelse af har fascinationen af filmen været bundet til *bevægelsen*. De første film bestod således ikke i andet end registreringer af hverdagens liv og bevægelse: blafrende blade, fodgængere og transportmidler (især toget). Lumière: *Toget ankommer* (1895).

I filmen ser vi imidlertid ikke kun *ting* der bevæger sig (mennesker, dyr, biler, etc.), men også billeder der bevæger sig som følge af at kameraet flytter sig. Vi er derfor som publikum ikke kun vidne til en scene i bevægelsen; selve synet flytter sig også. Bevægelsen på disse to niveauer bidrager til at skabe en særlig virkelighedsoplevelse, når vi ser fil. Til trods for at den i virkeligheden ofte er naturstridig (som fx crane shottet i *Sin City*), så forekommer den illusoriske bevægelse os så overbevisende, at den ikke er til at skelne fra "rigtig" bevægelse.

Bevægelsen udgør således selve fundamentet (essensen) i de levende billeders modalitet: rumlig bevægelse, ændringer i lys, farve, rytme, tid samt andre former for forandringer, der opstår gennem bevægelsen. Det er disse modaliteter, der bevirker at filmoplevelsen påvirker såvel tilskuerens sansemotorik som dennes mentale-kognitive apparat på en gang. Filmoplevelsen udgør altså i mere end en forstand en allround oplevelse, idet den omslutter og opsluger tilskueren.



Den filmiske forførelse af tilskueren. Filmtilskueren er i konstant mental bevægelse gennem identifikationen med kameraet, og er på denne vis underlagt filmens fremvisning og konstante fremdrift. I modsætning hertil er læsning af tegneserien nærmere en *crusing*, hvor læseren helt styrer læsningen.<sup>5</sup>  
Tegning: Stig Høybye Olsen.

## Tegneserier – læseren skaber selv bevægelse og liv

Selve tegneserielæsningen, dvs. den måde hvorpå vi skaber liv inden for dens rammer, karakteriseres ofte med begrebet *closure*. Closure betegner måden, hvorpå vi puster liv i tegneseriens figurer og skaber en enhed ud af tekst og billede. Stort set alle tegneserieteoretikere henviser til dette fænomen, det første gang blev beskrevet af 'tegneseriens bedstefar', Rodolphe Töpffer (1799-1846). Rodolphe Töpffer var en schweizisk lærer, forfatter og karikaturtegner, og han regnes som en af de første tegneserieskabere - og teoretikere. Lang tid før eksistensen af psykologiske laboratorier eksperimenterede han med menneskers reception af tegninger. Året før sin død publicerede han sine resultater i en lille bog *Essai de Physiognomie* (1845). Her beskriver han menneskets trang til at tegne kruseduller og puste liv i stregerne; og han fortæller at en hvilken som helst ansigtsslignende krusedulle, uanset hvor primitiv den fremstår, af læseren vil blive opfattet som skabning i en imaginær verden. Dette fænomen, at læseren selv "puster liv" i krusedullerne blev senere af kunsthistorikeren Gombrich betegnet som Töpffers lov<sup>6</sup>. Det er siden blevet bekræftet af moderne psykologi, der dokumenterer at mennesker har en instinktiv evne for at se ansigter alle vegne: i vandpytter, i skyer, i skjolder og blå mærker.

I et perceptionspsykologisk perspektiv er der da heller intet opsigtsvækkende ved Töpffers lov, idet den blot antyder at mimik og gestik er de første og mest nærliggende skemaer, som barnet opfatter, og som voksne menneske sidenhen først og fremmest benytter sig af til at fortolke de billeder, de møder.



Krusedullens lov: vi tolker automatisk ansigter i kruseduller.

Læserens medskabende aktivitet er vigtig for at forstå, hvordan oplevelsen af tegneserier foregår. Idet vi lader blikket glide fra den ene tegneserieramme til den anden, fabulerer vi så at sige videre på de ofte spinkle streger som kunstneren har lagt i billedrammerne. Tegneserien er således med McLuhan's term et "koldt" medie, der i forhold til film kræver et ekstra kognitivt trin, en aktiv indsats fra læserens side, for at mediet skal komme til live og bringe læserens sind i bevægelse. Mekanikken i denne aktivitet muliggør at læseren bogstaveligt talt skaber sin egen lille film. Gombrich introducerer i forhold til læserens bevægelse mellem tegneseriens billeder begrebet "echo memory": det refererer til den menneskelige evne til at fastholde spor af betydninger i form af resonans.<sup>7</sup> Heri ligger forudsætningen for at vi oplever musikens toner og tegneseriens successive billeder som en helhed.

Hvor filmen formidler levende informationer, da fremviser tegneseriens statiske billeder og "døde" informationer, som skal vækkes til live gennem modtagerens aktive involvering. Læseren kan derfor også 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 enkeltbillederne fremholdes af mange tegneserieteoretikere som et særtræk ved tegneseriemediet.

## **Det fotografiske billede vs. det tegnede billede**

En anden afgørende forskel mellem tegneserier og film er, at hvor førstnævnte arbejder med tegnede streger er filmen funderet i fotografiske billeder. Den verden som *tegneseriebilledet* skildrer, har i modsætning til filmen ingen fysisk realitet ved siden af billedets overflade. Tegningen formidler således en verden som helt er skabt af tegneren, mens filmen skildrer en verden som *faktisk har været der*. Filmbilleder vil således – med forbehold for digital redigering – altid bære spor af en eksisterende virkelighed, mens tegneseriebillederne altid bærer præg af tegnerens personlighed og temperament. Som tegneserieteoretikeren Groensteen påpeger, kan det derfor være svært at skelne de enkelte indstillinger i en Spielberg-film fra billeder i en Hitchcock-film – mens forskellen mellem streger i et Tintin-album (Hergé) og i et Asterix-album (Uderzo) straks falder i øjnene.<sup>8</sup>

At vi i så høj grad er opmærksomme på udsigelsen -skaberens præg- har stor betydning for tegneseriens fortællinger og dens virkelighedsskildringer. Ser man på en dokumentarisk tegneserie som Joe Saccos *Palestine*, har man som læser en klar opfattelse af, at skildringen aldrig kan være objektiv, men nødvendigvis må være filtreret gennem en fortæller. Sacco inddrager som regel også en tegneserieversion af sig selv i sine værker, som for at understrege skildringens subjektive karakter.



Udsigelsen markeres ofte direkte i tegneserien fortællinger, og i en dokumentarisk tegneserie som Joe Saccos *Palestine* (Fantagraphic Books, 2001) har man som læser en opfattelse af, at historien nødvendigvis må være filtreret gennem en instans. Sacco er opmærksom på dette og inddrager som regel en tegneserieversion af sig selv i sine værker for at markere skildringens subjektive karakter. I øvrigt er der en række tegneseriekunstnere, der indfører sig selv i deres fortællinger, bl.a. Robert Crumb, Art Spiegelman, Harvey Pekar og Milo Manara. © Fantagraphic Books

Den klassiske fiktionsfilm er derimod funderet i konventioner omkring troværdighed og gennemsigtighed – bl.a. fordi de filmiske teknikker (klipping, kamerabevægelse, mise-en-scène etc.) omdanner lærredet til en gennemsigtig ramme, tilnærmelsesvist et vindue, så at tilskueren får en oplevelse af at have fri adgang til fiktionsuniverset. Filmlærredet beskrives i klassisk filmteori da også ofte som "et magisk vindue", der åbner sig mod en anden verden og udvisker mediets materialitet. Tilskueren sætter uden at være sig det bevidst filmens karakter af teknologi - med alt hvad dette indebærer - i parentes. Han eller hun suspenderer så at sige sin erkendelse af, at der er tale om et medieret fiktionsunivers.

Som påpeget af Christian Metz påpeger skyldes *denne betoning af* transparens i filmen ikke kun filmteknologiens potentiale, men også at den forførende fortælling simpelthen blev den mest populære og rentable filmiske form.<sup>9</sup> Filmen har således historisk været spundet op omkring to modsatrettede tendenser, formalisme og realisme, og filmen imødekom på denne måde fra begyndelsen af forskellige modstridende interesser: det spektakulære, melodramaet, den realistiske illusion m.m.<sup>10</sup>



Brud med fortællingens illusion: også i spillefilm: I *The Great Train Robbery* (Porter, 1903) brydes den filmiske illusion i slutningen af filmen, med en meget kontant henvendelse til publikum (som vi også så det i *The Sensational She-Hulk*)

## Hvordan tilpasses tegneserier til filmen?

Film formidler sin fortælling primært i tid (gennem de levende billeder) og kan kun fastholde tilskuerens interesse i mørket ved at skabe fremdrift. Som Roland Barthes også har nævnt det, har filmen historisk valgt *fortællingens* vej netop fordi film i så høj grad er fremdriftsorienterede (som fortællinger og bevægelse nu er). Det at fastholdelsen af tempoet er så vigtig for seeroplevelsen tvinger på den anden side manganen en filminstruktør til at redigere et utal af detaljer id af forlægget.<sup>11</sup>

Tegneseriefilmatiseringer er af denne årsag ofte langt mere handlingscentrerede end deres tegneserieførelæg – 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). Det psykologiske drama mellem Jokeren og Batman (der i den grafiske roman i høj grad formidles gennem en samtale) transformeres imidlertid i filmen til medrivende action. I samme film bliver Jokeren fremstillet som forældrenes drabsmand, hvilket Batman hævner – og hvor dette måske nok passer til actionfilmens entydige hævnema, bryder det med seriens mytologi og kontinuitet (hvor det er den lurvede gangster, Joe Chill, der er morderen).<sup>12</sup> Handlingen i tegneseriefilmatiseringer tilpasses på denne måde filmmediets krav om spilletid, fortællekonstruktion og spændingskurver.

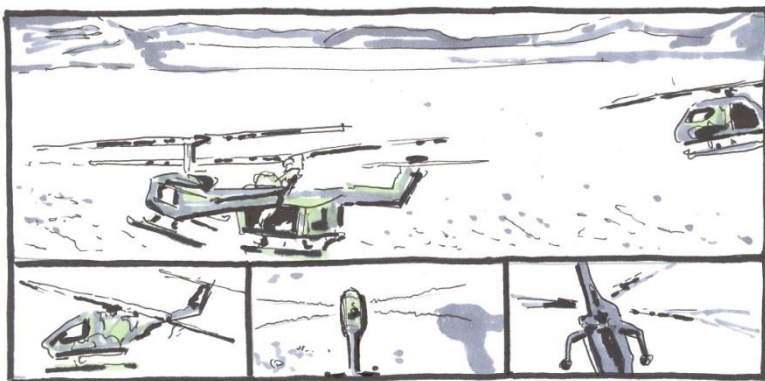
Til forskel fra filmen, der dikterer fortællingens tempo, så lader tegneserien det være op til læseren selv at bestemme, hvor lang tid, hun eller han vælger at bruge på hvert billede. Her ligger grunden til en af de fundamentale narrative forskelle mellem film og tegneserier: Tegneserien er ikke bundet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

sekund ud over 5 sider (og omvendt), et træk der adskiller den grafiske roman *Watchmen* (Moore og Gibbons, 1986) fra filmatiseringen *Watchmen* (Zack Snyder, 2009). Med sin fragmenterede form, der ser stort på kronologi og almindelig lineær logik, blev *Watchmen* da også længe regnet for at være umulig at filmatisere. Blandt andre Terry Gilliam opgav projektet, da han mente det var umuligt at overføre til en spillefilm med normal længde.

Det faktum, at tegneserielæseren selv kontrollerer forløbets tempo bidrager til en anden markant forskel mellem hhv. tegneserien og filmen *Watchmen*. Mange af de voldsomme handlingselementer i tegneserien *Watchmen* ville i filmen have virket ubehagelige og sensationslystne (og blev valgt fra) – mens de i tegneseriens streger og rammer kontrolleres og indimellem stoppes af læseren.

Det at filmoplevelsen, i modsætning til tegneserielæsningen, baserer sig på en fysisk respons på de sansemotoriske stimuli illustreres fx ved filmatiseringen af *V for Vendetta* (McTiegue, 2005): her kombineres Tchaikovsky's *1812 Overture* med en visuel collage, der fremviser eksplosionen af det britiske parlament. Dette adskiller sig i høj grad fra beskrivelsen i tegneserieforlægget, der nok er kompleks men som ikke appellerer til flere forskellige sanser, og som ikke baseres på de fotografiske billeders troværdighed og realisme.

Stilen kan dog også overføres temmelig bogstaveligt fra tegneserieforlæg til film, som i Robert Rodriguez filmatisering af *Sin City* (Frank Miller), hvor han fravalgte et screenplay og simpelthen brugte de faktiske rammer fra Frank Miller's storyboards til at skabe, hvad han kaldte en "oversættelse" (i modsætning til de mindre trofaste "filmatiseringer"). 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



Filmatiseringens brug af split screens og grafik i film som *The Hulk* og *From Hell* betoner filmlærredet som netop et lærred mere end et gennemsigtigt vindue, og skaber her et samspil mellem filmens og tegneseriens æstetik. De tegneserieagtige træk indskrives dog i filmmediets særlige forførende illusionsmekanik – hvor tegneseriens særlige selvrefleksive træk i højere grad får lov til at overleve i et andet billedmedie: fjernsynet.

## **Tv og tegneserier**

Hvor filmen i høj grad transformerer tegneseriens fortællinger ved at nedtone tegneseriens særlige parodiske og selvrefleksive træk, er det karakteristisk at tv-mediet i højere grad bevarer tegneseriens parodiske distance. Dette er bl.a. funderet i tv-mediets æstetiske træk: Tv har således ikke filmens fotorealistiske karakter – af den årsag at skærmen mangler filmmediets opløsning. Man er som seer altid bevidst om skærmen og at "man ser tv" – hvilket også hænger sammen med receptionssituationen: tv er et medie, der er placeret i dagligstuen (med alle de forstyrrelser det nu indebærer), og mediet betoner derfor ikke illusionen om transparens på samme måde som filmen. Dette kan bl.a. opleves i de grafiske teknikker, som tilnærmelsesvist har transformeret tv-skærmen til digitalt papir (hvilket vi typisk oplever i tv's nyhedsudsendelser).

Tegneserier overført til tv-mediet bibeholder ofte en (til tider forstærket) selvbevidst og ironisk dimension. Dette så man især i tv-udgaven af *Batman* fra 1960'erne, som tilførte tegneseriens mørke hævner en meget campet og selvrefleksiv karakter. Dette kom bl.a. til udtryk i tv-seriens selvbevidste brug af tegneseriens ikonografi. Med Adam West i hovedrollen som Batman blev seeren igennem tv-serien lukket ind i et univers, hvor det campede og det ironiske – frivilligt eller ufrivilligt – fuldstændigt havde taget over. Tilsat Pop Art og papkulisser udkæmpede Batman og Robin stiliserede kampe mod farverige skurke uden at nogen sinde blive såret. Det var på denne måde mere sjov end alvor, mere kitsch end kant, men også umådelig populært i sine knap tre leveår.



Tv-udgaven af *Batman* (1966-1968) var produceret på et temmelig lavt budget – og de grafiske lydord (*BAM! BLAM! CRASH! POW! ZLOTT!*) dækkede ofte over en billigt produceret koreografi, der i folks bevidsthed lå tæt op af tegneseriens æstetik. Tv-serien førte Batman så langt væk fra udgangspunktet, som det overhovedet kunne lade sig gøre. En række tegnere forsøgte forgæves op gennem 1970'erne at bringe Batman tilbage til rødderne fra 1930'ernes *Detective Comics*. Det lykkedes dog først med Frank Millers *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

## Et filmhistorisk perspektiv

I de seneste år har tegneseriefilmatiseringerne været Hollywoods helt store guldæg – og det kommercielle aspekt er selvfølgelig et afgørende perspektiv bag denne nye genre.

I et bredere filmhistorisk perspektiv kan bevægelsen mod et dynamisk samspil mellem narrativ forførelse og tegneseriens selvbevidste brud anskues som en bevægelse mod filmens formelle rødder, det som filmteoretikeren Tom Gunning har betegnet *the cinema of attractions*.<sup>13</sup> Denne stil dominerede ifølge Gunning filmen indtil ca. 1906-07, dvs. før spillefilmen etableredes som dogme i filmkulturen, og var karakteriseret ved narrative og visuelle brud på den realistiske illusion og en æstetik der betonedede det visuelle i sig selv. *The cinema of attractions* forbindes i dag ofte med film på digital platform, fx de små varietéprægede og delvist interaktive film på *YouTube*, men pendlingen mellem stærke fortællinger og attraktioner er også mere bredt karakteristisk for den (post)moderne biografoplevelse.<sup>14</sup> På denne måde betoner de træk i tegneseriefilmatiseringer der pendler mellem indlevelse og visuelle attraktioner en dynamik i filmæstetikken som har præget filmen i mere end 100 år.

---

1 Joshua Meyrowitz, "Tre paradigmer i medieforskningen", Århus: Mediekultur, 26 (1997), s. 56-69.

2 Jay David Bolter og Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 1998

3 Jay David Bolter og Richard Grusin (Ibid).

- 
- 4 Se Hans-Christian Christiansen: "Film and comics – a narrative perspective", In *Comics & Culture*, red. Anne Magnussen og Hans-Christian Christiansen, København: Museum Tusulanum Press, 2000, s. 107-123
- 5 Thierry Groenstten:"Du 7e au 9e art: L'inventaire des singularités, In *Cinémaction*: 16-28, Corlet: Télérama, Été 1990
- 6 E.H. Gombrich, *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*, London: Phaidon Press, 1972
- 7 E.H. Gombrich: "Moment and Movement in Art" In E.H. Gombrich: *The Image and the Eye*: 105-136, London: Phaidon Press, 1994
- 8 Thierry Groensteen: "Du 7e au 9e art: L'inventaire des singularités, In *Cinémaction* Été: 16-28, Corlet: Télérama, 1990
- 9 Metz, Christian (1991) "Historie/Diskurs. Note om to former for voyeurisme", In *Tryllelygten* nr. 1: 59-65 (København).
- 10 Tom Gunning: *D.W. Griffith and the Narrator-System*, Michigan: U.M.I., 1986
- 11 Roland Barthes: "Entretien avec Roland Barthes", In *Cahiers du cinema* no. 147 (September 1963)
- 12 Batman, *Detective Comics* # 47, 1948
- 13 Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", In *Early Cinema: Space Frame Narrative*, S. 56-62, red. Thomas Elsaesser, London: British Film Institute, 1990
- 14 Linda Williams, "Discipline and Fun: Psycho and Postmodern Cinema, In *Reinventing Film Studies*, red. Christine Glendhill og Linda Williams London: Arnold, 2000